

Castra Draconis

Troupe de Grand Veneur



Porcheresse 2023

EMPAREZ-VOUS DU CASTRA DRACONIS

Depuis des temps immémoriaux, Le Castra Draconis siège au milieu du royaume et ses membres, l'ordre du dragon, gouvernent les différents clans d'une main de fer avec une cruauté sans égale. Cela ne peut plus durer!

Pour renverser l'ordre établi et détrôner le clan du Dragon, vous vous êtes rassemblés en clans, ayant chacun sa spécialité, il vous faudra jouer dessus si vous espérez triompher.

Après cette année à préparer votre clan pour cet affrontement, il est temps de se rendre au Castra Draconis pour tenter de s'en emparer. Cette forteresse se situe sur une plaine surplombant Porcheresse et ses environs.

Serez-vous aptes à vaincre les autres clans et à vous emparer du trône afin de régner sur le Royaume? Rendez-vous le 8 juillet 2023 pour en avoir le coeur net .

La Castra Draconis

L'ordre suprême et respectable des Dragons a le plaisir de vous inviter à son majestueux camp 2023, la **Castra Draconis** !

Préparez vos équipements et entraînez-vous rudement afin d'être le clan qui remportera cette compétition unique et grandiose. La guerre fera rage au sein du royaume et il faudra être préparé à toute éventualité !

On vous donne rdv le samedi 8 juillet 2023 à la gare de Luxembourg pour vous emmener sur la plaine de notre forteresse, qui siège fièrement à porcheresse.

Fennec, Caracal, Hyrax, Monax, Maki & Carcajou
Membres émérites de l'ordre du Dragon

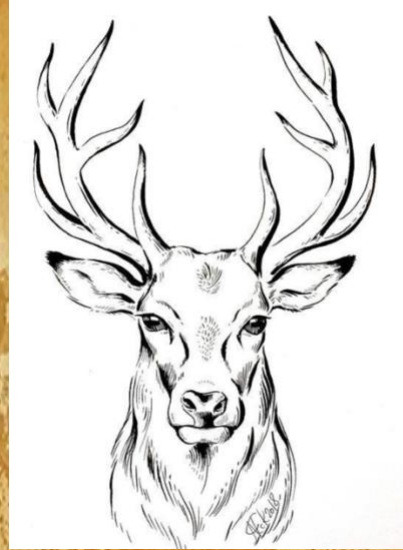


Les clans

Les Griffes De L'aube

Cariacou & Aridel

Le clan des griffes de l'Aube est une fraternité de chasseurs dont les compétences sont légendaires. À l'aube, ils se lèvent pour traquer les créatures les plus redoutables des terres sauvages. Leurs pas silencieux et leur instinct aiguë leur permettent de se fondre dans les ombres, devenant un avec la nature. Leurs flèches volent avec une précision mortelle, et leurs lames étincellent dans la lumière du soleil levant. Unis par un lien ancestral avec la traque, ces chasseurs courageux se soutiennent mutuellement, partageant des connaissances et des stratégies pour honorer leur art. Leur bravoure et leur détermination font du clan des Traqueurs de l'Aube une force à craindre dans les royaumes sauvages.



Les Marées Infinies

Souslik & Capybara

Les membres du clan des marées infinies sont des marins intrépides, dont les cœurs battent au rythme de l'océan. Ils connaissent les secrets des vagues et naviguent avec une adresse sans égale. Leurs navires majestueux sillonnent les mers, bravant les tempêtes et explorant des contrées lointaines. Leurs voiles gonflées par le vent portent les rêves et les récits des aventures vécues. Liés par une camaraderie indéfectible, ces marins se soutiennent mutuellement, formant une fraternité indomptable qui repousse les limites de l'exploration maritime. Pour le clan des Marées Infinies, chaque voyage est une opportunité d'embrasser l'inconnu et de graver leur nom dans les légendes de la mer.



Bourse D'argent

Musang & Akita

Le clan Bourse d'argent règne en maître sur les routes commerciales, naviguant habilement dans les dédales des marchés et des caravanes. Leurs membres, habillés de riches étoffes et arborant des bijoux étincelants, sont des négociateurs habiles et des experts en marchandage. Leurs échoppes débordent de trésors venus des quatre coins du monde, attirant les clients avides de découvertes et de luxe. Les membres du clan sont unis par leur amour pour les affaires et leur désir de prospérité, faisant d'eux les rois du commerce, prêts à parcourir les horizons pour établir de nouvelles transactions lucratives.



Les enclumes ardentes

Ardea & Serval

Le clan des enclumes ardentes, des forgerons légendaires maîtrise l'art de la forge avec passion et dévotion. Leurs créations sont réputées pour leur qualité inégalée, nourries par l'héritage ancestral et l'innovation constante. Les membres du clan sont unis par leur art et portent fièrement leurs tablier tachés de suie, donnant vie à des morceaux de métal avec une précision qui frise la magie. Ils sont des créateurs, des rêveurs et des bâtisseurs, faisant de leurs forges des sanctuaires où l'acier et la volonté se forgent en harmonie.



INFORMATIONS PRATIQUES

QUAND ?

6 juillet 2023 : Précamp pour les chefs de clans, les 3èmes & 4èmes années. Arrivée sur la plaine entre 17h30 et 18h30.

8 juillet 2022 : RDV à la gare de Bruxelles-Luxembourg à 8h25.

23 juillet 2022 : Fin du camp à 11h ! On vous invite à venir chercher votre enfant sur la plaine. N'hésitez pas à privilégier le covoiturage.

COMBIEN ?

3ème & 4^{ème} année : 190€ (Activité surprise incluse)

Reste de la troupe : 180€

Ce montant est à verser avant le 15 juin 2022 sur le compte de la troupe :

- * unité 124 - Scouts - BE43 0688 8935 1601
- * Communication : Nom - Prénom - Noiseux 2022

En cas de soucis financiers, n'hésitez pas à nous contacter. Le coût du camp ne doit pas être un frein à la participation de votre enfant .

OÙ ?

Plaine : Les Prechais, 6929 Porcheresse (49.977000, 5.094593)

Envoi des lettres :

N'oubliez pas d'ajouter la mention « Troupe du Grand Veneur, Unité 124 » sur l'enveloppe !

CONTACT ?

Pour toutes questions ou urgences à partir du 24 juin et durant l'ensemble du camp, veuillez uniquement utiliser le numéro de Carcajou (Louis BORMS) 0484/82.33.10 !!! On le répète chaque année, ça ne sert à rien de nous contacter par mail ou par WhatsApp, nous ne vous répondrons pas ! En effet, nous serons sur plaine, nous n'avons donc ni wifi ni ordinateur portable. Merci d'avance pour votre compréhension.

De plus, on vous demande d'être facilement joignable aux numéros de contact communiqués et ce durant l'entièreté du camp !

INFORMATIONS PRATIQUES

DOCUMENTS

[L'autorisation parentale et la fiche médicale](#) sont à remettre absolument avec la carte d'identité (ou une photocopie) à la gare ou à l'arrivée sur le camp. Il est indispensable que ces documents soit remis sous format papier.

Si ces documents ne sont pas remis ou que le format n'est pas adéquat, votre enfant ne sera pas admis au camp et ce pour des raisons de sécurité et d'assurance !

JOURNÉE TYPE SUR LE CAMP

9h : Réveil
9h15 : Gym du matin
9h30 : Petit-déjeuner
10h : Activité du matin
12h30 : Diner
13h30 : Temps libre
14h : Activité de l'après-midi
16h : Goûter et temps libre
18h : Préparation du souper
19h15 : Souper
21h : Activité du soir
23h30 : Au lit !



RÈGLES SUR LE CAMP

GSM

Les scouts n'ont besoin ni de GSM ni d'autres appareils électroniques durant le camp, il n'y a donc aucune raison d'en amener. Le camp est un lieu où il est bon de se déconnecter de toute la technologie qui nous entoure, afin de profiter à 100% de cette belle aventure humaine. Tout téléphone sera donc confisqué et rendu à la fin du camp.

Si les scouts veulent néanmoins avoir la possibilité d'écouter de la musique, ils sont invités à se munir d'une petite radio sur piles.

On compte sur les parents pour nous soutenir dans cette démarche ! Votre enfant est entre de bonnes mains ! Si vous voulez cependant recevoir quelques nouvelles, il pourra toujours se munir de sa plus belle plume pour vous écrire une magnifique lettre.

Seuls les CP et les SP peuvent être munis de leur GSM. Ce dernier est à remettre dans une enveloppe aux chefs à l'arrivée sur le camp ou à la gare en même temps que la carte d'identité, l'autorisation parentale et la fiche médicale.

ALCOOL, CIGARETTES, DROGUES

La détention ou la consommation d'alcool, de cigarettes ou de drogues durant le camp est totalement INTERDITE. Si un scout ne respecte pas cette règle, il se retrouvera dans le premier train pour Bruxelles à ses frais.

COLIS et NOURRITURE

Nous vous demandons d'envoyer, pour ceux qui le souhaitent, des colis de taille raisonnable. De plus, chaque patrouille a le droit d'apporter un et un seul sac de course afin de compléter leur malle.

Si ce n'est pas le cas, le contenu du colis ou des sacs supplémentaires sera partagé avec l'ensemble de la troupe. On ne le répètera jamais assez mais nous nourrissons vos enfants ! Cela ne sert donc à rien de leur envoyer des vivres pour 1 mois !

RESPECT ET BONNE HUMEUR

Le camp est un moment de partage où la bonne humeur et le respect d'autrui sont des valeurs fondamentales afin que la vie en communauté se déroule dans les meilleures conditions.

LE PAQUETAGE

En plus de vêtements et sous-vêtements standards pour deux semaines, votre sac à dos doit contenir les affaires suivantes :

- * La carte d'identité (ou une photocopie)
- * La fiche médicale
- * L'autorisation parentale
- * L'uniforme complet : chemise, foulard et short
- * Les médicaments (si besoin) : Veuillez le préciser aux chefs et dans la fiche médicale
- * Un savon écologique : nous nous laverons dans la rivière, il est donc essentiel de respecter la faune et la flore qui y vivent
- * Un maillot de bain
- * Un essuie
- * Une veste de pluie ou un K-Way
- * Des chaussures de marche (les scouts vont partir en hike pendant 3 jours, il est donc indispensable qu'ils puissent marcher avec des chaussures adaptées) * Une gourde
- * Un matelas (les matelas qui se gonflent avec une pompe ne sont pas adaptés aux pilotis)
- * Un sac de couchage
- * Des pyjamas
- * Une lampe de poche
- * Un couvre-chef
- * Un essuie de vaisselle
- * De la crème solaire
- * De l'anti-moustique
- * Des mouchoirs
- * Une brosse à dent et du dentifrice
- * Un gilet jaune
- * Un déguisement en lien avec le thème de patrouille
- * Du papier, des timbres et des enveloppes

Toutes les affaires doivent, dans la mesure du possible, être munies d'une étiquette nominative. Cela nous facilitera la restitution des objets perdus en fin de camp.

Nous vous demandons de bien vouloir respecter cette liste. Il arrive trop souvent qu'un scout se retrouve sans couvre-chef ni crème solaire sous la canicule, sans veste de pluie pendant une averse ou qu'il fasse son hike avec des chaussures trouées ou en tongues et sans gourde.

De plus les scouts sont un mouvement où la symbolique est importante. Tous les scouts doivent donc avoir avec eux leur uniforme complet : la chemise bleue, le foulard aux couleurs de l'unité et un short ! Si il vous venait à manquer un de ces éléments nous vous invitons à faire un petit tour à la [scouterie](#) afin d'acheter ce qu'il vous manque. Vous pouvez envoyer un mail aux [chefs d'unité](#) qui seront ravis de vous aider à les trouver en seconde main.

L'orde Du Dragon

CARCAJOU – ANIMATEUR RESPONSABLE

BORMS Louis

0484 82 33 10

Louborms@gmail.com

HYRAX – RESPONSABLE COMMUNICATION

FROMONT Maud

0470 22 90 69

Mfromont@hotmail.be

MONAX – RESPONSABLE PHARMACIE

URLACHER Thibault

0471 26 57 42

Thibourlacher137@gmail.com

CARACAL – RESPONSABLE MATÉRIEL

GIERO Nathan

0491 13 38 13

Nat.giero@gmail.com

MAKI – RESPONSABLE MATÉRIEL

JACQUES Emile

0477 06 29 81

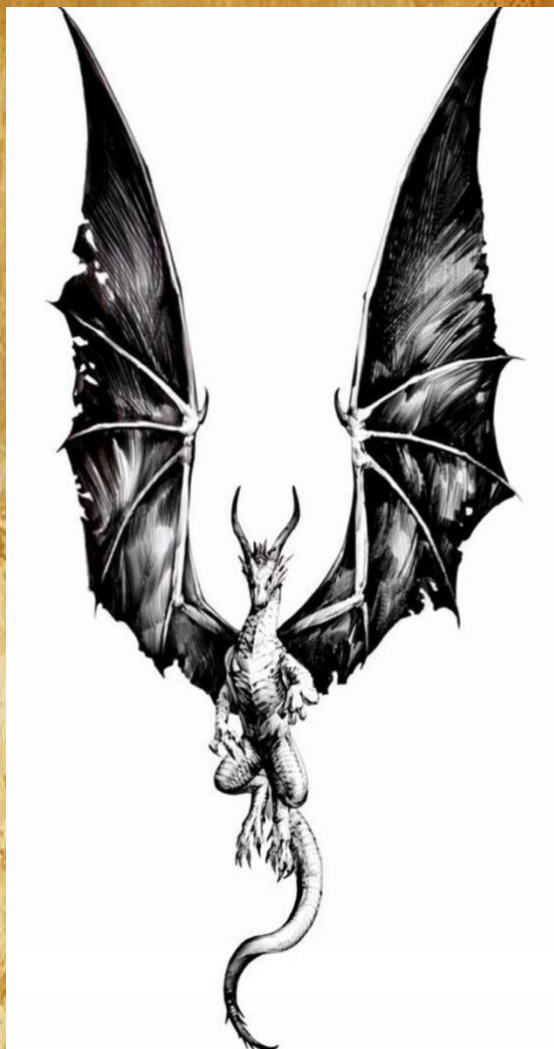
Eemile1313@gmail.com

FENNEC – TRÉSORIER

GEORGES Samuel

0472 92 76 04

Samgeo0102@gmail.com



N'hésitez pas à nous contacter si vous avez la moindre question par téléphone ou par mail (scouts@unite124.be). À partir du 30 juin, veuillez nous joindre uniquement sur le GSM de carcajou 0484 82 33 10.

MOMENTS IMPORTANTS DU CAMP

LA TOTÉMISATION

On sait que la « tot » peut faire peur aux plus jeunes. Il s'agit cependant d'une tradition importée des usages amérindiens dès la fondation du scoutisme. Chaque scout se choisissait un animal totem, puis demandait à un autre éclaireur de le compléter par un "nom indien" : par exemple, Lézard (totem) regard d'aigle (nom indien).

Dans notre troupe, comme souvent en Belgique, ce choix est effectué par le staff et les CP. La totémisation est un outil pédagogique et est liée à la symbolique, élément de la méthode scout. C'est avant tout un moment d'intégration au sein du groupe et du mouvement scout.

Chaque étape de la totémisation a un sens et un but pédagogique. L'objectif est de faire réfléchir les animés tout en leur inculquant les valeurs scouts.

LA QUALIFICATION

La qualification comme la totémisation est un outil d'intégration et d'éducation qui fait partie intégrante du parcours scout. Elle sert à porter les valeurs de progression, de confiance en soi et d'accueil.

Le quali est destiné à mettre en avant les qualités essentielles de la personne, il ne s'agit en aucun cas de quelque chose de négatif. Il est donné avec bienveillance dans un objectif d'accueil et d'inclusion un an après le totem.

LA PROMESSE

C'est un moment qui concerne les scouts de deuxième année de la troupe. Dans cette promesse, le scout va pouvoir s'exprimer par rapport aux valeurs apprises durant ses années à la troupe. C'est un engagement à long terme sur ce que signifie être un bon scout.

S'exprimer devant la troupe n'est pas forcément une chose aisée ! La troupe sera là pour l'encourager dans sa démarche. Il choisira un parrain qui l'épaulera dans sa réflexion.

MOMENTS IMPORTANTS DU CAMP

LE CONCOURS CUISINE

Il s'agit d'un concours lors duquel chaque patrouille devra réaliser une entrée, un plat et un dessert. Afin de déterminer les grands vainqueurs, le repas sera dégusté par les membres de l'ordre des Éveillés que sont les chefs et qui jugeront vos talents selon le goût, l'originalité, la présentation et l'animation. N'hésitez pas déjà à réfléchir à votre menu !

PS: Carcajou est TRÈS allergique aux arachides donc évitez les tentatives d'assassinat.

LE HIKE

Le hike est un moment important du camp. Les scouts partiront durant 3 jours explorer la région à pied. Le hike permet d'apprendre aux scouts à être autonomes tout en développant un véritable esprit de camaraderie et d'entraide dans la patrouille. C'est bien souvent durant le hike que l'on se forge les souvenirs les plus mémorables.

Il est évident qu'en plus des communications téléphoniques, les chefs passeront régulièrement rendre visite aux scouts pour s'assurer que tout se passe bien.

LES CHANTS

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 !



LE CHANT DE LA PROMESSE

Devant tous je m'engage sur mon honneur
Et je te fais hommage a toi, seigneur.
Je veux t'aimer sans cesse, de plus en plus.
Protège me promesse, seigneur Jésus



LE QUANTIQUE DES PATROUILLES

Seigneur, rassemblés près des tentes,
Pour saluer la fin du jour
T'es scouts laissent leurs voix chantantes
Monter ver toi, pleines d'amour :
Tu dois aimer l'humble prière
Qui de ce camp s'en va monter
O toi, qui n'avait sur la terre
Pas de maison pour t'abriter !
Nous venons toutes les patrouilles
Te prier pour te servir mieux
Vois au bois silencieux
T'es scouts qui s'agenouillent !
Bénis-les o Jésus dans les cieux

LA RONDE DES TOTEMS

Quels sont donc les totems du
Grand Manitou
Que nos braves sachets ont
choisi pour nous ?
Autour du feu qui danse
Nommons-les en cadence
Ils disent la vaillance
De chacun de nous !

