

Pixar University



Enfin, on y est ... Cette année, notre compagnie va se retrouver dans une guerre sans merci entre les héros de Pixar ! Entre « Cars », « Toy story », « Monstre et compagnie », « Les indestructibles », « Ratatouille », « Milles et une pattes », « Robots » et bien d'autre ... Les patrouilles devront faire face à des défis, prouver leur force et leur vaillance à travers des missions spéciales, des jeux endiablés et des veillées de folie.

L'objectif de la compagnie - « Une pour toutes, toutes pour une »



L'objectif de compagnie illustre le désir des chefs de voir que chaque guide se sente parfaitement bien à sa place durant tout le camp, qu'elle se sente intégrée au sein d'une compagnie ouverte, tolérante et on l'espère dynamique ! Il est temps pour les nouvelles guides de confirmer leurs personnalités et nous comptons sur les plus anciennes afin de les soutenir et de les intégrer au maximum !

Les chefs, les intendants et les guides ne demandent qu'à se laisser aller et à donner le meilleur d'eux-mêmes. Il est évident qu'un camp réussi est un camp rythmé par le bon vouloir d'une compagnie qui se veut unie. Chaque guide a quelque chose à apporter à ce bon déroulement, aux autres guides mais également aux chefs. L'objectif pour chaque guide est donc d'unir nos forces et nos particularités personnelles afin de construire un camp à l'image d'une compagnie forte et fière.

Thème de patrouille



Cette année, le thème du grand camp est « La guerre des Pixar ». En effet, la tension monte et chaque héros Pixar désire sa place sur le podium des meilleurs dessins animés ! Chaque patrouille devra se créer un signe distinctif que porteront toutes les guides de la patrouille lors de chaque rassemblement, de même qu'un fanion de patrouille, des décors, une boîte aux lettres et un déguisement original. Tout cela, en rapport avec le thème décerné à la patrouille. Par groupe de 2, les patrouilles s'occuperont de l'animation d'une veillée (durée 1h30-2h) et ce toujours en essayant de respecter dans la mesure du possible, le thème de leurs 2 patrouilles. Il serait préférable de préparer celle-ci avant le camp afin de prévoir le matériel nécessaire. Chaque préparation de veillée sera bien entendu vérifiée par un chef. Nous conseillons aux relais d'en parler entre elles afin de ne pas prévoir toutes le même genre de veillée. Le réveil se fera également chaque matin par la patrouille chargée de préparer la tant aimée gymnastique. A vous de trouver une manière originale et surtout efficace pour réveiller tout le monde... Réfléchissez ! A vos cervelles les guides, n'ayez pas peur d'être originales et audacieuses !

Kanchil & Foundi	Veillée 1
Shagya & Kowari	Veillée 2
Kotiya & Baiji	Veillée 3

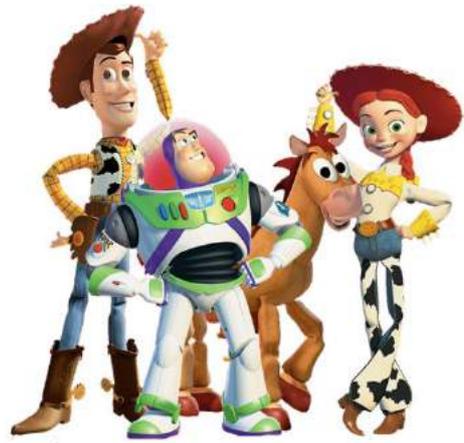
Kanchil : Monstre et compagnie



A Monstropolis, la ville est habitée par toutes sortes de créatures. Au cœur de cette monstropole, se trouve une usine de traitement de cris d'enfants, permettant de donner l'électricité nécessaire à tous les habitants de l'agglomération. Dès lors, des monstres se rendent chaque jour chez des enfants, via les portes de placard, dans le but de recueillir ces précieux cris.

Fundi : Toy Story

Dans la chambre du petit garçon Andy, les jouets se mettent à vivre dès que celui-ci quitte la pièce. Le jour précédent son anniversaire, panique ! Ils craignent que ceux-ci soient remplacés par des jouets neufs. Andy reçoit un cadeau : Buzz, un super jouet, capable de voler. Woody perd alors sa place de favori et rend la vie impossible à Buzz !



Shagya : Moi, moche et méchant

Gru est un agent professionnel, odieux aidé par son associé-docteur Néfario et par Afin de récupérer le qui peut tout adopte trois sœurs devient « Papa, » se entre ses ambitions nouvelle affection trois petites filles.



secret, super-méchant et fier de l'être. Il est inventeur, le vieux ses fidèles minions. Pistoréducteur, engin miniaturiser, Gru orphelines ... Et trouvant alors tirillé professionnelles et sa irrésistible pour ces

Kowari : Rebelle



Mérida, est une jeune fille impétueuse et échevelée, préférant cent fois être archère, plutôt que princesse. Suite à une dispute avec la reine Elinor, sa mère, elle fait un choix désespéré qui va avoir des conséquences sur tout le royaume et sur la vie de sa mère. Pour remettre les choses en ordre, elle va devoir braver les forces de la nature, de la magie et de la malédiction. AAAAAAAAAAAAAAAAAA

Baiji : Cars

Flash McQueen est un jeune véhicule avide de succès, rêvant d'être le premier rookie de l'histoire de la compétition automobile à remporter la fameuse Piston Cup et intégrer l'écurie Dinoco. Cependant, lors de la finale du championnat, ses pneus arrière éclatent et ils arrivent en même temps que deux autres vétérans. Une nouvelle course est organisée pour départager les trois



vainqueurs. Mack le camion qui le transporte s'endort et Flash se retrouve par la force des choses à Radiator Springs, petite ville fantôme près de la route 66.

Kotiya : Ratatouille

Rémy, un jeune rat vit dans la campagne française. Contrairement à toute sa famille, ce petit rongeur est un grand admirateur de la cuisine française et possède un odorat très fin. Il adore Auguste Gusteau, grand chef étoilé, mort après la perte d'une de ses étoiles. Le petit rat fait alors équipe avec Alfredo pour concocter des petits plats et satisfaire les papilles d'Anton Ego, le célèbre critique des restaurants étoilés.



Départ et retour



Les premières à rentrer sur le territoire en guerre seront les 3èmes et les 4èmes de chaque patrouille. Nous vous donnons rendez-vous à l'endroit de camps le 30 juin 2016 à 11H-12H à l'adresse suivante :

La Tannerie
Paliseul
Belgique

Coordinat Gps : 49°54'51.8"N 5°06'34.5"E

La suite de la compagnie nous rejoindra le samedi 03 juillet à 12H pour un premier repas de compagnie avant de se lancer dans la bataille !

La fin du camp est programmée –pour la patrouille de Pixar qui survit le 15 juillet à 12H. Nous aurons l'occasion de partager un dernier repas tous ensemble avant le grand rassemblement final vers 13-14H. Les parents auront alors l'occasion de découvrir avec leurs filles l'endroit où nous aurons passé 15 jours de pure folie !

Prix du camp

Prix du camp

145 euros pour les 3eme et 4eme

125 euros pour les autres.

Celui-ci comprend:

- La location de la prairie.
- La location d'un camion pour l'aller.
- Le trajet en train pour les guides.
- La nourriture et l'eau.
- L'essence pour l'intendance.
- Les activités payantes (Virée relais, hike de compagnie ...).
- Badges, croix de promesse, ...
- Achats pour la pharmacie.
- Cadeau de fin de camp (Propriétaire, garde forestier, ...)
- Frais relatifs au prêt du matériel.

Le montant est à verser avant le 15 juin sur le compte de la troupe du Goéland :

BE54 0688 8935 1597, en mentionnant en communication le nom et le prénom de la

guide. Si un quelconque problème financier se posait, n'hésitez pas à contacter un membre du staff. Cela ne devrait en aucun cas empêcher une guide de participer au camp!



Le courrier

Voici les coordonnées à indiquer :

Troupe du Goéland
Nom & Prénom de la guide,

Rue de Blézy 21
6880 Bertrix
Belgique



En cas d'urgence, vos parents peuvent téléphoner sur l'un des Gsm des chefs ou y laisser un message :

Sika (Chef de troupe)	0479/25.71.69
Sajou	0479/38.41.11
Gwaga	0473/71.96.81

Et inversement, si le moindre problème venait à se poser, les parents en seraient directement avertis. Nous vous demandons de ne pas envoyer des messages inutiles car n'ayant pas d'électricité, nous préservons nos batteries pour des choses plus urgentes.

Santé

Nous vous rappelons également que le vaccin antitétanique est obligatoire, celui-ci devant être rappelé tous les dix ans. Chaque guide doit être en possession de sa carte d'identité! (Les cartes sises ne sont plus valides). Veuillez également compléter attentivement la fiche médicale ci-jointe et la renvoyer avec l'autorisation parentale ainsi que le coupon de réservation du repas de fin de camp chez Sika à l'adresse suivante pour le 15 juin au plus tard.



Manon De Kan
Mechelsesteweg 48,
1933 à Sterrebeek

Il est impératif que nous disposions de cette fiche médicale pour le camp pour des raisons de sécurité et de santé concernant votre enfant!

Le sac à dos

Inutile de vous encombrer, nous ne partons que 15 jours ! Au placard les 10 paires de chaussures, les trousse à maquillage, les foulards, ect. Nous demandons à chaque guide d'avoir un sac à dos, d'une capacité d'environ 60 litres. Nous vous rappelons que votre enfant devra porter elle-même son sac et, de plus, cela est un investissement, elle l'utilisera lors de l'ensemble de ses camps guides et pionniers.



Nous vous proposons de prendre ceci, ce sera amplement suffisant :

-1 uniforme complet (chemise, foulard et short beige)

-1 matelas

-1 sac de couchage

-1 paire de bottes

-1 couverture chaude

-2 pantalons

-3 pulls dont un gros

-3 à 5 shorts

-t-shirts

-1 pyjama bien chaud

-Des paires de chaussettes en suffisance

-Sous-vêtements en suffisance

-1 vieux short et t-shirt pouvant être déchiré, sali

-Déguisement de patrouille

-Trousse de toilette

-Brosse à dent + dentifrice

-Savon + shampoing pouvant aller dans la rivière !

-Matériel féminin

-Mouchoirs

-Protections solaires et après solaires adaptées

-Essuies et gants de toilette

-Chapeau de soleil/bob/casquette

-Maillot de bain

-Bonnet de piscine

-K-way

-Bonnes chaussures de marche

-Gourde

-Sandales d'eau / tongs

- Pair de chaussures simple
- 1 grosse bobine de corde
- Canif
- Lampe de poche (piles ou dynamo)
- Du papier et de quoi écrire

L'appareil photo et les montres sont également interdits. Nous ferons suffisamment de photos avec l'appareil des chefs. De plus, nous insistons sur le fait que chaque guide ait sa lampe de poche et son K-Way !

Si tu joues un instrument de musique, tu peux l'apporter. Si celui-ci est trop encombrant, apporte-le au local, en n'oubliant pas de prévenir tes chefs. On en prendra bien soin durant le trajet, promis !

Règles de vie



Bien entendu, la guide se rend au camp pour passer un séjour agréable en troupe. Les mp3, consoles de jeu portables ou tout autre engin du genre n'ont donc pas leur place durant le camp. Oui, on arrête de râler ; Dans le cas où l'ensemble de la patrouille désire écouter de la musique, on revient au bon vieux CD, à la radio ou éventuellement à la clé USB.

Il n'est pas nécessaire de rappeler, on l'espère, que l'alcool et la cigarette sont bien entendu prohibés. Si nous trouvons une guide en possession de cigarettes ou d'alcool, nous en avertissons les parents immédiatement et sa participation pour le reste du camp sera sérieusement remise en question.

Quant au GSM, nous estimons que les guides n'en ont absolument pas besoin. Si les guides désirent garder un contact avec le monde extérieur, celles-ci peuvent bien entendu communiquer par lettre. Ce moyen de communication certes un peu vieillot, garde pourtant tout son charme. Les guides disposent de moments de temps libres pour rédiger leurs lettres. Du moins, sachez également, que s'il arrivait quelque chose à votre enfant, nous nous chargeons bien sûr de vous contacter le plus rapidement possible. Si vous désirez nous contacter pour une raison valable, il vous suffit de téléphoner à une des chefs ou de nous envoyer un sms. Nous nous chargeons de le communiquer dans les plus brefs délais. Si nous apercevons une guide en possession d'un GSM, il lui sera immédiatement retiré et ce pour la durée du camp. De plus si une guide prend son GSM malgré notre recommandation contraire, elle en est responsable.

Si certaines guides ne savent pas bien lire et entravent ces petites règles de vie en communauté, les parents en seront directement avertis et des mesures seront prises en conséquence.

Toutefois, ceci n'est qu'un petit rappel et nous sommes certaines que les guides, s'en montreront respectueuses. Cependant, pour augmenter la sécurité de vos enfants, et ce surtout lors du hike de patrouille, il est demandé à chaque CP, et uniquement à la CP de prendre son GSM. Elle nous le donnera immédiatement lors du début du camp et ne l'aura que lors du hike de patrouille, pour nous prévenir plus rapidement si un problème devait se poser durant ce hike. L'utilisation du GSM sera donc exclusivement réservée à cet effet !

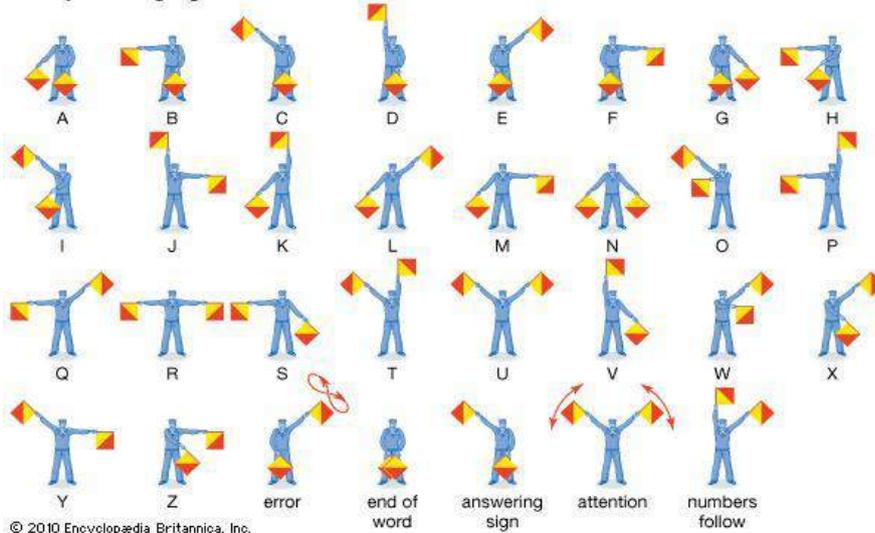
A connaitre

Les codes

Le truc "syllabe avec-sans o", à chaque lettre est associé un mot où les tirets sont les syllabes contenant la lettre "o" et le point toutes les autres syllabes.

A	..	Allo	N	..	Noel
B	Bonaparte	O	---	Oporto
C	Coca Cola	P	Philosophe
D	---	Do Ré Mi	Q	Quocorico
E	.	Eh	R	---	Ricoré
F	Farandole	S	---	Sardine
G	---	Gondole / Goldorak	T	-	Thon
H	Hilarité	U	---	Union
I	..	Ici	V	Valparéso
J	jablonovo	W	---	Wagon long
K	---	Koalo	X	Xtrocadéro
L	Limonade	Y	Yoshimoto
M	..	Moto	Z	Zorro est la

Semaphore flag signals



Les chansons

La brabançonne:



Pays d'honneur ô Belgique ô Patrie !
Pour t'aimer tous nos cœurs sont unis.
À toi nos bras notre effort et notre vie.
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit.
Tu vivras toujours fière et belle,
Plus grande en ta forte unité
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !

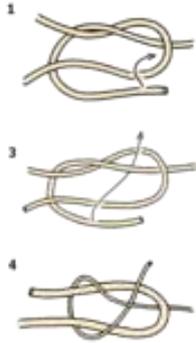
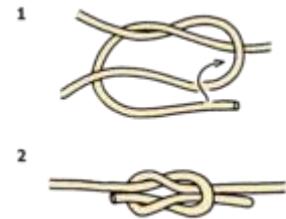
Les promesses scouts

1. Le scout mérite et fait confiance
2. Le scout s'engage là où il vit
3. Le scout rend service et agit pour la justice
4. Le scout se veut frère de tous, il cherche Dieu
5. Le scout accueille et respecte les autres
6. Le scout découvre et respecte la Nature
7. Le scout fait tout de son mieux
8. Le scout sourit et chante même dans les moments de difficultés
9. Le scout partage et ne gaspille rien
10. Le scout développe son corps et son esprit

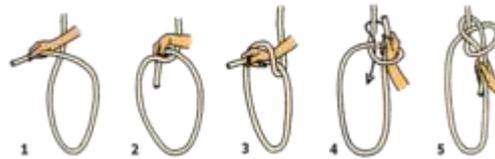
Les nœuds

Le nœud plat : Il sert à relier deux cordages. La figure 1 montre comment le faire. La figure 2 montre comment il se présente une fois serré. Ne pas lui faire trop confiance, car il a tendance à glisser en se serrant : laisser les brins libres assez longs.

Le nœud plat ne convient pas pour des cordes de grosseurs différentes. Il faut alors lui préférer le nœud de tisserand.

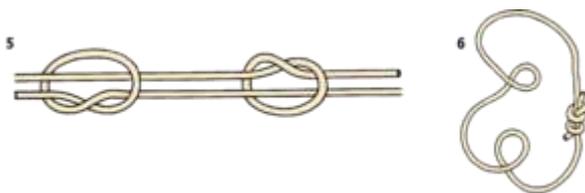


→ **Nœud de tisserand :** Il sert à relier des cordes de grosseurs différentes. En comparant les figures 1 et 3, tu verras en quoi il diffère du nœud plat.



Nœud de chaise : C'est un nœud indispensable. Il faut pouvoir le faire d'une main, quand on s'agrippe de l'autre, dans le noir au-dessus du vide. Il sert à bien des choses : à s'assurer en montagne, à attacher un hauban à l'œillet du coin d'une tente...

Nœud de tendeur : Ce nœud peut remplacer un tendeur manquant à un hauban de tente. Ce nœud n'est pas sûr : il glisse facilement. Ne pas l'utiliser pour les haubans d'un mât auquel quelqu'un doit grimper.

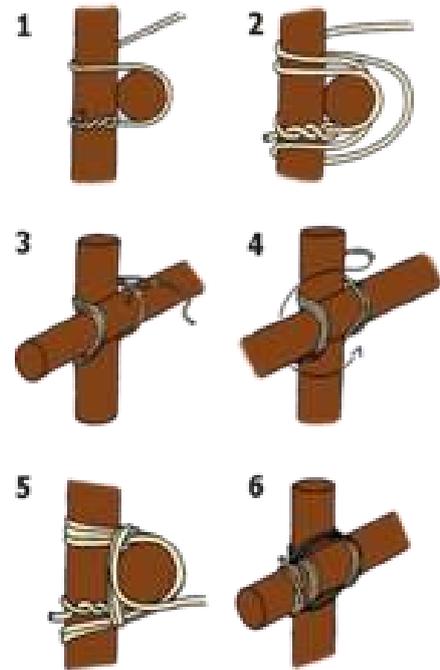


Nœud de pêcheur : Il se compose de deux nœuds simples coincés l'un contre l'autre. C'est un bon nœud, solide, sûr et facile à défaire (figure 5). Ce nœud convient pour réunir deux cordes, et aussi

pour réunir deux fils durs, en matière plastique par exemple. On l'emploie couramment pour fermer une estrope (figure 6).

Le brêlage : Le brêlage carré sert à maintenir solidement ensemble deux pièces croisées qui ne peuvent pas glisser l'une sur l'autre, notamment une pièce portée et une pièce portante. Ce brêlage se fait en général sur des pièces perpendiculaires entre elles, mais il s'accommode d'une certaine obliquité.

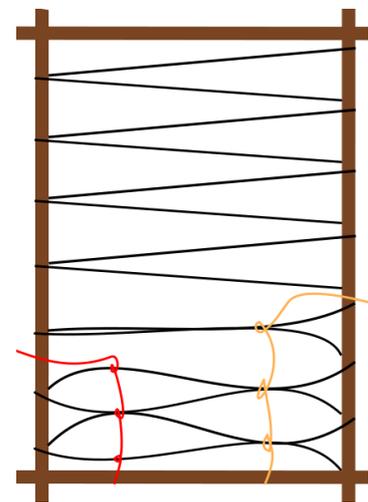
Supposons un bois vertical portant et un bois horizontal porté, ce qui est le cas le plus courant. Commencer par un nœud de bois sur la pièce portante, en-dessous de la pièce horizontale portée (1). C'est à tort que certains font là un nœud plat, si pas un nœud de vache. Faire trois ou quatre tours d'assemblage ; comme le montrent les figures 2 et 3, chaque tour passe à l'extérieur du précédent sur la pièce portante et à l'intérieur sur la pièce portée. Il est important que les tours soient ainsi disposés en ordre inverse sur les deux pièces afin que les tours de frappe serrent tous les tours d'assemblage de manière égale. Il faut toujours tendre la corde à mesure qu'on la met en place. Faire ensuite trois tours de frappe (4). Il faut serrer la corde à chaque tour, le plus qu'on peut. Terminer par un nœud de batelier autour d'une des pièces (5 et 6).



Ne pas terminer le brêlage par un nœud plat assemblant les deux bouts de la corde. Il est très difficile de serrer un nœud plat sans qu'il ne prenne un peu de jeu. Or, le brêlage doit être serré.

Tissage

1. Prenez une bonne dizaine de brassées et enroulez-les autour de votre bâton/manche de maillet.
2. Faites des aller-et-retour sur la largeur en passant toujours au-dessus de la perche (corde noire sur le schéma). Les cordes doivent être espacées d'environ 10 à 20 cm. Une fois tous l'aller-retour fait, tendez bien la corde.
3. Dans le sens de la longueur attachez les cordes 2 par 2 en faisant une simple boucle (corde jaune sur le schéma).
4. Refaites cette dernière opération encore au moins 2 ou 3 fois. mais cette fois ci en prenant les cordes de manière à faire des triangles, c'est à dire que vous décalez tous vos nœuds d'une corde (corde rouge sur le schéma). L'avantage de former des triangles est que votre lit sera bien tendu.
5. Etendez votre matelas par-dessus et bonne nuit.
- 6.



Journée-type

Pour vous rendre compte (surtout les premières) de ce que nous faisons pendant le camp, nous vous précisons en dessous l'horaire d'une journée type (nous avons bien entendu des journées plus spéciales, telles que les constructions, les promesses, le hike de patrouille, etc.).



8h30: lever

8h35: gym et habillage

9h: déjeuner en patrouille

9h30: rangement

10h: inspection

10h15: rassemblement

10h30: services

11h30: feux de patrouille

12h30: dîner et vaisselle

13h30: activité

16h30: Goûter

16h45: quart d'heure silence

17h: activité détente

18h: évaluation en patrouille

18h30: évaluation avec les chefs – infirmerie - lavage

19h30: souper en Cie

20h30: veillée

23h: dodo

Présentation des chefs



Sajou : Toujours un cran d'avance et un plan machiavélique en tête, Sajou ne fait jamais de pause pour jouer un mauvais tour! Elle n'hésitera pas à se jouer de vous ainsi que de nous, et vous prendra très souvent comme compagnon afin de nous tourmenter et de vous faire bien rire. Avec un caractère de feu et ses petites blagues cyniques, votre chef préférée possède un cœur d'or et sera toujours à votre disposition et prête à vous écouter.

Sika : On pourrait la considérer comme la descendante de Sajou, pour son second degré et ses blagues pourries. Sika aime rire et glander : Elle viendra poser sa tête sur vos matelas à chaque occasion et vous tapera causette. Mais quand le travail appelle, plus le temps de roupiller ! Aucun obstacle ne bloquera la route à ce grand chef d'expérience qui sera toujours là pour remotiver les troupes.

Gwaga : Avec son air innocent et son grand dévouement pour la troupe, on pourrait croire que Gwaga est la cible de tous les plans diaboliques des deux autres chefs. C'est le cas. Mais malgré cela, elle se trouve souvent être l'investigatrice de petites farces rondement menées ! Attentive, vous pourrez compter sur elle pour prendre soin de vous et vous aider. Très bon public, n'hésitez pas à venir lui raconter une petite blague, elle rigole pour tout et n'importe quoi (si si, on vous le dit...).

Les intendants



Garrano : Inutile de vous le présenter, après 2ans de loyaux services chez les guides, il était évident que notre cher chef d'unité soit présent à notre camp ! D'après les rumeurs, il aurait peur que le nouveau staff vole son statut de favori. Pour vos constructions, Garrano viendra toujours aider au triple galop ... En échange d'une bonne blague et d'un service rendu (bien entendu !).

Lombric : Adepte de la bonne nourriture, Lombric n'hésitera pas à prendre le must du must pour contenter vos papilles ! Enfin un intendant qui sait cuisiner ... Armé de son « mètre-niveau » pour les constructions, Lombric sera la personne de référence pour un piloti bien droit et bien construit. Même s'il manque fortement de délicatesse, vous risquez de ne plus savoir vous passer de lui !

Lama : Toujours motivé, une vraie guide dans sa tête, un humour blindé et une force de chameau, vous ne pourrez plus vous passer de lui. A l'affût de vos potins ainsi que des nôtres, vous pourrez compter sur Lama pour vous dévoiler les noirs secrets de l'intendance ...

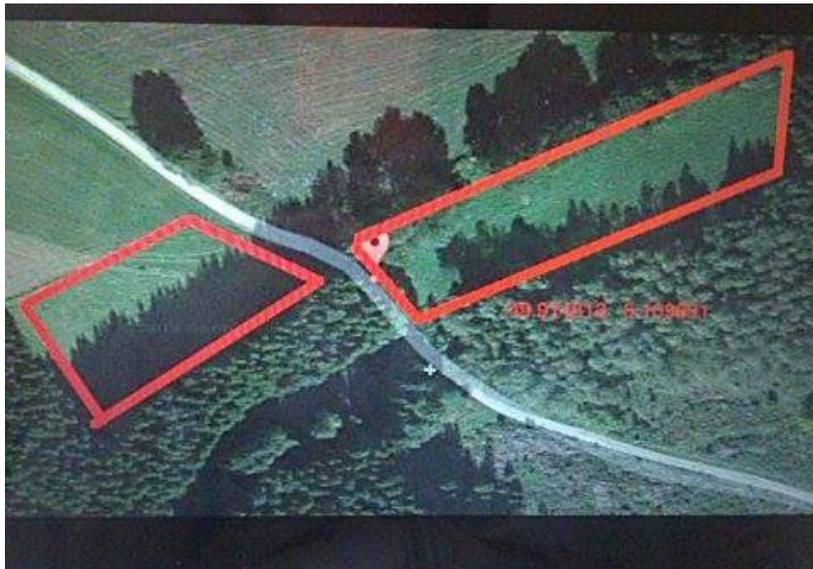
Daguet : Notre plus bel intendant, lui, n'en n'est pas à son premier camp. Déserteur de la 124^{ème}, il s'est redirigé vers le droit chemin en acceptant de devenir intendant guides cette année ! Svelte et musclé, il sera l'intendant attiré pour la gymnastique du matin. Préparez-vous à suer des cordes les filles !

Ourson : Malgré son grand sourire niais et ses yeux pétillants, méfiez-vous: toujours à l'affût d'un potin, il est le roi de la manipulation et de l'infiltration. Il vous mettra en confiance afin de savoir tous vos secrets. Cependant, incapable de tenir sa langue, il vous racontera aussi les siens! Mais ne le laissez surtout pas approcher de la pharmacie, de peur que vous ne ressortiez sans un membre de cette sombre histoire...

Lippu : Un homme, un vrai ! Un vétéran dans le scoutisme qui saura vous aider pour les constructions et débordera d'énergie et d'imagination. Ancien chef scout et pi, Lippu n'est jamais à court d'une bonne blague, il sera là pour mettre une ambiance de folie pendant ces 10 jours !

Itinéraire

1. Suivre E411 en direction de Rue de Bouillon/N899 à Tellin. Prendre la sortie Tellin et quitter E411
2. Rejoindre R0
3. À l'échangeur Léonard, Utiliser les 2 voies de droite pour suivre E411 en direction de Namen/Luxemburg
4. Prendre la sortie Tellin pour rejoindre Rue de Bouillon/N899 en direction de Transinne
5. Continuer sur N899.
6. Rejoindre Rue de Bouillon/N899
7. Continuer de suivre N899
8. Prendre à droite sur Rue du Chaffour/N853
9. Prendre à droite sur Rue Saint-Eutrope
10. Continuer sur Rue d'Opont
11. Prendre à gauche sur La Tannerie



Annexes

A renvoyer à :
Manon De Kan (Sika)
Mechelsesteeweg 48, 1933 à Sterrebeek.

Montant à devoir à la troupe

Ici, vous trouverez une dette éventuelle envers le staff (cotisation, hike, 24H vélo, ...).

La guide prénommée doit à la troupe du Goéland un montant de euros en raison de non-paiement de

Ceci est à verser avant le 15 juin 2015 sur le compte des guides, avec comme communication le nom et prénom de la guide et la raison du remboursement.

Les pages suivantes sont consacrées à la fiche médicale de votre enfant. Celle-ci est à déposer pour le 15 juin chez Sika.

Coupon de réservation du repas de fin de camp

Pour participer à ce délicieux barbecue, veuillez remplir le coupon et le renvoyer chez Sika pour le 15 juin au plus tard.

Famille de..... réserve..... repas adulte à 8€ et repas enfant à 5€.

N.B.: les guides ne paient pas ce repas bien évidemment, il est compris dans le prix de leur camp.

Signature:
