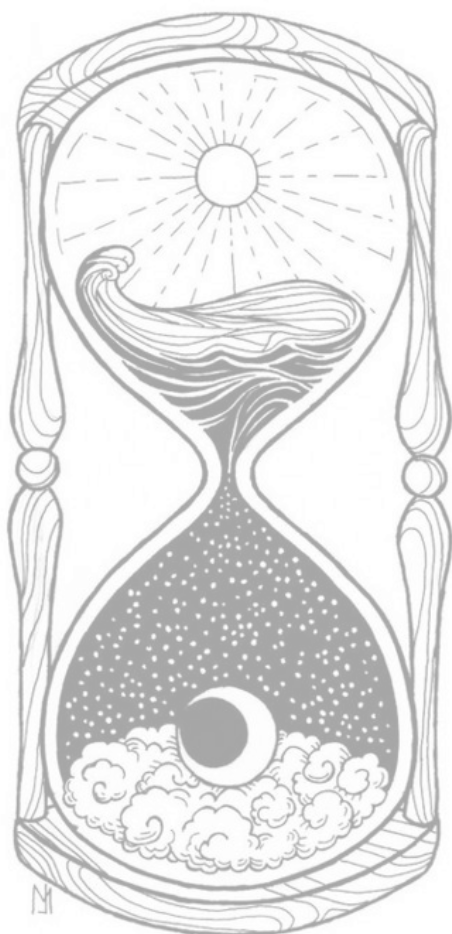




Êtes-vous prêts à voyager à travers le temps ?

Table des matières

Introduction	2
Les périodes de ce voyage temporel :	3
Mais au fond qui sont tes chefs ?	6
Liste des voyages prévus au camp...	9
La journée type d'un louveteau :	12
Tous les louveteaux se doivent de :	12
À ne pas oublier :	13
Informations pratiques :	15
Fiche médicamenteuse :	20
Les chansons à connaître	21
Quelques dessins pour toi et ta sizaine	23



Introduction

Doc : Bon ! Je crois qu'on s'est tout dit.

Marty : Merci.

Doc : Merci à toi.

...

Doc et Marty se disent au revoir en s'embrassant

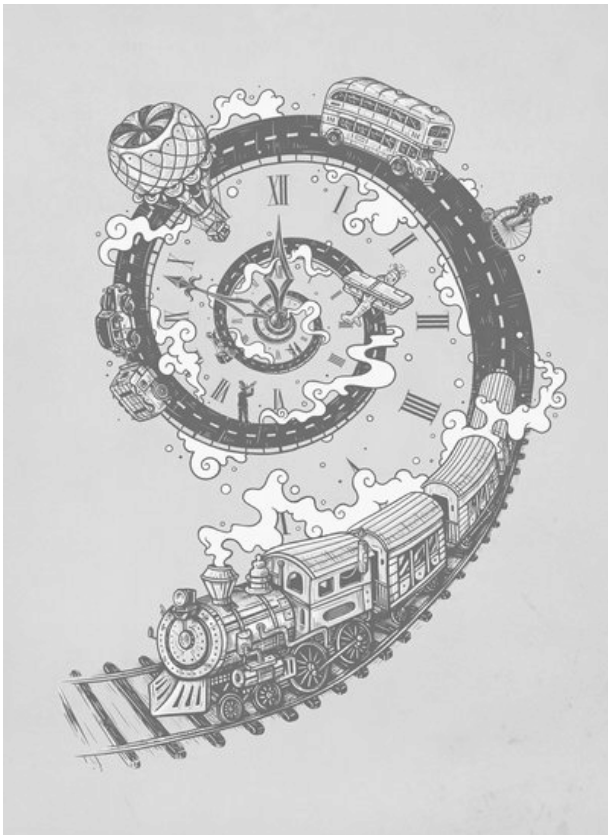
...

Doc : Rendez-vous dans 30 ans.

Marty : Je l'espère.

Doc : Ne te fais pas de soucis. Pourvu que... que le crochet entre en contact avec le câble à la vitesse de 88 miles à l'heure, à l'instant précis où l'éclair s'abat sur l'horloge. Tout marchera comme sur des roulettes.

Marty : Parfait !



Il y a quelques mois à peine, tout comme Doc et Marty, nous avons été brusquement séparés, sans savoir quand, ni même si nous nous reverrions. Aujourd'hui, tout ça, c'est du passé, et pas du futur. Enfin, espérons.

Mais comment est-ce qu'on peut en être certains ? Existerait-il un moyen de connaître l'avenir ? Ou peut-être un pour revenir en arrière, comme au bon vieux temps ?

Peut-être bien... Mais pour ça, il te faudra embarquer à bord de la DeLorean familiale pour arriver le jour indiqué à l'heure, la minute et la seconde précise afin d'amener suffisamment d'énergie pour qu'ensemble, on amène les 2.21 gigawatts nécessaire à notre voyage dans le temps !

Es-tu prêt(e) à tout quitter pendant quelques jours pour vivre avec tous les autres louveteaux le plus beau des voyages dans le temps ?

Les périodes de ce voyage temporel :

B
L
E
U
S



La Préhistoire :

La Préhistoire est la période allant de l'apparition des 1^{ers} hommes préhistoriques en Afrique, à l'apparition de l'écriture.

Elle commence il y a environ 3 MA et s'étend jusqu'à 3600ans avant notre ère. Cette période est divisée en deux parties : le Paléolithique et le Néolithique.

Mots-clés : Peinture, invention du feu et des outils, chasse, cueillette et pêche.

L'ANTIQUITE :

C'est la 1^{ère} et l'une des très grandes périodes de l'Histoire. Elle commence au IV^e millénaire avant notre ère et se termine autour du V^e siècle. Elle concerne les pays autour de la mer Méditerranées (sur les autres continents, elle n'est pas appelée de la même manière). Elle est généralement délimitée par l'invention de l'écriture et la chute et l'Empire romain.

Mots-clés : Empire, naissance de l'écriture, mythes, philosophie, Rome, Egypte, temple romain.



B
R
U
N
S

B
L
A
N
C
S



Le Moyen-Age :

Cette période s'étend du V^e siècle au début de la Renaissance et des Grandes Découvertes, c'est-à-dire à la fin du XV^e siècle. Une société hiérarchisée se met en place entre les riches qui possèdent les terres et les travailleurs. La société se divise donc en 3 parties : Le clergé, la noblesse et le tiers-état.

Mots-clés : Châteaux forts, religion, chevaliers, joute équestre, donjon, armure.

Les années 20

Les années 20, aussi appelées les années folles, désignent la période après la 1^{ère} Guerre Mondiale, commençant en 1920 et se terminant en 1929.

Cette époque est caractérisée par une vague de folie, de joie, de fêtes, et de nouveautés comme la radio, le cinéma ou l'électroménager.

Mots-clés : Fête, folie, danse, vitesse, inventions, art, modernité.



R
O
S
E
S

N
O
I
R
S



Les années 50 :

Les années 50, aussi appelées *les fifties*, désignent la période après la Seconde Guerre Mondiale, commençant en 1950 et finissant en 1959.

Elles sont caractérisées par leur rayonnement économique et culturel. C'est dans cette période que naît la carte de crédit, la télévision couleur, les ceintures de sécurité dans les voitures, les portes automatiques, ainsi que le four à micro-ondes.

Mots-clés : Pin-up, vintage, la ménagère, inventions, cafés, Elvis Presley, Grease.

Les années 80 :

Les années 80 couvrent la période allant de 1980 à 1989.

Ces années symbolisent la réalisation de nombreuses innovations, surtout dans le domaine technologique et numériques, comme l'invention du téléphone mobile, le caméscope, ou encore le développement des jeux vidéo et l'apparition du vidéo-clip.

Mots-clés : rétro, disco, fluo, Indochine, Michael Jackson, E.T. l'extra-terrestre, Pac-Man, Game Boy



K
A
K
I

M
A
U
V
E
S



Les années 2000 :

Les années 2000 correspondent à la période s'étendant de 2000 à 2009. Les avancées technologiques des années 2000 sont très importantes avec le développement ou l'invention des ordinateurs portables, l'Internet à haute vitesse, des téléphones portables, du Walkman, des réseaux sociaux, ...

Mots-clés : Technologie, numérisation, musique, pantalons taille basse, MSN, mp3, la DS, les Black Eyed Peas, la tecktonik, les crêtes.

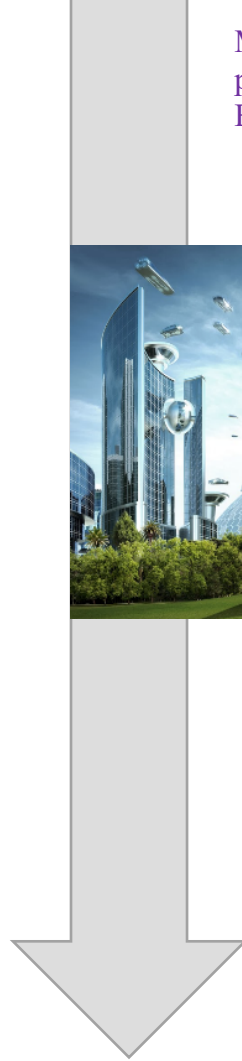
Le futur :

Seul l'avenir nous le dira...

Mots-clés : Retour vers le futur, les robots, la voiture autonome ou volante, énergies renouvelables, villes intelligentes, voyages dans l'espace.



J
A
U
N
E
S



ET LES CHEFS ... ? SURPRISE !



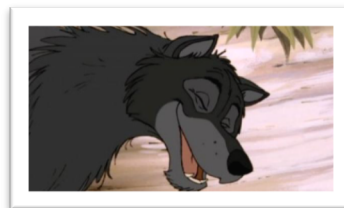
Au fond, qui sont tes chefs ?



Totem louveteau : Akela

Totem scout : Appaloosa

Quali : La vie est nulle sans bulle



Autre fois connue sous le totem de Raksha, elle a désormais, tout comme les Pokémon... évolué ! En quoi ? En Akela ! Oui je sais, nous aussi on a du mal à le croire, mais tout est possible ces derniers temps.

Bref, un peu plus sérieusement : si tu étais déjà là l'année passée, alors tu sais à qui tu as affaire. Derrière cette personne à la voix un peu portante par moment, se cache la personne bienveillante de laquelle tu as toujours espéré la surveillance et l'amitié, et nous aussi d'ailleurs. Autrement dit, elle est en quelque sorte l'animatrice que beaucoup aimeraient être, et ce n'est pas toujours sans rendre d'autres animateurs jaloux.

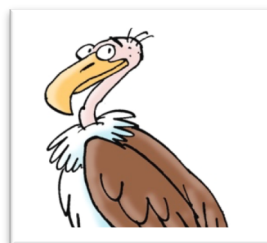
Pour terminer, Akela, c'est une personne de confiance. C'est l'animatrice vers laquelle tu pourras toujours te tourner, peu importe le motif. D'un côté, ce n'est pas pour rien qu'elle fait psycho !



Totem louveteau : Chil

Totem scout : Pajero

Quali : Catapulte



Chil est un animateur assez calme mais son quali ne lui a pas été attribué pour rien. Un chef posé mais déterminé ! Dès que Chil décide de créer un jeu c'est avec sa catapulte qu'il nous bombarde de bonnes idées. Lorsqu'il a dormi ses 12 heures, Chil est un chef débordant d'énergie et passionné par l'animation des enfants. Dans le livre de la jungle, son totem nous est décrit comme serviable, ami de tous et chanteur. Cette description est en partie vraie, je te conseille de t'éloigner de lui s'il se met à chanter...

La légende raconte que Chil est l'un des plus grands amateurs de football, et n'hésite pas à en parler avec lui si toi aussi c'est ton domaine. (Par contre, n'ose pas critiquer Chelsea devant lui il risquerait de ne pas garder son sang-froid !)



Totem louveteau : Baloo

Totem scout : Caracal

Quali : Yes or No



Malgré qu'il soit un un peu fufou et même parfois un peu mou du genou, Baloo est un chef sur qui tu pourras toujours compter. Il n'a pas toujours l'éloquence et l'élégance d'un prince de contes de fées mais sois rassuré, il te donnera toujours des conseils farfelus mais sages. Et surtout, n'oublie pas l'adage : c'est en forgeant que l'on devient forgeron. Baloo, ayant de bonnes ambitions, t'aidera à atteindre ton but. Ne perds pas à l'idée que sous ses airs qui peuvent paraître un peu brutales, il fera preuve de solidarité et d'amitié. Si tu as besoin d'aide pour porter, déplacer ou même construire quelque chose, fais appel à lui, Baloo possède une force dont personne ne dispose dans cette meute.



Totem louveteau : Rikki Tiki Tavi

Totem scout : Lemming

Quali : À tes souhaits



Malgré que son physique n'impose pas la terreur dans l'esprit de ses adversaires, Rikki Tikki Tavi est toujours là pour relever les défis. Elle affronte les épreuves avec bravoure et courage.

Rikki adore rassembler toute son énergie pour nous proposer un tas de projets parfois un peu (beaucoup) fous. Si elle est toujours très motivée, dévouée et souriante c'est parce qu'elle vous adore ! Dans le livre de la jungle, Rikki est l'un des amis les plus proches de Mowgli (après Baloo bien sûr, il ne faut pas abuser).

On pourrait décrire cette chef comme étant une personne bonne « ambi » (comme disent les djeun's de nos jours), vous l'avez sans doute remarqué, c'est une chef qui sait s'amuser !

D'après nous, son seul défaut c'est qu'elle utilise Tik Tok et ce n'est vraiment pas top...

(Ps : Donc les loups qui lisent ça, vous arrêtez Tik Tok pour aujourd'hui et vous allez tout de suite jouer dehors !)



Totem louveteau : Frère-gris

Totem scout : Sika

Quali : En orbite



Frère-gris est un chef généreux, serviable et très à l'écoute, malgré qu'il soit souvent dans les nuages ! Il se fera toujours un plaisir d'écouter tes anecdotes et les aventures les plus folles que tu as vécues au fil du temps... Grâce à sa sagesse et à son intelligence, il te partagera avec passion ses connaissances, ses conseils, ses expériences et ses futures idées de jeux qui te feront voyager avec lui au-delà des étoiles.

Tu peux compter sur lui pour t'épauler, t'aiguiller et surtout te faire sourire tout au long de ton parcours louveteau. Il ne te laissera jamais tomber, c'est un frère très fidèle !

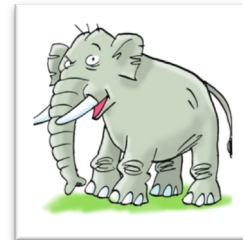
(Ps : Si tu veux lui faire plaisir, n'hésite pas à le questionner sur sa collection « Apple », ce sera le plus heureux des hommes !)



Totem louveteau : Hathi

Totem scout : Aracari

Quali : Mona Lisa



Dès le matin (nanana) avec sa chanson préférée (nanana) tu seras réveillé (nanana) ! On raconte que depuis la nuit des temps, ou plutôt le 22 mars 2001, jour de sa naissance (tu devrais le retenir !), Hathi réfléchit à de nouveaux jeux pour ses louveteaux chéris.

Chaque samedi, c'est toujours avec bonne humeur et motivation, que ta chef adorée arrive à toute allure aux réunions, dans son splendide bolide mauve.

Manquer une réunion est pour elle quelque chose d'impensable.

Saviez-vous que les éléphants n'oublient jamais rien ? C'est aussi le cas de Hathi ; nom, prénom, âge, animaux de compagnie, signe astrologique, allergies de tous les louveteaux ; rien ne lui échappe !!

Mais surtout, son amour des louveteaux fait d'Hathi une chef à l'écoute et investie. Nul doute qu'elle attend avec impatience le 21 juillet pour revoir ses animés préférés.

Liste des voyages prévus au camp... :

VOYAGE GOURMAND:



Journée bonne fourchette :

Lors de cette journée, tu pourras mettre à profit tous tes talents de chef cuisinier.

Cette journée est idéale pour laisser parler sa créativité culinaire.

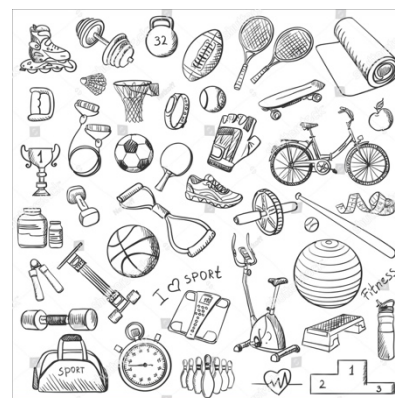
Cette année, la journée bonne fourchette sera organisée différemment. Par conséquent, nous reviendrons vers vous dès que possible pour vous éclairer sur ce sujet !

VOYAGE A TRAVERS LE MONDE SPORTIF :

Journée sportive :

Comme son nom l'indique, lors de cette journée, les jeux organisés par les chefs seront basés sur le sport mais surtout l'entraide et la collectivité des loups. Plusieurs jeux sportifs seront mis à l'honneur tel que le base-ball ou encore des parcours d'agilité évidemment adapté à notre thème du camp.

Lors de cette journée, nous pourrons observer la compétitivité de certains mais surtout la motivation à donner le meilleur de soi.



MISSION À L'ENVERS

Journée à l'envers :

Qui n'a jamais rêvé de pouvoir s'habiller à l'envers, de manger le petit déjeuner le soir...

Et bien ton rêve se réalisera car cette journée tout sera à l'envers. Dès le réveil, on commencera par la veillée du soir pour finir la journée par la gymnastique. À toi de faire preuve de créativité pour montrer ta capacité à tout réaliser à l'envers.



LES HOMMES DE CRO-MAGNON POUR UNE JOURNÉE:



Journée « crado » :

Quoi de mieux qu'une journée où il est autorisé, et même encouragé de se salir ? Pour cette journée, prévoyez un t-shirt que vous risquez de ne plus récupérer, ainsi que des affaires salissables.

VOYAGE VERS L'APPRENTISSAGE :

La journée « badges »

Les badges sont des ateliers qui vous permettront d'en apprendre un peu plus sur un domaine d'activité typiquement lié au scoutisme et à la nature. Attention ! Le badge n'est pas un examen, il est impossible de le « rater ». C'est avant tout une manière amusante d'en apprendre un peu plus sur la nature, les constructions, la cuisine, etc. Cela n'empêche pas le fait que nous comptons sur votre respect et votre motivation.



MISSION SIZAINIERS-SECONDS :



La journée sizainiers-seconds :

Cette journée sera pour les sizainiers, aidés des seconds, l'occasion de nous montrer leurs talents de chefs et ainsi inverser les rôles. Comme chaque année, les sizainiers s'occuperont de préparer cette journée, en sachant qu'ils devront obligatoirement inclure dans leur jeu les autres dernières années. Ces derniers vous aideront à tenir des épreuves par exemple.

LE TEMPS D'UNE PROMESSE :

La veillée promesse :

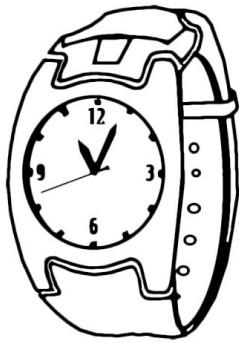
Le Message au peuple Libre (la promesse) est un moment privilégié où certains louveteaux peuvent faire passer un message à la meute. Il est proposé aux louveteaux de deuxième année. Ce message consiste en une réflexion sur vos années déjà passées à la meute et sur ce que représente à vos yeux le fait d'être un bon louveteau.



MISSION 12.00 :

Le jeu de 12 :

Le jeu de 12, c'est une succession de jeux durant 12 heures. Ce jeu peut aussi bien se commencer le jour comme la nuit. Durant ces 12 heures, fatigué tu ne seras pas et des plaintes tu ne formuleras pas.



VOYAGES SURPRISES :

Pour remplacer le hike, des voyages à la hauteur de vos attentes sont au programme !

Les chefs vous réservent quelques journées surprises mais vous n'en saurez pas plus ! Patience 😊



La journée type d'un louveteau :

- Il se réveille à 8h00-8h30 (pas avant !).
- Il prend son petit déjeuner à 8h40.
- Il fait une gymnastique pour se réveiller correctement.
- Il range sa chambre pour l'inspection des dortoirs à 10h00.
- Il vient au rassemblement à 10h15 avec son uniforme au complet.
 - Il participe aux activités durant toute la matinée.
 - Il dîne à 12h30.
 - Il se repose durant le temps calme jusque 14h00.
 - Il participe aux activités durant toute l'après-midi.
 - Il prend sa douche à 17h30.
 - Il soupe entre 18h30 et 19h30.
 - Il participe avec un grand sourire à la veillée toute la soirée.
- Il respecte l'extinction des feux qui se fait à maximum 23h00 .



Tous les louveteaux se doivent de :

- ☞ *Respecter le R.O.I ;*
- ☞ *Respecter les mesures relatives au COVID-19 ;*
 - ☞ *Respecter le matériel ;*
 - ☞ *Respecter la nature ;*
- ☞ *Ne pas gaspiller la nourriture ;*
- ☞ *Être souriant tout au long du séjour ;*
- ☞ *Participer à toutes les activités sans râler.*

À ne pas oublier :



Il est indispensable d'écrire le prénom du loupveteau/de la louvette sur tous ses effets personnels.

Vêtements

Divers

<ul style="list-style-type: none"> ○ L'uniforme complet (FOULARD ET PULL) ○ T-shirts (±10) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1 sac de couchage ○ 1 drap pour recouvrir le lit ○ 1 coussin + doudou si nécessaire ○ Crème solaire au moins d'indice 30
<ul style="list-style-type: none"> ○ Shorts (5-6) et pantalons (1-2) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1 sac à dos et une gourde
<ul style="list-style-type: none"> ○ Sous-vêtements (15) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ De quoi écrire (bic, feuilles, enveloppes, timbres...)
<ul style="list-style-type: none"> ○ 10 paires de chaussettes 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lectures et jeux calmes (Pas d'obligation)
<ul style="list-style-type: none"> ○ 2 grosses paires de bas 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1 sac en tissu pour le linge sale
<ul style="list-style-type: none"> ○ Pulls chauds (2-3) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2 grands essuies de bain et 2 petits
<ul style="list-style-type: none"> ○ Chapeau ou casquette 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Trousse de toilette avec 2 gants de toilette, savon et shampoing, brosse à dents et dentifrice, gobelet, coton-tiges,...
<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Des vêtements de pluie(ciré, K-way, bottes, ...)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lampe de poche
<ul style="list-style-type: none"> ○ Maillot de bain et un bonnet de bain 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1 t-shirt blanc (pour peindre dessus)
<ul style="list-style-type: none"> ○ 1 paire de chaussures de marche ○ 1 paire de chaussures légères ○ Pantoufles d'intérieures ○ 1 paire de chaussures pour l'eau ○ 1-2 pyjama(s) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Une boîte de mouchoir par enfant</i> ○ <i>Un essuie de vaisselle par personne</i> <p><i>Si vous voulez faire des dons d'essuies en plus de celui demandé, nous sommes preneurs ! 😊</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Ton déguisement 	

Remarques importantes :

- L'argent de poche, le GSM et autres appareils électroniques, les pétards et tout objet dangereux pour votre enfant ou pour autrui n'est pas autorisé et sera confisqué le cas échéant jusqu'à la fin du camp.
- Pour garder les lieux le plus propre possible, une paire de pantoufles ou chaussures d'intérieur est indispensable !
- Les chiques et autres bonbons sont tolérés en petite quantité.

Les visites pendant le camp ne sont pas autorisées. Cependant, une carte ou une lettre fait toujours plaisir ! N'oubliez pas de l'envoyer à temps.

➔ *Ferme du comptoir*

Rue Fagne Maron, 5

4910 La Reid (Theux)

Pour les Sizeniers et Seconds :

Comme vous le savez, vous devrez organiser :

- ☞ **Avec votre sizaine**, le repas de la journée bonne fourchette.
 - Cette année, les chefs organiseront la journée bonne fourchette différemment. Nous revenons vers vous pour plus d'informations très rapidement !
 - Par contre, n'oubliez pas la décoration de votre table en fonction de votre thème imposé pour chaque sizaine.
- ☞ Le jeu de la journée sizeniers-seconds. Ce serait sympa si vous pouviez déjà discuter entre vous, avant le camp, d'un jeu pour toute la journée et une veillée. N'hésitez pas à demander de l'aide autour de vous si vous êtes en panne d'idées.

Informations pratiques :

- Adresse du camp et de la boîte aux lettres:

Ferme du comptoir
rue Fagne Maron, 5
4910 La Reid (Theux)

- Quand ?

Notre camp se déroulera du 21 au 30 juillet.

→ Arrivée à 17 heures le 21.

→ Départ à 11 heures le 30.

- Documents à fournir :

- Ta carte d'identité
- Ton autorisation parentale signée (page 17)
- Ta fiche médicale (page 18-19)
- La fiche médicamenteuse (page 20)
- L'inscription :

Cette année, vu les conditions particulières, nous avons décidé de réduire le prix des camps pour les familles ayant plusieurs enfants dans l'unité, quelles que soient les sections concernées. Le prix de base pour le camp est fixé à 130 €.

Pour une famille avec 2 enfants dans l'unité, le coût de participation au camp sera réduit de 10€ pour chacun. Pour 3 enfants et plus, la réduction sera de 20€. N'oubliez pas que vous devez déduire du calcul votre acompte de 50 €.

Le versement est à faire **avant le 1 juillet** sur le compte de la 18e HB Louveteaux : **BE60 1030 1839 1470** avec la communication : Camp 2020 Nom+prénom du louveteau, de la louvette.

En effet, nous devons acheter du matériel et de la nourriture et cela ne sera possible que si les frais liés au camp sont payés à temps. Nous vous en remercions d'avance.

Évidemment, le prix ne peut en aucun cas constituer un obstacle à la participation d'un jeune loup au camp ! Un arrangement peut toujours être trouvé. En cas de problème, n'hésitez pas à contacter le Chef d'Unité, Thierry Kellens, thierry.kellens@gmail.com , [0485/52.67.94](tel:0485526794). Nous vous garantissons la plus grande discrétion.

L'arrivée au camp

Les chefs vous attendront sur place le **21 juillet à 17h00**. Un « kiss and go » sera prévu sur le parking. Pour éviter les contacts au sein de notre nouvelle bulle, les parents devront malheureusement se contenter de déposer les valises et de faire un dernier bisou et un dernier câlin avant de reprendre la route vers la maison.

Par contre, le co-voiturage n'est pas exclu à condition que le trajet se fasse accompagné d'un seul adulte qui porte un masque.

D'ailleurs, cette année, en raison de la crise sanitaire, nous n'autorisons pas d'arrivée tardive ni de départ prématuré.

Nous te demandons de **venir déguisé** pour être tout de suite dans l'ambiance du camp.

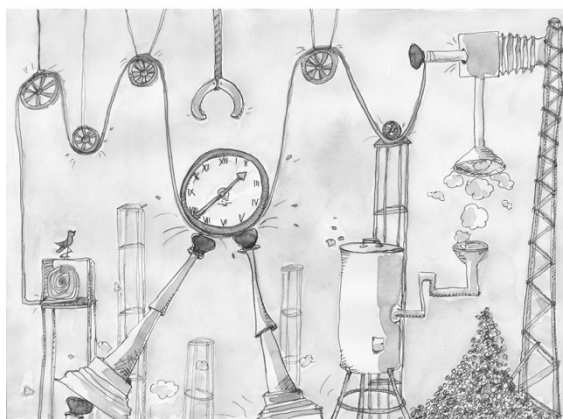
Le départ du camp

Le camp se clôturera le 30 juillet à 11h. Malheureusement, pas de chips ni d'apéro cette fois-ci.

Le déguisement

Le thème de cette année est, tu l'as compris : « voyage à travers le temps ».

Faites des costumes « maison », il est inutile de dépenser de l'argent pour un déguisement.





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 :

À compléter par le parent/tuteur :

Je soussigné(e) (prénom, nom) :

père mère tuteur répondant

autorise (prénom, nom)

à participer aux activités des Baladins Louveteaux Éclaireurs Pionniers

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

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 m'engage à ne pas faire participer mon enfant aux activités s'il est ou a été malade (symptômes au cours des 5 derniers jours)
- Je déclare décharger de toute responsabilité la Fédération des Scouts Baden-Powell, ses animateurs & scouts en cas de contamination ou de symptômes de mon enfant ainsi que de tout incident de quelque nature que ce soit liés à la pandémie de covid-19.
- Je m'engage à prévenir l'unité en cas de symptômes liés au covid-19 survenant dans les 15 jours qui suivent le camp.
- Je l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/ répondants. ⁽¹⁾

Fait à le

Signature⁽²⁾

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

(2) 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, représentant légal ou 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 : Email :

Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom et Prénom :	Nom et Prénom :
Lien de parenté :	Lien de parenté :
Tél. / GSM :	Tél. / GSM :
Email :	Email :
Remarque(s) :	Remarque(s) :

Coordonnées du médecin traitant

Nom et prénom :
 Adresse :
 Tél. / GSM :

Informations confidentielles concernant la santé du participant

Taille : Poids :
 Le participant peut-il prendre part aux **activités** proposées ? (sport, excursions, jeux, baignade...) OUI - NON

Le participant sait-il **nager** ? Très bien / Bien / Moyennement bien / Difficilement / Pas du tout

Le participant souffre-t-il (de manière permanente ou régulière) de :

<input type="checkbox"/> diabète	<input type="checkbox"/> mal des transports	<input type="checkbox"/> affection cardiaque	<input type="checkbox"/> handicap mental
<input type="checkbox"/> asthme	<input type="checkbox"/> rhumatisme	<input type="checkbox"/> affection cutanée	<input type="checkbox"/> handicap moteur
<input type="checkbox"/> épilepsie	<input type="checkbox"/> énurésie nocturne	<input type="checkbox"/> somnambulisme	<input type="checkbox"/> maux de tête / migraines

Si vous avez coché une ou plusieurs cases, merci d'indiquer la fréquence, la gravité et les actions à mettre en œuvre pour les éviter et/ou y réagir :

.....



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

Autres renseignements concernant le participant que vous jugez importants pour le bon déroulement des activités / du camp (problèmes de sommeil, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif...) :

Le participant est-il en ordre de **vaccination contre le tétanos** ? NON - OUI

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 ?

Le participant doit-il **prendre des médicaments quotidiennement** ? NON - OUI

Si oui, lesquels ?

Préciser le dosage et les quantités :

Quand ?

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? OUI - NON (*nous rappelons que les médicaments ne peuvent pas être partagés entre les participants*)

Si le participant fait partie d'un groupe à risques du covid-19 (voir liste jointe) :

Celui-ci a reçu un avis favorable de son médecin traitant quant à sa participation au camp 2020.

Les coordonnées complètes du médecin traitant ont été renseignées sur le recto de la fiche santé.

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 suivants et ce à bon escient : paracétamol, antiseptique (de type Chlorhexidine), pommade apaisante (sur avis médical ou du pharmacien).

« 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

Le traitement des données médicales est effectué dans le cadre de nos activités légitimes et moyennant les garanties appropriées, conformément à l'article 9 §2 du Règlement général relatif à la protection des données. Les informations contenues dans la fiche santé sont confidentielles. Les animateurs à qui ces informations sont confiées sont tenus de respecter la législation 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, et sont soumis au secret professionnel tel que 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. Vous pouvez les consulter et les modifier à tout moment. Ces données seront détruites au plus tard un an après le séjour si aucun dossier n'est ouvert.

Les informations relatives à nos traitements et à vos droits en qualité de personnes concernées sont disponibles dans notre charte de protection des données personnelles (disponible sur lesscouts.be/vieprivee).



Fiche médicamenteuse :

Si vous avez du produit anti-poux, veuillez le mettre dans la valise de votre enfant. (Il s'avère être notre meilleur ami lorsque ces petites bestioles viennent les embêter)

Nom de l'enfant :

Nom du médicament	A jeun	Matin	Midi	16h	Souper	Soir	Autre
Cochez la case qui correspond à l'heure de prise. Indiquez le dosage à prendre							

!!!! Le nom de l'enfant doit figurer sur la boîte du médicament et le tout dans un sachet au nom de l'enfant également !!!!

Les chansons à connaître

L'édit de la Jungle :

Ceci, c'est l'édit de la jungle
Aussi vrai, aussi vieux que le ciel ; Les loups qui l'observent en vivent, Mais
le loup qui l'enfreint doit grandir. Comme la liane autour de l'arbre,
La loi passe derrière et devant.
Car la force du clan, c'est le loup ;
Et la force du loup, c'est le clan.

Chaque jour, de la queue aux moustaches, Lave-toi, bois bien sans trop
t'emplir. Souviens-toi : le jour est pour la chasse, N'oublie pas : la nuit est
pour dormir.

Le chacal suit le tigre et mendie ;
Mais toi, loup, quand ton poil a poussé, C'est ta loi : il faut partir en chasse,
Ne devoir ton gibier qu'à toi seul.
C'est ta loi : il faut partir en chasse,
Ne devoir ton gibier qu'à toi seul.

L'alphabet scout :

Un jour la troupe campa, AAA
La pluie s'mit à tomber, BBB
L'orage a tout cassé, CCC
Faillit nous inonder, ABCD

Le chef s'mit à crier, EEE
A son adjoint Joseph, FFF
Fait nous vite à manger, GGG
Les scouts sont sous la bâche, EFGH

Les "Pinsons" dans leur nid, III
Les "Loups" dans leur logis, JJJ
Chahutèrent, quel fracas, KKK
Avec les "Hirondelles", IJKL

Joseph fit de la crème, MMM
Et du lapin d'garenne, NNN
Et même du cacao, OOO
Mes amis, quel souper, MNOP !

Soyez bien convaincus, QQQ
Que la vie au grand air, RRR
Fortifie la jeunesse, SSS
Renforce la santé, QRST !

Maintenant qu'il ne pleut plus, UUU
Les scouts vont se sauver, VVV
Le temps est au beau fixe, XXX
Plus besoin qu'on les aide, UVXZ

Et on a rien trouvé, pour W
Et on s'casse pas la tête, pour le Y.

Trois esquimaux :

Trois Esquimaux, autour d'un brasero, Écoutaient l'un d'eux, qui
sur son banjo Rythmait le mortel ennui
Du pays du soleil de minuit.

Y a pas d'soleil en Alaska, woudji, woudji, woudji, wa, wa, wa
Sur la banquise, pas d'mimosas, woudji, woudji, woudji, wa, wa,
wa

Pas de petits moutons, sautant sur le gazon, Pas de rutabagas et
pas de bouillon gras, Oum bala, oum bala oum bala, Oum balala...

La promesse :

Devant tous je m'engage
Sur mon honneur,
Et je te fais hommage
De moi, Seigneur !

Je veux t'aimer sans cesse, de plus en plus,
Protège ma promesse, Seigneur Jésus !

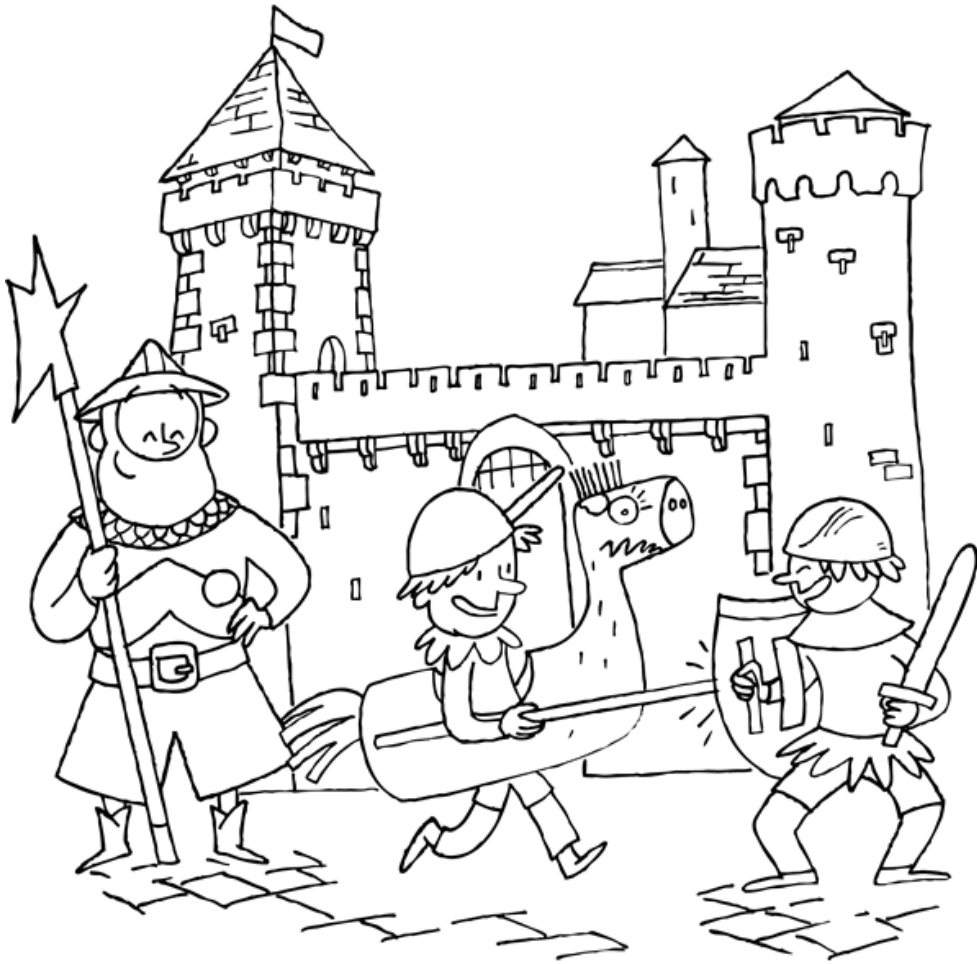
Quelques dessins pour toi et ta sizaine

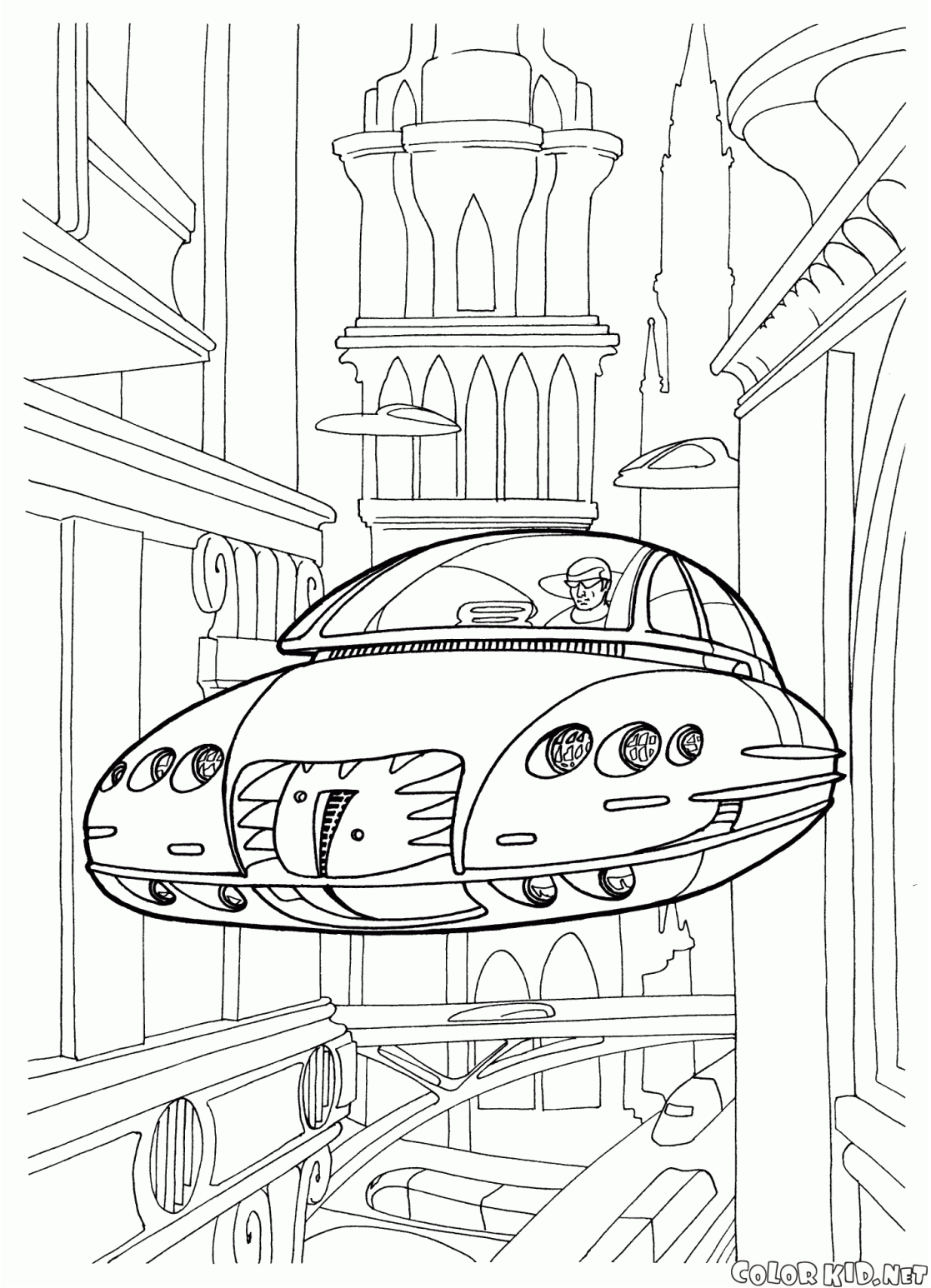


Dessin imprimé sur www.hugolescargot.com
Usage personnel uniquement - Reproduction interdite

L'ère des dinosaures









Dessin imprimé sur www.hugolescargot.com
Usage personnel uniquement - Reproduction interdite