

2025

Floumont

*On raconte qu'au bout du monde, là où les cartes
s'arrêtent, un ancien secret dort...*





Pirate Stories

Depuis des siècles, les marins évitent certaines eaux... Des zones d'ombre sur les cartes, où même les boussoles refusent d'indiquer le nord. C'est là-bas, au large des Terres Oubliées, qu'un ancien secret repose, enfoui dans les abysses.

Une confrérie. Un artefact. Une malédiction.

Nul ne sait exactement ce qu'est devenu Elias Grimm, le capitaine qui osa braver les lois du vent et des dieux. Mais on raconte que son navire, L'Éclipse, n'a jamais vraiment sombré... qu'il vogue encore, entre brume et légende, guidé par le pouvoir du Trident Maudit.

Cette année, toi aussi, tu embarques.

Pas pour une croisière. Pas pour un simple camp.

Mais pour un voyage initiatique où la loyauté sera mise à l'épreuve, où les cartes mentent et où le trésor n'est jamais là où tu le crois.

Rallie ton équipage, ajuste ton tricorne, et n'oublie jamais :
Ceux qui convoitent le Trident... en paient toujours le prix.

Ce carnet est ton guide.

Ton journal de bord.

Ta seule boussole face aux tempêtes à venir.

Que celui qui osera tourner ces pages sache que l'aventure ne fait que commencer...

VOTRE EQUIPAGE

Équipage du Black Pearl

Capitaine : Jack Sparrow / Hector Barbossa

Navire : Le Black Pearl – galion noir, rapide, voiles sombres

Style vestimentaire :

- Pirates classiques : chapeaux tricorne, chemise en lin, foulards, cuir usé
- Jack : style unique avec perles, dreadlocks, bijoux

Style / ambiance :

- Pirate mythique, légendaire, rusé
- A connu une malédiction (transformés en squelettes la nuit)
- Ambiance libre, déjantée, rebelle

Équipage du Hollandais Volant

Capitaine : Davy Jones / Will Turner

Navire : Le Hollandais Volant – vaisseau maudit couvert de coquillages et d'algues

Style vestimentaire :

- Uniformes marins décomposés, fusionnés avec des éléments marins
- Tentacules, carapaces, branchies
- Davy Jones : manteau d'amiral, tentacules au menton

Style / ambiance :

- Fantomatique, poisson, lié aux abysses
- Équipage damnés, serviteurs de la mer
- Ambiance glauque, oppressante

Équipage du Queen Anne's Revenge

Capitaine : Barbe Noire

Navire : Queen Anne's Revenge – galion imposant, voiles noires, crânes

Style vestimentaire :

- Pirates sombres, accessoires vaudous
- Tenues lourdes, chaînes, objets rituels
- Barbe Noire : imposant, barbe fumante, sabre maudit

Style / ambiance :

- Sombre, mystique, sorcellerie vaudoue
- Cordages animés, contrôle du navire par magie
- Atmosphère terrifiante et surnaturelle

VOTRE EQUIPAGE

Équipage de l'Empress

Capitaine : Sao Feng / Elizabeth Swann

Navire : L'Empress – jonque chinoise stylisée, ornée d'or et de voiles rouges

Style vestimentaire :

- Tenues d'inspiration asiatique : tuniques, ceintures, sabres fins
- Élégance et précision
- Sao Feng : crâne rasé, longue robe de combat

Style / ambiance :

- Pirate noble, inspiré des arts martiaux
- Ambiance honorifique, stratégie, tradition
- Guerriers disciplinés et rapide

Équipage de l'Interceptor : (L'Interceptor)

Capitaine : Volé par Jack Sparrow & Will Turner

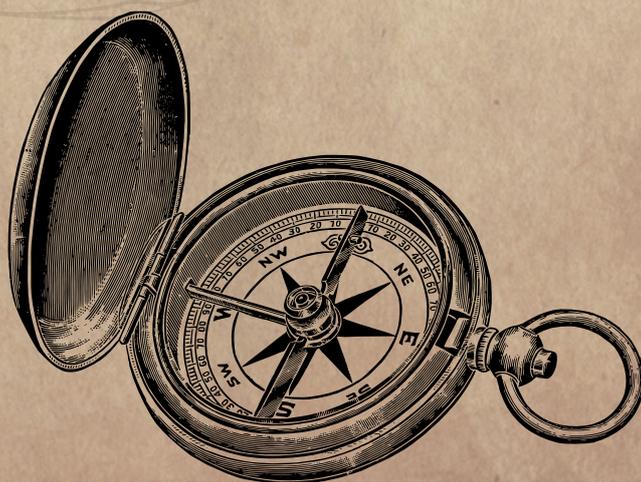
Navire : HMS Interceptor – frégate de la Royal Navy, rapide et bien armée

Style vestimentaire :

- Uniformes britanniques : vestes rouges/navy, bottes, épaulettes
- Tenues impeccables au départ, puis désordonnées une fois pirates
- Will : style sobre, chemise blanche, ceinture de cuir

Style / ambiance :

- Navire militaire utilisé temporairement par des pirates
- Mélange d'ordre et d'aventure
- Ambiance plus lumineuse, esprit chevaleresque en mer



LES MODALITÉS

QUAND ?

Nous attendons tous les quatrième année et les CP-SP pour le pré-camp le lundi 21 juillet à 13 h 30

Les autres éclaireurs sont attendu le 22 juillet à 13 h 30

Pour le retour, il se fera le mercredi 06 août à 12h

Nous vous conseillons vivement de co-voiturer... Un lien vous sera envoyé pour vous aider dans l'organisation.

COMBIEN ?

Le montant du camp est fixé à 170€ Cette année. Nous souhaitons le paiement avant le 1 juillet 2025 au plus tard , le paiement fait office d'inscription. Passé ce délai, il sera trop tard pour l'inscription...

La somme est à verser sur le compte :

BE 62 1030 1840 0261 (Éclaireurs Verlaine).

N'oubliez pas de joindre la communication : Nom et Prénom de l'éclaireur.

Le prix de ce camp ne peut en aucun cas porter préjudice à sa participation. En cas de difficultés, nous vous invitons à prendre contact avec l'un des chefs d'unité pour trouver un arrangement.

Via leur adresse mail : unite@scoutsverlaine.be

ou via nos référents :

- Lucie : 0479 96 79 22
- Arnaud : 0474 61 15 71

OÙ ?

L'adresse du Propriétaire et ainsi que l'adresse postale :
Andrimont 5 4987 STOUMONT

Coordonnées du pré :

50.42431980102972, 5.877918944899568

Où l'adresse du champ :

Roannay 16, 4987 La Gleize (Stoumont) Belgique

17:04 Mercredi 7 mai



Repère placé

À proximité de La Gleize, 4987 Stoumont
🚗 1 h 12 min

[Itinéraire](#) [Démarrer](#) [Enregistrer](#)

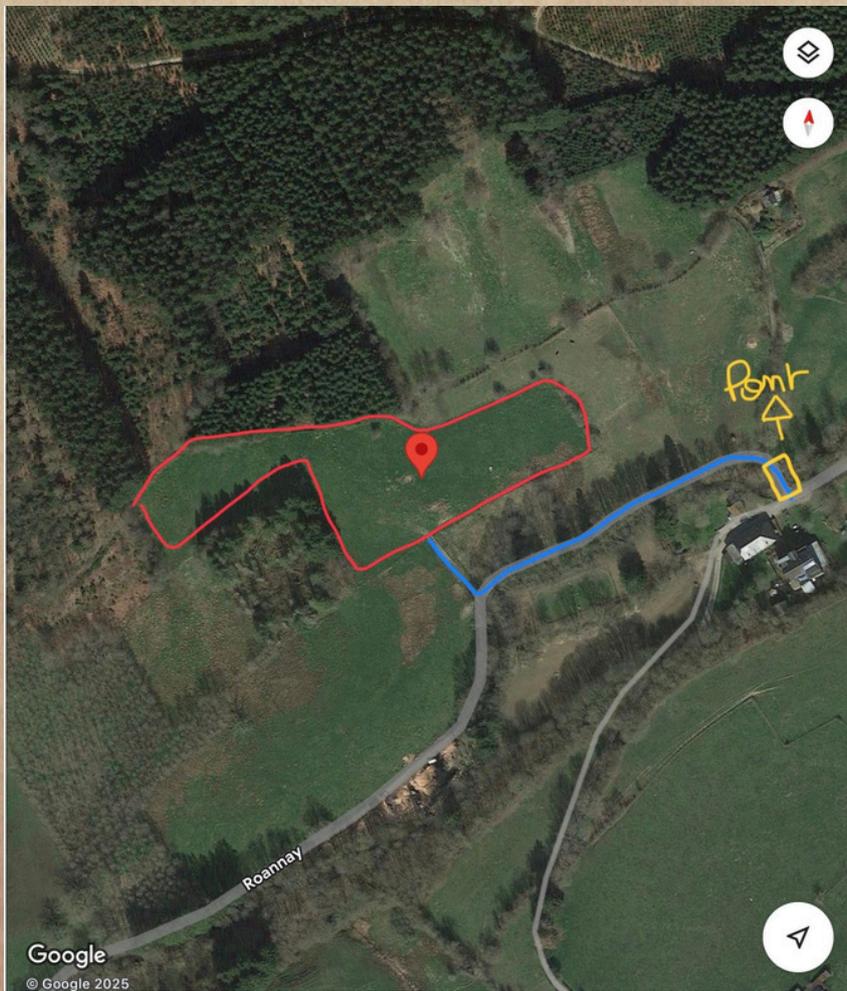
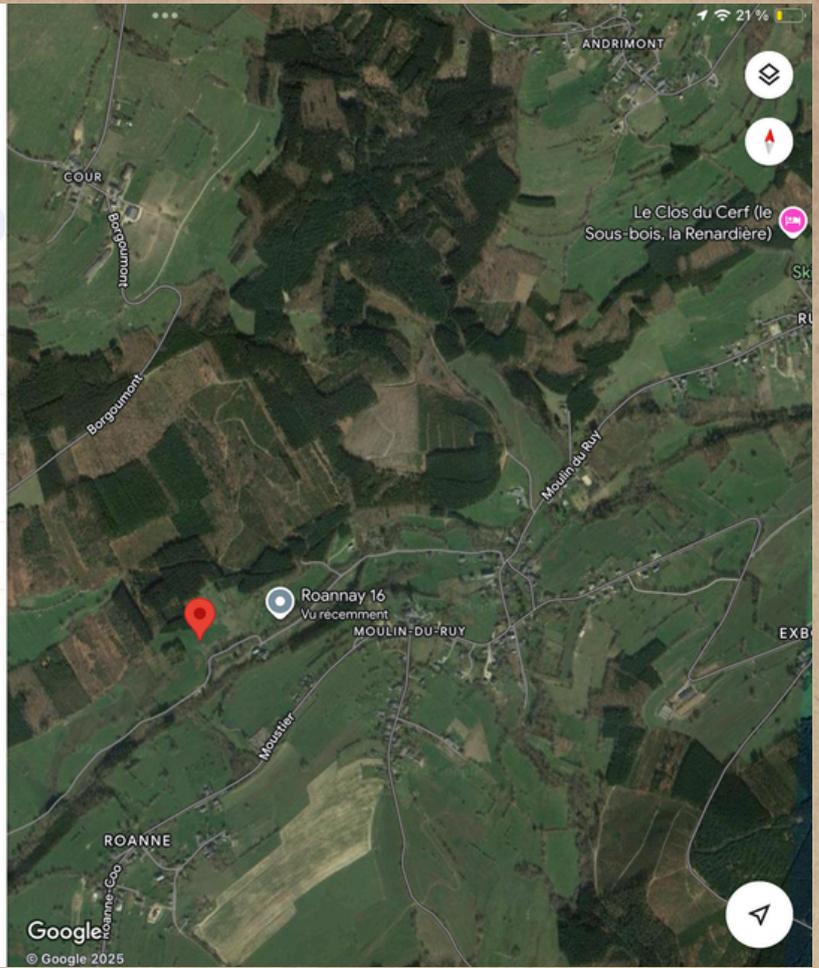
[Mesurer une distance](#)

[CVFG+726 Stoumont](#) ⓘ
(50.4231633, 5.8750134)

[Suggérer une modif.](#)

[Ajouter un lieu manquant](#)

[Ajouter votre établissement à Maps sans frais](#)



LES CAPITAINES (LES CHEFS)

Quand la houle se lève et que tout part à l'abordage, ces vieux loups de mer sont là pour remettre la barre droit. Un corbeau, une bouteille, un cri dans le vent : ils répondront.

Azara : cheffe responsable

MÉLISANDRE BRANDENBOURG 0497876169



Falco :

TOM CLAJOT 0471409078

Shiba :

MARIE SCHYNTS 0489 89 96 25



Qurebi :

CHARLOTTE FOUARGE 0474 42 40 25



Pygarque :

BAPTISTE HUBERT 0491 88 08 42



Zarafa :

SIMON BADOT 0490 40 61 37



CE QUE J'EMBARQUE À BORD :

- L'uniforme impeccable (chemise + foulard) ;
- Sac de hike + housse de pluie ;
- Couvre-chef + crème solaire et crème hydratante
- Médicaments personnels ;
- Bassine + savon (pour se laver) ;
- Mola (pas de lit de camp en raison des pilotis) ;
- Sac de couchage ;
- Pyjama ;
- Lampe de poche ;
- Gamelle + couverts à votre nom ;
- Gourde ;
- Essuies + gants de toilette ;
- Maillots de bain ;
- Vêtements de pluie (Kway !)
- Pantalons & shorts ;
- T-shirts ;
- Pulls ;
- Sous-vêtements ;
- Chaussettes ;
- Chaussures de marche ;
- Bottes ;
- Chaussures légères ;
- Chaussures d'eau ;
- Mouchoirs ;
- Canif + boussole ;
- Chansonnier + instrument de musique pour ceux qui en ont un ;
- Gants de travail pour les constructions ;
- Déguisement

Comme chaque année, les téléphones et appareils électroniques sont interdits.

Nous vous conseillons donc de les laisser chez vous, puisque nous les confisquerons dès votre arrivée.

LA JOURNÉE-TYPE

8h00 : Réveil des moussaillons

8h15 : Gymnastique anti mal
de mer

8h30 : Ration du matin

9h00 : Rassemblement de
l'équipage

9h30 : Inspection des cabines

10h00 : Activités & jeux

12h30-14h00 : Festin du midi

14h00 : Activités & jeux

17h30 : Douche et cuisine

19h00 : Festin du soir &
Nettoyage de la Cale

21h00 : Veillée

22h30 : Silence dans les Cabines

LES JOURNÉES SPÉCIALES

JOURNÉE BONNE FOURCHETTE

Pour espérer gagner le meilleur concours du royaume, vous devrez nous concocter un menu composé d'une entrée, d'un plat et d'un dessert.

Nous attribuerons des notes basées sur la décoration, la pertinence du menu par rapport à votre thème et sur l'ambiance/l'animation. Votre liste de courses doit être préparée et réfléchie à l'avance.



JOURNÉE CP/SP

Cette journée, ce sont les CP et les SP qui l'organisent tous ensemble.

Au programme :

Un jeu pour la matinée et un jeu pour l'après-midi.

VEILLÉE PATROUILLE

Chaque patrouille devra préparer une veillée en lien avec son thème qu'elle devra animer.

Tous les membres de la patrouille doivent être concertés pour la préparation.



Il y a également la journée du jeu de 24H, le hike de 3 jours, la journée badges, la journée sportive ...

L'UNIFORME

POUR TOUS



L'insigne du mouvement **Les Scouts** : entre le coude et l'épaule, sur la manche droite.

Optionnel



L'insigne **mondial scout** : au-dessus de l'insigne **Les Scouts**, sur la manche droite.



L'insigne **Belgique et drapeau européen** : sur la poitrine, à gauche (au-dessus de la poche si présente).



POUR LES ÉCLAIREURS

UNE CHEMISE BLEUE AVEC :



L'insigne de section **Éclaireurs** : sur la poitrine, sur la poche de droite.



L'insigne de la **Promesse** : sur la poitrine, sur la poche de gauche, une fois que l'éclaireur l'a prononcée.



Le **badge Alpha** et les **badges** : sur la manche gauche.



Optionnel



Les **nœuds d'épaule** : deux bandes aux couleurs de la **patrouille** ou du **totem**, reliées par une cordelette noir-jaune-rouge sur la manche **gauche** ou **droite**.

Pour les CP : deux larges bandes blanches verticales sur la poitrine, sur la poche gauche.

LES PULLS

Comme chaque année, une vente de pulls personnalisés est organisée.

Les pulls sont au prix de 30€.

COMMENT COMMANDER ?

1) En remplissant le lien Forms qui vous sera envoyé très prochainement.
Ou via le QR code ci-dessous.

2) En effectuant le virement de 30 euros sur le compte BE 62 1030 1840 0261

Avec la communication suivante : " Pull éclaireur NOM + PRÉNOM "

Les commandes et les paiements sont à réaliser pour le 1er juin maximum.



LA TOTÉMISATION

On en parle à mots couverts, on évoque des supplices terribles, des effusions de sang ... Qu'en est-il exactement ? Malheureusement, un serment nous empêche de te le dire, mais voici quelques tuyaux :

Chez les Peaux-rouges et d'autres peuples de la prairie et de la jungle, un jeune "papoose" ne peut porter les armes avant d'avoir réussi une série d'épreuves qui démontrent qu'il sait se maîtriser en toutes circonstances. Il reçoit à ce moment le surnom d'un animal dont les qualités se rapprochent des siennes. Il en est de même à la troupe.

Dans ces tribus, la totémisation est marque d'intégration, d'accueil et de respect. Elle est synonyme de fête commune pour célébrer la venue d'un nouveau membre dans la troupe. Celle-ci donne un nouveau nom, qui ne vaut que pour elle.

Le mot d'ordre est donc la notion d'intégration, il n'est aucunement question de baptême étudiantin. Les épreuves à passer ne sont ni méchantes ni humiliantes mais servent uniquement à mettre en avant les aptitudes des scouts concernés. Chaque membre de la troupe garde un souvenir impérissable de sa totémisation,

nous sommes sûrs qu'il en sera de même pour toi.

Cette année, la Noble Assemblée accueillera les coyotes suivants :

**KHALEN ARTHUR
AURELIO GASPARD
MARIE SIMÉON
LÉON MATHIAS
ALEXIA ROMY**

**NELL LOUIS
SACHA ADRIEN
CLÉMENT BASILE
GABRIEL MARIUS
SACHA GRÉGOIRE
LUCAS**

LA PROMESSE



CE QUE C'EST ...

La Promesse, c'est l'acte d'adhésion aux **valeurs** scoutes, telles qu'elles sont décrites dans la Loi.

La Promesse, c'est un moment de **fraternité**, car elle est vécue chaque année par des millions de scouts à travers le monde.

La Promesse, c'est une **cérémonie** où s'impliquent tous les éclaireurs, acteurs ou témoins de l'engagement.



CE QUE ÇA T'APPORTE

Vivre les Promesses, c'est marquer un temps d'arrêt pour :

- réfléchir à ce que tu vis ;
- imaginer qui tu voudrais être dans le futur ;
- penser à ce que "s'engager" signifie et représente pour toi ;
- participer à un moment fort de la vie de la troupe.

La promesse est un engagement personnel. On ne fait pas sa promesse parce qu'il le faut. Elle émane du promettant, qui aura exprimé son désir de la faire. Elle n'est donc pas obligatoire.

LA LOI SCOUTE

1. Le scout fait et mérite confiance.
2. Le scout s'engage là où il vit.
3. Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
4. Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
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 difficultés.
9. Le scout partage et ne gaspille rien.
10. Le scout respecte son corps et développe son esprit.

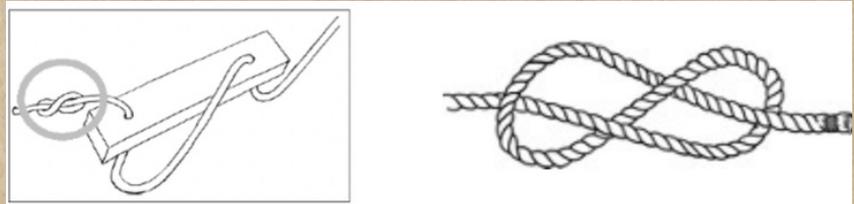
LE WOODCRAFT

Quelques astuces pour des constructions solides et fonctionnelles :



Le noeud en huit :

Il est aussi facile à faire qu'à défaire. Il est plus gros que le noeud simple, ce qui en fait un bon noeud pour empêcher de filer une corde passée dans un trou, comme un hauban de tente dans un tendeur.



LES BRELAGES :

Le brelage est le noeud que nous utiliserons le plus au camp. Il est important que chacun sache comment faire un brelage avant d'arriver au camp, même les plus jeunes ! Les aînés et les animateurs seront là pour les aider à passer de la théorie à la pratique. Donc, pas de panique !

Le brelage permet d'assembler des pièces de bois. Malheureusement, l'assemblage par brelage a un caractère provisoire : en effet, les cordes se détendent après un temps assez court, notamment à cause des variations du degré d'humidité et de l'atmosphère (vous remarquerez par exemple qu'un brelage va se resserrer tout seul après la pluie).

Voilà pourquoi il est nécessaire de retendre régulièrement les brelages, ou du moins les tours de frappe.

Nous allons voir 2 types de brelages : le brelage carré, qui sert à assembler deux pièces croisées qui ne peuvent glisser l'une sur l'autre,

et le brelage en diagonale, que peu de scouts savent faire et qui sert à maintenir ensemble deux pièces qui ne peuvent pas s'écarter.

LE WOODCRAFT



LE BRELAGE CARRÉ



Le brelage carré est celui qui sera le plus utilisé.

Quelques conseils pour le réaliser :

(1) Réaliser un noeud de batelier sur la pièce portante, en dessous de la pièce horizontale portée.

(2 et 3) C'est à tort que certains font là un noeud plat, si pas un noeud de vache.

Faire trois ou quatre tours d'assemblage; comme le montrent les images, 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.

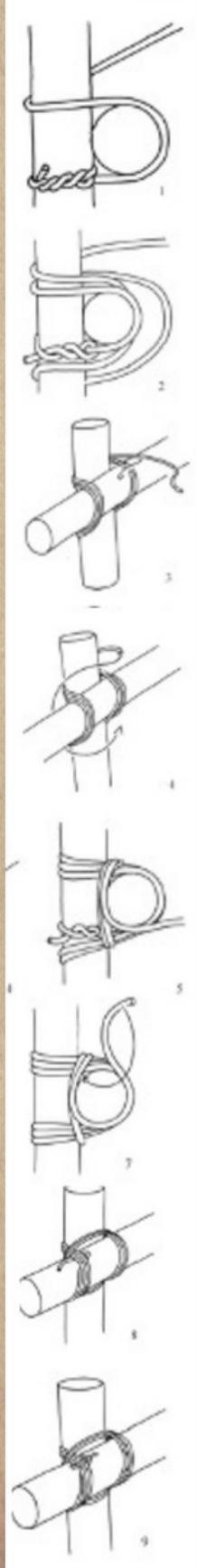
(4) Faire ensuite trois tours de frappe. Il faut serrer la corde à chaque tour, le plus qu'on peut. Terminer par un noeud de batelier autour d'une des pièces.

(5 et 6) Ne pas terminer le brelage par un noeud plat assemblant les deux bouts de la corde. Il est très difficile de serrer un noeud plat sans qu'il ne prenne un peu de jeu. Or, le brelage doit être serré.

(7) Il existe une autre manière pratique et sûre de terminer un brelage carré si les pièces de bois sont suffisamment grosses. En ce cas, il existe un vide entre les tours d'assemblage et les tours de frappe.

On fait faire au brin libre, un tour mort autour de la pièce de bois et on fait passer dans le vide en question, une ganse du brin libre; celle-ci est alors coincée sous les tours (8).

Cela tient très bien ; pour défaire les brelages ou resserrer les tours de frappe, il suffit de tirer le brin libre. Pour éviter que quelqu'un ne le fasse par inadvertance, passer le brin libre dans la ganse et serrer (9).

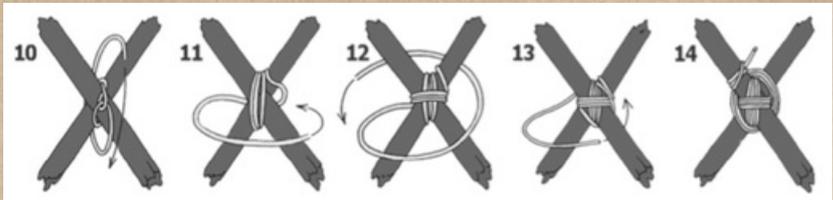


LE WOODCRAFT

LE BRELAGE DIAGONAL



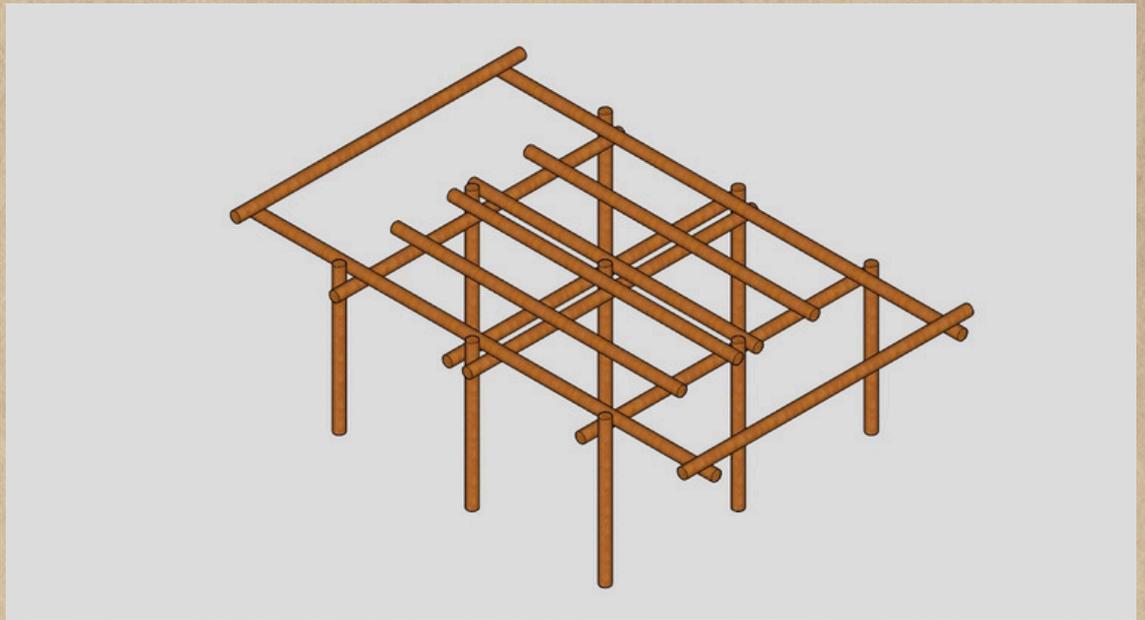
- Commencer par un noeud de bois sur les deux pièces croisées (10).
- Faire ensuite sur ces mêmes pièces deux ou trois tours dans le même sens (11).
- Continuer par deux ou trois tours dans le sens perpendiculaire (12).
- Ajouter quelques tours de frappe (13).
- Terminer par un noeud de batelier sur une des deux pièces (14).



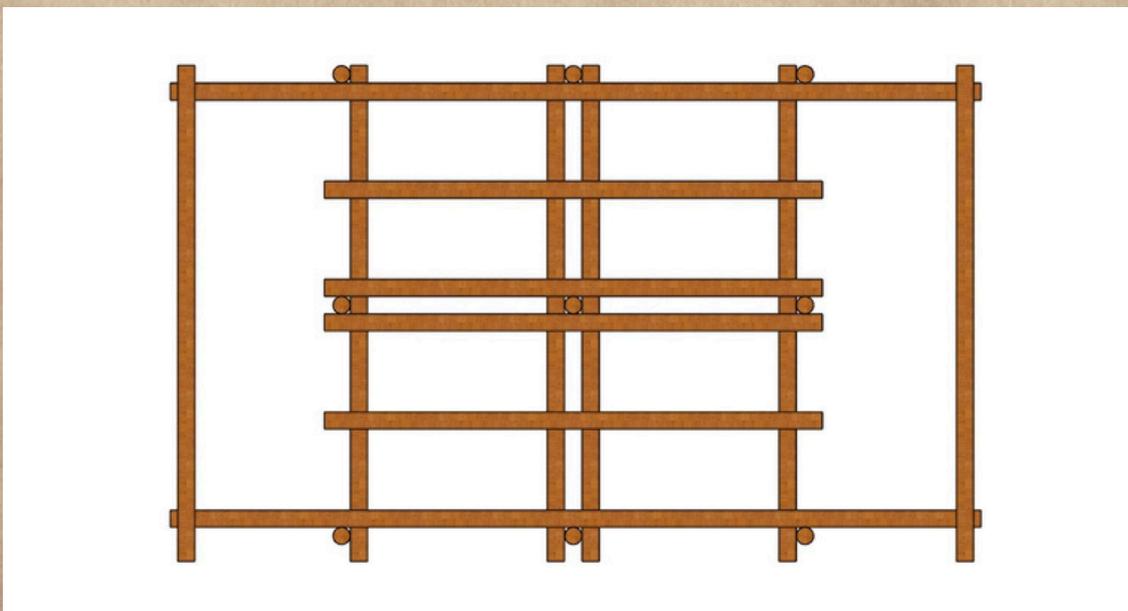
IDÉES DE CONSTRUCTION :



LE PILOTI



Vue du haut :



LES CHANTS

Voici quelques textes qu'il serait de bon ton de connaître soit parce que nous les chanterons régulièrement pendant le camp soit parce qu'ils correspondent à des moments un peu solennels. Si toute la troupe connaît le chant, cela donne de l'importance et de la consistance à l'événement.
Ceux qui le vivent en profitent alors d'autant mieux.

LE CANTIQUE DES PATROUILLES.

Seigneur, rassemblés près des tentes
Pour saluer la fin du jour
Tes scouts laissent leurs voix chantantes
Monter vers 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
Tes scouts qui s'agenouillent
Bénis-les, ô Jésus dans les cieux

CHANT DU LEVER DU DRAPEAU :

Chevaliers saluons nos
couleurs
Sonne, sonne éclaireur, sonne
les honneurs
Sonne les bien, sonne-les de
tout cœur
Sonne, sonne éclaireur, sonne
les honneurs
Pour nous c'est fête, quand
sur nos têtes
Notre drapeau flotte bien
haut
Quand viendra l'ombre et la
nuit sombre
Tes plis sacrés seront pliés

CHANT DES TOTEMS :

Qu'ils sont beaux les totems
Du fils du hibou
Que notre Grand Sachem
A choisi pour nous
Gravé sur une poutre
Au bord du Brahmapoutre
Ils nous sont passés outre
De chez les indous
Et vous, et nous
Vive les fils du hibou
Et vous, et nous
Vive les fils du hibou

CHANT DE LA PROMESSE :

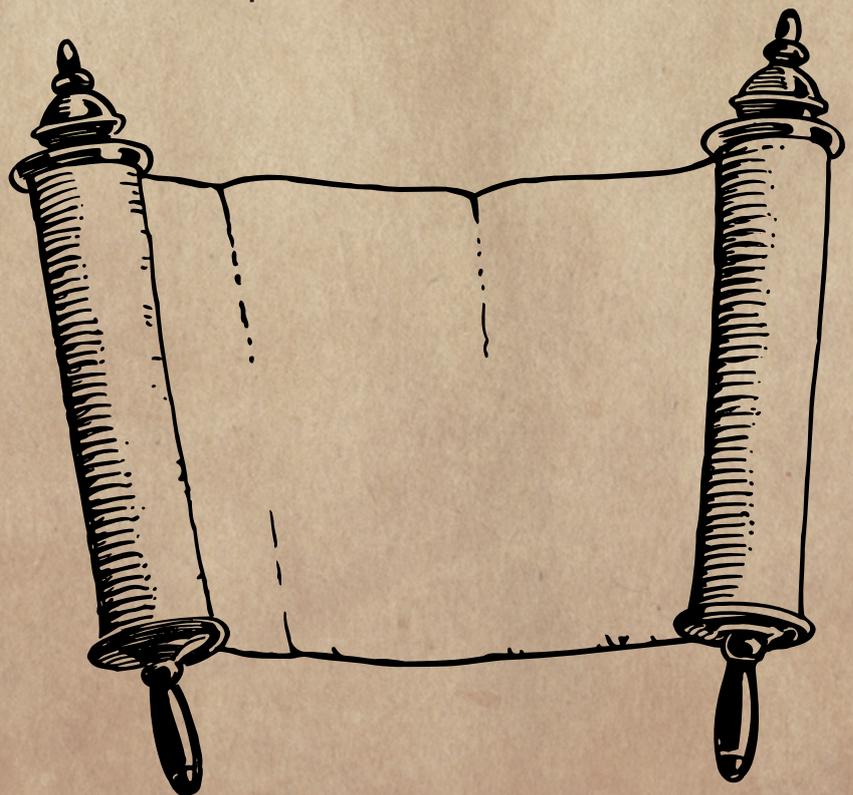
Devant tous je m'engage
Sur mon honneur
Et je te fais hommage
De moi Seigneur
Je veux t'aimer sans cesse de plus en
plus
Protège ma promesse, Seigneur Jésus
Je jure de te suivre
En fier Chrétien
Et tout entier je livre
Mon cœur au tien
Je suis de tes apôtres
Et chaque jour
Je veux aider les autres
Pour ton amour

LES DOCUMENTS

1. Le R.O.I
2. La fiche de santé individuelle
3. L'autorisation parentale
4. La fiche médicamenteuse
5. La carte d'identité !

Ceci doit être préparé dans une pochette plastique au nom du scout

nous reprendrons toutes les pochettes le premier jour.



LE R.O.I

- L' alcool ainsi que toutes substances illégales sont strictement INTERDITS durant toute la période du camp ! Tout scout pris en faute sera renvoyé sur le champ.
- Les GSM sont strictement interdits au camp ! Aucune discussion possible. Ils seront CONFISQUÉS et ce, jusqu'à la fin du camp. En cas d'urgence, les chefs auront en permanence au moins un GSM allumé.
- Si un scout est trouvé en train de fumer, les parents seront tenus au courant et nous déciderons ensemble des sanctions à prendre.
- Les visites sont STRICTEMENT interdites durant toute la durée du camp.
- Aucun objet électronique (téléphone, iPod, ...) ne sera toléré durant le camp.
- Nous nous réservons le droit de fouiller dans les sacs dont le contenu nous paraît ne pas respecter les points précédents.

SIGNATURE DU SCOUT ET DES PARENTS :





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 : 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,
sommambulisme, 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)

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

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 :

.....

.....

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...../...../.....

Durant les activités scoutées :

- Je le/la place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs.
- Je marque mon accord pour que soient administrés, le cas échéant et 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 à l'égard de mon enfant par le responsable du groupe ou par les services médicaux sollicités.
- J'autorise le médecin en charge à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de mon 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.
- Je m'engage à respecter les éventuelles conditions de participation aux activités.
- En cas de camp à l'étranger, je l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/répondants. (1)

Fait à..... le.....

Signature représentant légal 1 (2)

Signature représentant légal 2

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

(2) Pour les activités à l'étranger, il est nécessaire de faire légaliser la signature par l'administration communale.



LA FICHE MEDICAMENTEUSE

Le Nom et Prénom de l'éclaireur :

Cochez la case qui correspond à l'heure de prise et indiquez le dosage à prendre :



Nom du médicament	À jeun	Matin	Midi	16 h	Souper

Le prénom du scout doit apparaître sur toutes ses boîtes de médicaments !

À l'abordage, fiers membres de l'équipage,

Alors que les vents se lèvent et que les voiles claquent, nous vous préparons à lever l'ancre pour une aventure hors du commun. Ce camp ne sera pas une simple traversée, mais une expédition pleine de mystères, de rires, de tempêtes... et peut-être de trésors.

Vous n'êtes peut-être pas encore capitaines, mais vous êtes les moussaillons valeureux sur lesquels repose toute la puissance de notre équipage. Par vos rires, votre courage et votre esprit d'équipe, vous ferez naviguer ce navire jusqu'aux confins de l'imaginaire.

Chaque jour sera un défi, chaque nuit une légende en devenir. Nous affronterons ensemble les courants contraires, les cartes maudites, les chants de sirènes... mais aussi les éclats de joie, les veillées au coin du feu et les alliances secrètes.

Ce livret est votre boussole. Il marque le début d'un périple incoubliable. À travers jeux, quêtes et tempêtes, vous écrirez votre propre légende.

**Alors hissez les voiles, moussaillons,
Et souvenez-vous : ceux qui voguent ensemble ne coulent jamais.**

**À la camaraderie, à l'aventure,
Vos capitaines.**