



Meute du peuple Libre

Camp 2018



Informations Pratiques :

Où ? Rue saint-Martin 30/1 5354, Ohey, Belgique.

Quand ?

-Pré-camp : Le pré-camp démarre le 2 juillet. Vous êtes attendus pour 13h. C'est un temps qui est réservé aux sizainiers. C'est à dire Youri, Eliot, Yokin, Yan, Guillaume et Timon.

-Camp : Le camp concerne tous les autres louveteaux et démarre le 4 juillet. Nous vous attendons pour 18h.

Date de fin : 14 juillet à 12h → menu du jour auberge espagnole, nous comptons donc sur chaque parent pour amener que ce soit un plat ou un dessert afin de contribuer à ce festin tant attendu.

Prix : 135 € pour les sizainiers / 125 € pour les autres. (A payer avant le 2 juin 2018 !!)

N° de compte : BE08 0682 4846 4113

N° à contacter en cas de question / ou en cas d'absence pour le grand camp :

-Nous insistons sur le fait d'être prévenus par mail ou par téléphone en cas d'absence de votre fils !

Téléphone Akéla : 0474/ 83 37 89

Mail Baloo : tommd@live.be

Papier important :

- autorisation parentale

- fiche médicale

- carte d'identité

→ L'ensemble des documents se trouvent en fin de dossier et sont à rendre sur place

Mot de l'Akéla

Salut les loups, vous l'attendiez tant et le voici LE CARNET DE CAMPS 2018 !!! Au travers de votre lecture, vous aurez un aperçu de ce qui vous attend pour le Grand-Camp, que vous attendez, nul sans doute, avec impatience.

Depuis maintenant quelques années, la Meute du Peuple Libre est en pleine expansion et ne cesse de s'accroître. Il lui faut donc conquérir de nouveaux territoires. C'est pourquoi, cette année, nous vous emmenons à la conquête de l'Ouest. Là-bas, vous aurez les moyens de vous enrichir, en argent, en Or, en diamants, ... Mais avant de pouvoir accéder à tous ces fameux trésors dont regorge le nouveau continent, vous devrez vous livrer une bataille intrépide.



Mais contrairement à ce dont vous vous attendez, cette bataille ne sera pas comme les autres. En effet, elle demandera du savoir-faire, de l'ingéniosité, de la patience mais aussi du bois, du charbon et de l'acier. Vous l'aurez compris cette bataille ne se fera pas par les armes mais à coup de locomotives et de wagons, cette bataille se nomme L'ENFER DU RAIL.

En parcourant le carnet de camp, vous allez donc découvrir votre nouvelle nation, votre nouvelle culture dans laquelle vous vous immergerez. Nous comptons donc sur vous, pour affirmer votre nouvelle culture que ce soit par vos costumes, votre drapeau, ... aux yeux de tous et ce pendant toute la durée du camp.

Pour vous préparer à tout cela, nous demanderons à chaque conquérant (sizainier) de réunir votre royaume afin de vous mettre d'accord sur votre stratégie. En plus de votre stratégie, vous devrez vous mettre d'accord sur les vivres que vous allez emporter, votre fanion et vos déguisements qui vous seront indispensables pour aboutir à votre conquête et qui nous seront présentés lors du concours cuisine. N'oubliez évidemment pas votre cri, indispensable pour révéler toute la force qui est en vous !

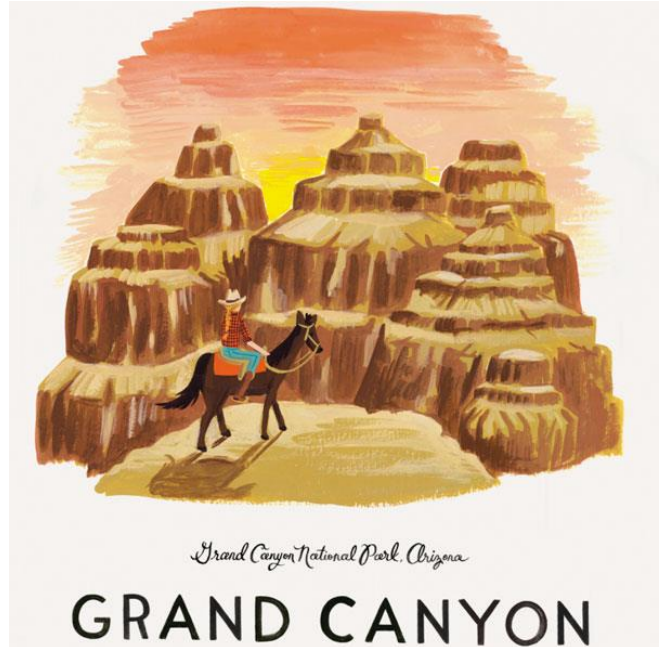
Il est, maintenant, temps pour moi de vous laisser découvrir la suite de votre carnet de camp, pour vous éclairer sur le thème et sur votre nation. Surtout, soyez patients et préparez-vous bien pour ce camp qui risque de vous en faire voir de toutes les couleurs !!

Bonne chasse... A TOUS !

Akéla

L'Enfer Du Rail

Nous sommes en été 1820, à une époque où l'Europe et l'Asie sont devenues des terres pauvres et où les matières premières se font rares. Néanmoins, une rumeur court dans les métropoles, un bruit dit que le continent découvert par Christophe Colomb en 1492, les Etats-Unis, serait un territoire plus vaste que ce qu'on ne pensait. En effet, à cette époque, seul l'Est des Etats-Unis est connu par nos explorateurs et monarques et l'Ouest représente encore un territoire sauvage et peu exploré.



Mais depuis la découverte du trésor perdu d'Indiana Jones en 1810, situé au cœur du H de Hollywood, l'envie de découvrir ce territoire devient de plus en plus pressante. Et les grands empires de notre époque n'ont qu'un seul désir : être les premiers à conquérir ce nouveau territoire.

Et à cette époque, quoi de mieux que le train et les rails pour se déplacer, effectuer des échanges commerciaux et assurer sa supériorité sur les autres nations. De là, 5 compagnies ferroviaires, chacune caractérisée par une nation vont se livrer une concurrence sans relâche afin de poser rail par rail pour pouvoir se targuer face au monde entier qu'ils ont été les premiers conquérants de l'Ouest.

Ces compagnies désignées seront : L'Eastern Pacific Union qui n'est autre que la compagnie qui représente le Royaume-Uni, La Central Pacific Union qui est la compagnie porte-drapeau de la Chine, La North Pacific Union emblème des nations scandinaves, La South Pacific Union digne représentant de l'Australie et, pour finir, la West Pacific Union en digne représentant de l'empire Ottoman.

C'est donc sous l'impulsion de la conquête de l'Ouest que les nations vont se livrer une guerre intrépide et vont tenter le tout pour le tout pour arriver, au plus vite par l'intermédiaire des voies ferrées, à bon port ou plus précisément à bonne gare 😊.

A cette époque, on promet à la compagnie qui arrivera la plus vite en Californie, état capitale attiré de l'Ouest, de la recouvrir d'or jusqu'à la tête. L'ensemble des compagnies ferroviaires ont toutes convenu de se livrer une bataille loyale et partiront donc toutes de New-York sous la tutelle du maire, MR Marshall qui se fait un réel plaisir que cette ruée vers l'or ait pour point de départ sa ville. Malheureusement tout le monde n'est pas du même avis...



L'Australie : South Pacific Union

Les Verts

Vous les Australiens, les habitants de ce magnifique pays rempli de kangourous, de koalas, de kiwis et d'autres bestioles charmantes, ... Vous n'avez pas peur des serpents venimeux ou des tarentules géantes qui rodent dans votre jardin. Vous passez vos journées à surfer, à vous battre contre des crocodiles et à bronzer au soleil. S'il y a quelqu'un qui sait survivre dans la nature, c'est bien vous. Malheureusement, tout n'est pas toujours aussi simple...



Et oui, c'est la crise ici aussi. La vie a toujours été dure en Australie. Mais cette année une grande sécheresse a frappé le pays, ce qui a fait monter le prix du blé de manière colossale. Pour cette raison vous avez décidé de migrer vers l'Amérique. Après avoir entendu que la première nation à atteindre la West coast serait recouverte d'Or, vous voulez être les premiers sur place pour vous enrichir le plus possible.

Malheureusement, vous n'êtes pas les seuls à avoir entendu cette nouvelle. La concurrence sera rude et vous devrez sortir tous vos talents de survivants pour prouver que vous êtes les meilleurs cheminots. L'avenir de votre nation dépend de vous. Ensemble vous triompherez !

Les Australiens aiment bien le cuir de crocodiles et les chapeaux de cowboy pour se protéger du soleil. Ils sont particulièrement fans des grosses bottines pour éviter les morsures de serpents aux pieds. En cas d'attaques d'animaux sauvages, un bon chasseur a toujours son arme sur lui.



Bien sûr s'il ne sait pas manier son couteau, ça ne sert pas à grand-chose. Pour cette raison, les Australiens apprennent à dépecer des animaux et à utiliser un couteau correctement dès le plus jeune âge. C'est donc clair que les Australiens sont très habiles avec une lame aiguisée et ils n'hésiteront pas à les employer pour freiner leurs ennemis dans la course aux rails.

La Chine : Central Pacific Union

Les Roses

La Chine est l'une des plus anciennes civilisations au monde. Ses plus grandes richesses sont sa culture et son patrimoine historique, car composé de plus d'une cinquantaine d'ethnies différentes, ceux-ci sont extrêmement diversifiés et atypiques.



Le peuple chinois est caractérisé par le port d'un chapeau de paille pointu, une longue tresse et une large toge (appelée hanfu).

Ce sont des personnes obstinées et extrêmement intelligentes dont le dévouement envers leur empereur, ne connaît pas de limites. La population chinoise accorde une grande importance aux rites spirituels et aux autres activités qui les encadrent tels les arts martiaux.

Tous les chinois sont adeptes du kung-fu ou de la boxe chinoise, ils prétendent que ça les détend. La Chine a été frappée par de nombreuses guerres et révoltes ces dernières années, dont les deux de l'opium ont fortement appauvri la population chinoise.

Beaucoup de familles chinoises ont alors décidé de partir à la conquête de l'ouest pour y trouver de l'or et améliorer leur niveau de vie. Ayant pris connaissance de cette chasse à l'or, votre empereur a décidé de vous rendre visite, accompagné des plus grandes forces de son empire à New-York pour pouvoir y montrer votre puissance.



Royaume-Uni : L'Eastern Pacific Union

Les Noirs

Vous les britanniques, derrière votre flegme national et votre sang-froid se cache un peuple fier de son drapeau et qui a faim de vaincre.



Le royaume Britannique possède un avantage considérable sur ses adversaires. C'est qu'il est un des seuls à connaître le territoire américain. Fort de ses 13 colonies déployées sur l'est du pays, Le Royaume-Uni possède la connaissance du terrain. Actuellement leader n°1 mondial, l'empire ne veut pas perdre sa place et chaque occasion est bonne à prendre pour affirmer sa domination sur le reste du monde.

L'empire Britannique a soif de conquête et d'or. Depuis la guerre de l'opium, l'empire britannique a perdu énormément d'argent et doit renflouer ses caisses pour ne pas couler façon Yellow submarine. Grâce à cette conquête, l'empire peut remplir son double objectif. Celui d'élargir son territoire et de s'enrichir.

Les britanniques aiment le football, le rugby, la musique pop-rock mais surtout et avant tout le Fish and Chips, ... A ne pas oublier que le thé se prendra à 16h et ce tous les jours du camp pour vous. L'habit britannique est simple, les britanniques portent des vêtements pratiques comme la redingote, le gilet court, les bottes de cuir.



L'Empire Ottoman : West Pacific Union

Les Rouges

Constitué en 1299, l'empire ottoman a longtemps été l'un des plus grands empires mondiaux.

Pendant plusieurs siècles, l'Empire ottoman a connu des périodes de richesse tant d'un point de vue économique que culturel. Cette domination sur le monde s'est essentiellement caractérisée sous l'influence de Soliman, mais depuis l'empire a du mal à retrouver de sa superbe.



La culture ottomane est très large et touche à de nombreux domaines. Les ottomans maîtrisent aussi bien l'art de la guerre caractérisé par les janissaires ou leur cavalerie qui ne recule devant rien, que celui de la musique et de l'art. Les ottomans s'habillent avec des pantalons bouffants et ses gilets colorés.

Si cette conquête de l'ouest s'avère être longue, l'empire ottoman serait sûrement le peuple qui aurait le plus gros avantage. Grâce à son système de ravitaillement, le peuple arrive à nourrir des régiments très importants pour l'époque. Les travailleurs ottomans, réputés pour leur frugalité, bénéficient d'un système de réquisitions et d'achats qui leur permet d'entreprendre de longues campagnes.

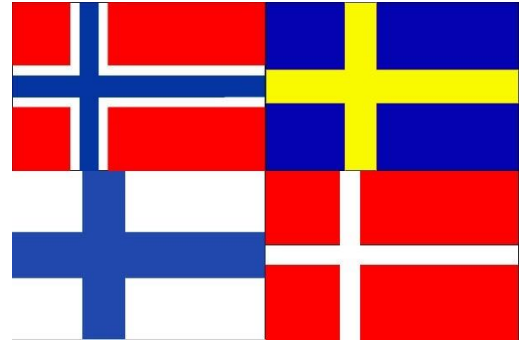
Le sultan Salah n'a d'autres choix que de participer à cette conquête de l'ouest. La raison n'est pas forcément l'or, mais plutôt un regain de notoriété. Du moins, c'est ce que souhaite le sultan Salah qui veut remettre l'empire ottoman sur la carte et retrouver sa popularité d'antan pour imposer sa culture au monde.



North Pacific Union : Les Nations Scandinaves

Les Bleus

Fort de leur passé et de leur histoire commune sous l'époque Viking, les pays scandinaves ont décidé de réunir à nouveau leurs forces et de redevenir une force mondiale qui ferait trembler les plus grandes nations. Les scandinaves sont grands, musclés et sont très mais très très barbus.



Les scandinaves sont réputés pour leur puissance navale, leur amour du poisson et des fruits de mers. Mais depuis quelques années, les hommes du nord ont appris à manier l'acier. Leur muscle et leur nouvel amour pour la métallurgie, pourrait être des forces considérables dans la conquête du rail. Le plus dur pour eux sera peut-être de devoir supporter les chaleurs de l'ouest. Un camp d'entraînement leur est vivement conseillé avant de débiter l'aventure afin de faciliter leur acclimatation.

Un autre élément pourrait contrecarrer l'envie des pays du Nord. En effet, composés de 4 nations, il faudra que les pays scandinaves continuent à ne faire qu'un, et ce, même durant les moments difficiles. A eux de mettre leur égo de côté et de ne pas oublier leur devise « L'union fait la force ! »

Les scandinaves portent de grandes salopettes, des chemises à carreaux et portent toujours sur eux de magnifiques bottines de forêt, toujours très pratique quand il s'agit de couper du bois avec leur hache.

La conquête de l'ouest est sûrement la dernière occasion qui se présentera aux peuples scandinaves de placer leur nom dans l'histoire. Cette conquête a donc toute son importance pour le peuple scandinave. A eux de mettre tout en œuvre pour parvenir à la gloire.



Le Staff

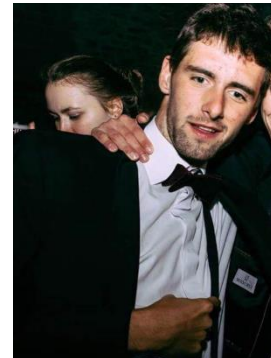
Mr. Marshall



Mr. Marschall est le maire de Gold Valley. Aimé de tous et toujours là pour son peuple, cela fait maintenant plus de 10 ans qu'il est au pouvoir. Avec l'arrivée des différentes tribus à New-York, Marschall se voit dans l'obligation de rétablir le calme et d'organiser au mieux le lancement de la course aux rails pour que celle-ci ne se transforme pas en enfer.

Sheriff Mcmurphy

Mcmurphy est le shérif le plus réputé de New-York. Redouté de tous les brigands, c'est un as en ce qui concerne le tir à distance, la rapidité et l'équitation. Mcmurphy ne se déplace jamais sans son fidèle compagnon Perdy, un labrador, dont l'odorat est si puissant qu'il pourrait détecter Bryan The Villain à plus d'un kilomètre à la ronde.



Bryan The Villain



Bryan The Villain est le malfrat le plus recherché du Far West. Il y a peu, il a été détecté dans les parages de New-York, ce qui a semé la panique dans toute la ville. Bryan The Villain est connu pour avoir commis les crimes les plus atroces. C'est un homme sans cœur, mais extrêmement intelligent. Il ne faut donc surtout pas le sous-estimer.

Lady Allison

La jeune Lady Allison est une pro de la danse. C'est au Saloon de New-York qu'on peut aller admirer son talent indéniable. Toujours bien habillée de robes magnifiques, elle sait comment mettre l'ambiance et animer le village tous les soirs. Lady Allison est connue pour faire chavirer le cœur de nombreux hommes par son élégance et sa beauté naturelle.



UNE JOURNÉE TYPE DANS L'ENFER DU RAIL ...

4h30 : Le soleil commence à se lever sur certains territoires comme l'Alaska.

6h00 : Il fait désormais clair jusqu'en Sibérie.

8h30 : Réveil des chercheurs et entraînement pour bien commencer la journée qui risque d'être bien remplie...

9h00 : Petit déjeuner pour prendre des forces

10h00 : Mise en place du premier rail.

13h00 : Après une matinée sans grand succès, les cheminots reprennent des forces autour d'un bon dîner et d'une sieste.

14h30 : Reprise des activités.

16h30 : Fruits et boissons à foison

17h00 : Vente et négociation d'acier en prévision de la journée de demain

18h30 : Il est temps de se laver et de se changer après cette dure journée. On passe à la rivière.

19h30 : Souper bien mérité

20h00 : Conclusion de la journée entre cheminots, ils se détendent et oublient le stress autour du feu et en festoyant avec une veillée.

22h00 : Les cheminots se couchent, rêvant ainsi de leur trouvaille de la journée.



LE MESSAGE AU PEUPLE LIBRE :

Le message au Peuple Libre est une étape importante dans la vie d'un louveteau. C'est un moment au cours duquel le louveteau exprime à la meute l'importance, à ses yeux, de l'une ou l'autre valeur qui permet de mieux vivre ensemble. Ce message est écrit par les deuxièmes années, individuellement.

Nous considérons que c'est l'année où le louveteau se sent tout à fait à son aise dans la meute. En préparant son message, le louveteau prend conscience des valeurs vécues à la meute. Il identifie celles qui sont importantes pour lui et ce que signifie être un chouette louveteau. Ce message sera ensuite lu devant le reste de la meute.

Le louveteau aura la liberté de choisir, pour l'aider durant cette étape, un louveteau ayant déjà fait son message au Peuple Libre. Il sera considéré comme ses parrains/marraines.

Ne t'inquiète surtout pas, le message au Peuple Libre n'est en aucun cas quelque chose à craindre, il n'y a rien de difficile et le staff est là pour t'aider s'il le faut.

C'est une étape que tout louveteau plus âgé que toi a fait, sans problèmes, une étape par laquelle tout louveteau passe en somme. Il s'agit juste d'un moment de réflexion



LE CONCOURS CUISINE :

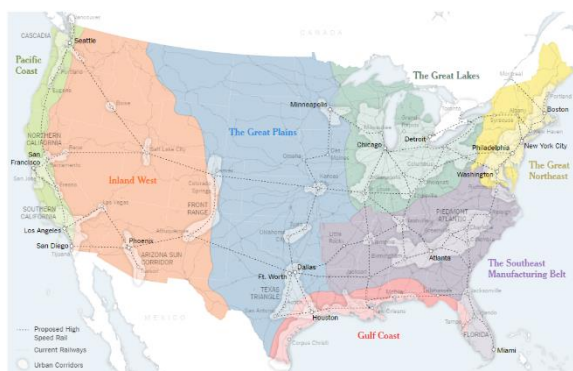
Comme chaque année, chaque sizaine aura l'occasion de se démarquer, que ce soit au niveau de l'entrée, du plat, du dessert ou encore de l'ambiance. Nous demandons donc à chaque sizaine de se réunir chez le sizainier afin de préparer tout cela avec l'aide d'un parent. Réfléchissez donc à ce que vous allez nous cuisiner, quels ingrédients il vous faudra pour que votre sizainier



n'ait plus qu'à nous accompagner pour faire vos courses. Ayez bien en tête que vous aurez un budget limité (40 €) et du matériel limité. N'hésitez donc pas à apporter une décoration ou un ustensile indispensable à la réalisation de votre préparation. Au fourneau donc !

HIKE :

Le Hike est une marche en groupe afin de découvrir les coins les plus reculés de notre chère Amérique. Nous en profitons pour nous retrouver entre nous autour d'un petit feu de camp, à dormir à la ferme, ... Le Hike dure deux journées et une nuit. Cette année, comme les autres années d'ailleurs, vous partirez par année afin qu'il n'y ait pas de problèmes au niveau des distances parcourues. Les premières, deuxièmes dans un groupe et les troisièmes quatrièmes dans l'autre groupe. De nouveau, inutile de s'inquiéter, nous adaptons les distances en fonction de votre année. La voiture vous apportera votre nourriture ainsi que votre sac de couchage chaque soir. C'est l'occasion d'être en plus petit groupe avec 1 ou 2 chefs seulement.



Le Tournoi de foot :



Comme chaque année, la troupe du grand veneur aura sa Champions League ! Cette année, les 5 équipes vont se retrouver au sein d'une poule. Chacune des équipes s'affrontera une à une tout au long de la semaine. Chaque mi-temps aura une durée de sept minutes. Lors de la clôture des phases de poules, les quatre meilleures équipes s'affronteront en demi-finale.

Et Les vainqueurs de ces deux confrontations s'affronteront dans une finale épique. Nous comptons sur le fair-play des participants pour le bon déroulement de la compétition et sur les encouragements des supporters. Que le meilleur gagne !

Affaires à prendre :

Sur toi pour partir en aventure :

- ✓ Ton uniforme im-pec-cable :
 - foulard
 - chemise
 - short bleu
 - bottines
- ✓ Veste imperméable
- ✓ Ta gourde

Dans ton grand sac à dos (pas de valise !!)

- ✓ Shorts (4)
- ✓ Pantalons (2)
- ✓ T-shirts (10)
- ✓ Pull ou sweat (4) + gros pull
- ✓ Sous-vêtements (10)
- ✓ Chaussettes (+10)
- ✓ Baskets
- ✓ Bottes
- ✓ Veste chaude
- ✓ Maillot de bain + bonnet de bain
- ✓ Un petit sac de randonnée pour le hike
- ✓ Casquette
- ✓ Un t-shirt moche pour la journée crado de préférence blanc 😊
- ✓ Essuie de vaisselle !!!!
- ✓ Du swaaaaag

Pour dormir :

- ✓ Sac de couchage
- ✓ Matelas
- ✓ Pyjama

Dans ta trousse de toilette :

- ✓ Essuie de bain (2)
- ✓ Brosse à dent & dentifrice
- ✓ Peigne, gel, parfum, déo
- ✓ Ton nécessaire hygiène
- ✓ Ton sac de salle linge
- ✓ Ta crème solaire
- ✓ Anti-moustique

Petit extra (super important !)

- ✓ Lampe de poche + piles
- ✓ Enveloppes préadressées +timbrées
- ✓ Bics + papiers
- ✓ Mouchoirs
- ✓ Médicament à remettre à Sahi
- ✓ Votre déguisement



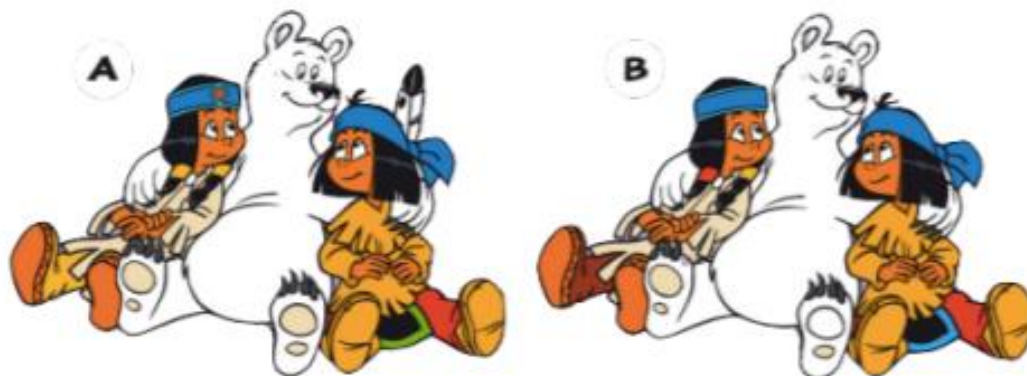
MOT DE LA FIN

Voilà, tu sais maintenant tout ce qu'il y a à savoir pour pouvoir prendre part à cette expérience qu'est le grand camp. Partir au camp est une grande aventure, qui peut-être t'effraie un peu par sa grandeur et son caractère inconnu. Sache qu'on est prêt à venir en discuter avec toi avant le grand départ et qu'on sera toujours disponibles sur place en cas de coup de cafard.

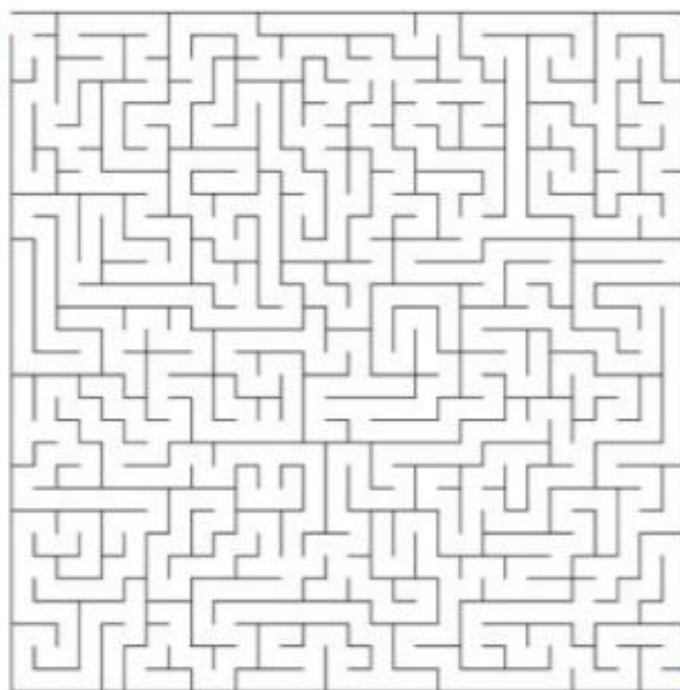


PETITS JEUX:

Trouve les 7 différences entre le dessin A et le dessin B



Aide le chercheur d'or à récupérer sa pépite ...



Cherche les mots dans la grille ...

I	Y	T	R	S	A	L	O	O	N	E	M	A	N	G	S	V	O
O	O	F	A	Q	L	A	Y	N	O	S	I	L	L	A	L	P	C
Q	W	U	M	U	S	N	U	C	O	L	O	R	A	D	O	T	A
E	R	K	A	Y	L	A	X	S	R	S	E	E	Q	N	P	Y	M
L	E	K	S	J	Q	G	I	G	T	I	E	K	I	H	E	A	P
I	A	L	L	I	D	A	P	L	O	R	K	W	F	R	P	L	S
N	S	H	U	Q	J	W	G	L	I	L	A	K	N	Z	I	A	A
G	Y	M	F	L	E	F	B	W	L	L	D	L	I	G	T	C	H
O	V	R	E	S	D	C	B	S	Y	A	C	V	I	T	E	A	I
T	A	P	T	X	O	Y	C	R	T	Z	H	I	A	E	S	J	S
R	Y	E	R	L	I	H	G	R	Y	P	N	S	E	L	Y	Q	O
N	R	H	L	D	N	Q	A	E	F	A	I	N	R	D	L	X	R
N	D	I	A	A	E	L	U	W	M	D	N	H	R	A	T	E	N
G	N	D	B	K	A	N	T	E	P	D	S	E	D	P	M	S	Y
S	P	B	C	S	E	Q	X	E	P	U	P	Z	E	N	I	H	C
N	E	D	K	S	K	L	U	S	K	U	O	R	E	P	E	U	R
L	I	A	W	A	L	I	A	M	C	M	U	R	P	H	Y	S	B
X	L	O	U	V	E	T	E	A	U	X	K	Y	E	H	O	K	P

- AKELA
- AUSTRALIE
- CHINE
- GOLDVALLEY
- LINGOT
- MARSHALL
- NAG
- PEPITES
- ALASKA
- BRYAN
- COLLINS
- HIKE
- LOUVETEAUX
- MCMURPHY
- OHEY
- PERDY
- ALLISON
- CAMP
- COLORADO
- JACALA
- MANG
- MEXIQUE
- PADILLA
- PEROU



Fiche santé individuelle

A compléter par les parents ou tout membre majeur au début de chaque année scolaire, 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)

Sait nager Oui / Non

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 Calendeel®, 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

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.





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 aux activités des 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

