



FAUVILLERS 2015
BW017 ALTAVISTA



INTRODUCTION : A LA RECONQUÊTE DU MONDE



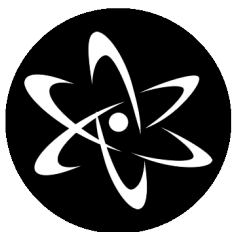
Nous sommes en 2115. Il y a 100 ans, une explosion nucléaire ravagea une bonne partie du monde et plongea les survivants dans un hiver nucléaire d'un siècle qui acheva de détruire la planète. Aujourd'hui, tous les bâtiments sont détruits, toutes les structures ou les organisations humaines n'existent plus.

Depuis ce tragique incident, certains survivants ont pu se réfugier dans les souterrains, les bunkers et les caves de notre ancien monde. Ils grandissent dans des sociétés isolées, qui ont été construites selon une identité différente et spécifique à chacune. La nature a repris ses droits et domine la surface de la planète qui est aujourd'hui de nouveau habitable.

Et ce 17 juillet 2115 à Fauvillers, 5 grands clans vont sortir de leur abri pour commencer une nouvelle société ! Ils se serviront de ce qu'ils ont et ce qu'ils connaissent pour se construire un foyer, ils iront à la découverte du nouveau monde. Ils pourront acquérir et redécouvrir des compétences, ils apprendront à se nourrir, ils pourront profiter des grands espaces. Ils se confronteront même aux autres clans qui ont survécus.

Ces 5 clans sont dénommés : *les Tech's, les Indu's, les Eco's, la Horde et les Assassins.*

Les TECH'S - Wallabys:



Cette faction était principalement constituée de scientifiques. Grâce à leur savoir, ceux-ci ont pu survivre à l'explosion et l'hiver nucléaire en prévoyant des bunkers suffisamment grands et bien équipés. Leur matériel technologique et leurs compétences ont permis de développer des moyens de fournir toute la faction en nourriture issue de procédés comme l'hydroponie.

Ils prennent les grandes décisions en réunissant les scientifiques les plus brillants et en réfléchissant aux problèmes. Leur mode de vie est très réfléchi et ils accordent une grande importance au savoir et à l'éducation. La science est leur unique doctrine.

Les INDU'S - Hiboux:



Ils n'étaient pas préparés à l'explosion. Cependant, ils ont pu se réfugier dans les mines, malgré le manque de matériel et de confort pour vivre. Ils se sont développés en creusant un vaste réseau de galeries souterraines, et en mangeant ce qu'ils trouvaient et ce qu'ils arrivaient à faire pousser. Ils ont construit de grandes usines sous terre qui leur ont permis de survivre tout ce temps et à gagner un avantage sur les autres dans la construction et la production.

La plupart des membres de la faction sont des ouvriers, ils sont dirigés par quelques grands leaders autoritaires. Ce sont de bons travailleurs qui ne laissent jamais tomber et qui produisent sans arrêt.

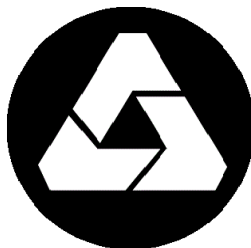
Les ECO'S - Bongos:



Ce fut la population la plus touchée lors de l'explosion. Ils ont réussi à survivre en s'abritant dans de luxueuses forêts qui les ont protégés. La nature est leur alliée et elle n'a pas de secrets pour eux, ils l'exploitent au mieux tout en la respectant. Ils accordent une grande importance à l'équilibre de leur environnement.

Le petit nombre qu'ils étaient au début s'est vite développé et ils sont maintenant aussi forts que les autres clans. Ils vivent selon une démocratie, où chacun à l'occasion de donner son avis pour prendre les décisions. Ils tiennent plus que tout à régénérer la Terre, qu'ils vénèrent.

La Horde - Guépards:



Désorganisés, ils ont eu du mal à se remettre de l'explosion. Ils ont survécu dans les métros et dans des décombres et ruines. Ils sont les plus exposés, ce qui les a endurcis pendant ces 100 dernières années.

Ils ont tendance à vivre selon la loi du plus fort, menant à une certaine anarchie. Ils accordent cependant une grande importance au courage, et ont de plus développé leurs compétences dans la chasse et dans la survie.

Les Assassins - Lynx:



Depuis toujours, les assassins vivent dans l'ombre. Nul ne sait combien ils sont, où ils se réfugient ni comment ils ont survécu à la catastrophe.

Véritables maîtres du camouflage, ils n'hésitent pas à utiliser l'environnement à leur avantage afin de tirer le meilleur de leurs stratégies de combat.

Ils vouent un grand respect à leur credo, qui dicte leur mode de vie au quotidien. Si l'un d'eux vient à transgresser ce credo, il serait banni de la confrérie, dans la honte et le déshonneur de tous...

INFORMATIONS PRATIQUES

DATES

- Début :
 - o CP/SP : 15 juillet à la prairie. Entre 12h et 18h.
 - o Autres : 17 juillet à la prairie, à 13h.
- Fin : 31 juillet à 12h30 à la prairie

LIEU

- Le camp se fera au 409, rue de la Misbour à 6637, FAUVILLERS
- La prairie se trouve à l'arrière de la maison du propriétaire, nous vous demanderons donc de ne pas tous rentrer avec les voitures dans la prairie afin d'éviter les embouteillages inutiles.

PRIX

- CP/SP : 160€
- Troupe : 150€

L'argent est à verser sur le compte de la troupe 068-8914083-04 avec en communication : camp scout 2015 nom + prénom.

Nous vous demandons de réaliser le virement au plus tard pour le premier juillet.

Le versement peut être fait en 2 ou 3 fois. Dans ce cas, veuillez mettre dans la communication quelle partie du versement il s'agit.

L'argent ne doit **en aucun cas** être un frein à la participation au camp scout. En cas de problème avec le paiement, n'hésitez pas à prendre contact avec le chef d'unité, Jean-François Van Aerssen (0478/97.98.84) afin de trouver un arrangement.

Cette année les perches coutent moins cher que celles de l'année passée. Dès lors, les CP s'arrangeront pour verser **200€** sur le compte de la troupe, avec comme communication votre nom de patrouille + perches.

COURRIER

Si vous voulez envoyer du courrier à vos enfants, veuillez l'envoyer à l'adresse du camp (409, rue de la Misbour à 6637, FAUXVILLERS)

PAPIERS ADMINISTRATIFS

La **fiche médicale** et l'**autorisation parentale** sont à envoyer à l'adresse suivante pour le premier juillet au plus tard :

Pierre GILLISSEN

Rue aux fleurs, 20

1380 Lasne

De plus, les scouts apporteront leur **carte d'identité**, qu'ils garderont sur eux pendant le camp.

JOURNEES TYPES

Journées construction

Le camp commence généralement par plusieurs jours de construction afin que chaque patrouille puisse construire son pilotis. Celui-ci permettra à tous les membres de dormir au sec en hauteur afin de ne pas être victime de l'humidité du sol.

En plus du pilotis, d'autres constructions permettent d'agréments le quotidien de chaque patrouille.



La **table à feu** est indispensable au camp afin de ne pas cuisiner sur un feu à même le sol pour des raisons de sécurité-incendie. Elle permet également de préparer les repas à hauteur de hanches, ce qui est beaucoup plus agréable.

Il semble évident que la partie importante d'une table à feu soit l'espace réservé au feu. Il doit être bien étudié afin qu'il puisse durer l'ensemble du camp (2 semaines). En effet, un feu surélevé mal élaboré brûle le bois qui le soutient et l'ensemble s'écroule au bout de quelques jours...

Le **vaisselier** est une installation permettant de laver la vaisselle puis de la faire sécher. Parfois, on peut le trouver sur la même plate-forme que la **table à feu** ; ce qui est cependant à éviter pour des raisons d'hygiène.

Pour obtenir facilement un vaisselier de bonne qualité, il est possible de tresser le séchoir avec de la ficelle entre deux perches, et d'ajouter une partie rangement en claie.

Concours cuisine

Ce jeu a pour but de mettre en avant la créativité et l'autonomie des équipes (patrouilles, sizaines, équipe, etc.). Chacune prépare un menu complet (apéritif, entrée, plat, dessert,...) en fonction d'un budget défini, et les chefs passent d'équipe en équipe pour évaluer les réalisations selon un certain nombre de critères (propreté, originalité, apparence, service, animation, goût, ponctualité, etc.)

Le hike

Le **hike** est le circuit pédestre que fait un groupe de scouts, suivant un itinéraire, pour découvrir pendant quelques jours la région qui les accueille en camp, les hommes et leurs activités. C'est une des grandes activités du camp.

Le hike se fait généralement à pied, parfois à vélo, et dure de une journée à 4 jours (3 nuits) selon les unités.

Le fil rouge

Le **fil rouge** est un jeu durant tout le camp, avec une progression journalière. Il s'agit du jeu le plus important, car le plus grand aussi. Chaque jour, chaque patrouille viendra faire avancer le jeu chacune à son tour, afin de dominer les autres !

Journée badges

Les **badges** sont une manière d'acquérir des connaissances plus pointues dans un domaine. Pour cela le staff et les intendants se mettent à votre entière disposition pendant le camp pour vous transmettre leurs connaissances. Il y aura également une journée prévue pour vous faire passer un voire plusieurs badges durant le camp.

Chaque chef/intendant tiendra un atelier afin de vous transmettre des connaissances pour vous aider à améliorer votre quotidien et faire de vous un meilleur scout que ce que vous ne l'êtes déjà.

Il se peut également que nous fassions venir un garde forestier afin qu'il vous enseigne ses valeurs, et qu'il vous explique les consignes lorsque vous marchez dans un bois (pourquoi il ne faut pas cueillir les plantes, pourquoi il faut rester sur les sentiers, etc...)

MATERIEL A EMPORTER

Nous sommes conscients que les thèmes de déguisement ne sont pas des plus évidents. Nous vous laissons assez libres quant à ceux-ci, du moment que tout le monde puisse reconnaître de à quelle faction vous appartenez.

Nous insistons cependant sur l'uniformité de la couleur du déguisement pour toute la patrouille. En effet, pour notre grand jeu, chaque patrouille sera représentée par une couleur.

Ce serait donc sympa que toute la patrouille ait un déguisement de la même couleur, ou à la limite des accessoires visibles de cette couleur.

Assassins	Noir
Indus	Gris
Ecos	Verts
Horde	Rouge
Tech	Jaune

Nous comptons également sur vous pour faire un pilotis représentant votre faction. Après tout, ce pilotis sera votre QG pour la reconquête du monde ! N'hésitez pas à vous faire des drapeaux avec le logo de votre faction !

Sur toi

Uniforme et foulard
Veste imperméable
Carte d'identité
Vêtements
Shorts (4)
Pantalons (2)
T-shirts (12)
Pulls ou sweat-shirts (3)
Sous-vêtements (15)
Chaussettes (15)
Pyjamas
Chaussures de sport
Chaussures de marche
Paire de bottes
Veste chaude
Maillot

Matériel de toilette

Essuies de bain (2)
Essuies et gants de toilette (2)
Savon et shampoing (respectueux de l'environnement, par exemple ECOVER)
Brosse à dent et dentifrice
Ton nécessaire d'hygiène intime

Crème solaire + Après solaire
Tes ustensiles habituels (brosse, peigne, élastiques pour cheveux, ...)

Matériel de couchage

Sac de couchage
Matelas pneumatique
Une couverture
Ton nounours

Matériel divers

Lampe de poche
Papier et enveloppes + timbres
De quoi prendre note
Boussole (si tu as)
Des mouchoirs
Tes médicaments éventuels
Sac de linge sale en tissu
Un petit sac à dos
Gamelle, cuillère, fourchette, couteau, gourde
Essuie de vaisselle
Canif Chaussures d'eau
Un couvre-chef pour te protéger du soleil
Un canif
Un peu d'argent de poche

Les médicaments seront remis au staff à votre arrivée, ils seront mis directement dans la pharmacie.

MATERIEL PROHIBÉ

- Lit de camp
- Training style adidas etc...
- Téléphone portable (sauf pour les CP pendant le Hike). Si nous en trouvons, ils seront **confisqués** jusqu'à la fin du camp, peu importe l'excuse. Si vous avez vraiment besoin d'un téléphone au camp, demandez à vos parents de nous prévenir personnellement, ou par mail avant le camp.
- Playstation, Xbox, GameBoy, NintendoDS, écran plat, home cinema, projecteur...
- Votre grand-mère
- Armes de guerres, couteaux Rambo, etc... (un canif est autorisé !)
- Alcool, cigarettes, drogues,... Si nous en trouvons, c'est **retour direct à la maison** !
Si vous avez vraiment besoin de fumer pendant le camp, venez nous trouver au début de celui-ci afin que nous en discutions pour trouver un arrangement.

JOINDRE LE STAFF

Pécari	Pierre GILLISSEN	pierre.gillissen@gmail.com	0471/54.14.92
Pajero	Manon MEEUS	manmeeus@gmail.com	0487/22.76.20
Indri	Jonathan BELIS	joebel403@hotmail.fr	0499/14.18.26
Wombat	Pierre DHONDT	pierredhondt@outlook.com	0493/15.30.17
Wallaby	Guy VAN DER HOFSTADT	guyvandh@gmail.com	0493/17.94.42

Si vous avez la moindre question par rapport au camp, n'hésitez surtout pas à nous appeler, nous sommes là pour ça !!!

MOT DE LA FIN

Nous ne sommes déjà plus qu'à moins de deux mois de ce camp qui s'annonce déjà plus qu'incroyable ! Notre prairie a une vue magnifique et la région est somptueuse...

Nous espérons vous voir très nombreux et sommes très impatients de vous faire découvrir nos super jeux que nous vous avons préparés !

Le Staff.