

La troupe du Grand Veneur présente

LA GRÈCE ANTIQUE



STOUMONT

JUILLET 2014

PLUS DE 6000 ANS AVANT NOTRE ÈRE. APRÈS DES MILLÉNAIRES DE CHAOS ET DE VIOLENCE, UN SEMBLANT DE CALME RÉGNE SUR LE MONDE. DEPUIS LEURS DEMEURÉS SUR L'OLYMPÉ, LES DIEUX OBSERVENT LES MORTELS. LES CRÉATIONS DU TITAN PROMÉTHÉE MONTRÉNT DU POTENTIEL, DÉVELOPPANT PARTOUT DANS LE MONDE DES EMBRYONS DE SOCIÉTÉ QUI DONNERONT, PEUT-ÊTRE, UN JOUR NAISSANCE À DE GRANDES CIVILISATIONS.

LES DIEUX ONT ALORS CHOISI DE GUIDER UNE FRACTION DE L'HUMANITÉ DANS LE BUT DE CRÉER UNE CIVILISATION. UNE CIVILISATION QUI SERVIRA DE MODÈLE AU RESTE DE L'HUMANITÉ DURANT LES MILLÉNAIRES À VENIR. ET C'EST EN GRÈCE QU'ILS DÉCIDÈRENT D'ÉRIGER CE MODÈLE.

C'EST AINSI QUE DE NOMBREUSES CITÉS FURENT CRÉÉES : MYCÈNES, TROIE, SPARTE, CNOSSOS,... ET CHAQUE CITÉ CRÉANT SES PROPRES ŒUVRES, SES PROPRES LOIS, SES PROPRES SPÉCIFICITÉS. MAIS TOUTES CES CITÉS ÉTAIENT RELIÉES PAR UNE CULTURE, DES DIEUX ET UNE LANGUE COMMUNS.

LES OLYMPIENS OBSERVAIENT AVEC INTÉRÊT CES PEUPLES SE DÉVELOPPER, MAIS VIRENT AUSSI QUE LES MORTELS ÉTAIENT SOUVENT IMPUISSANTS FACE AUX CRÉATURES ISSUES DE L'ÈRE PRÉCÉDENTE : CYCLOPES, MÉDUSES, DRAGON, CÉNTAURES...

C'EST AINSI QUE PLUS D'UNE FOIS, LES DIEUX SE MÊLÈRENT AUX MORTELS, VIVANT PARMI EUX, FAVORISANT (OU BIEN ENGENDRANT) L'ARRIVÉE DE CHAMPIONS QUI SAURAIENT LES PROTÉGER DES MONSTRES ET LES GUIDER VERS LA GLOIRE. PARMI CEUX-CI, LES PLUS CONNUS FURENT ACHILLE, HÉRACLÈS, JASON, PERSÉE, THÉSÉE ET ULYSSE.

LES DIEUX INFLUÈRENT GRANDÉMENT SUR LA VIE DES GRECS, MAIS TOUJOURS DANS LE BUT QU'UN JOUR, LES MORTELS PUISSENT SE DÉBROUILLER SANS DÉPENDRE D'EUX.

LE DESTIN DE TOUTE UNE CIVILISATION EST EN MARCHÉ, ET CELUI-CI POURRAIT BIEN CHANGER CELUI DE TOUTE L'HUMANITÉ.

N

LES CITÉS

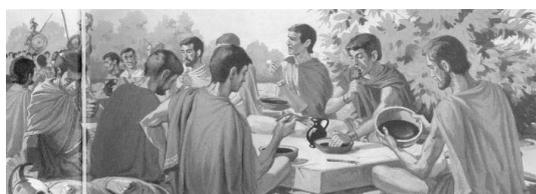
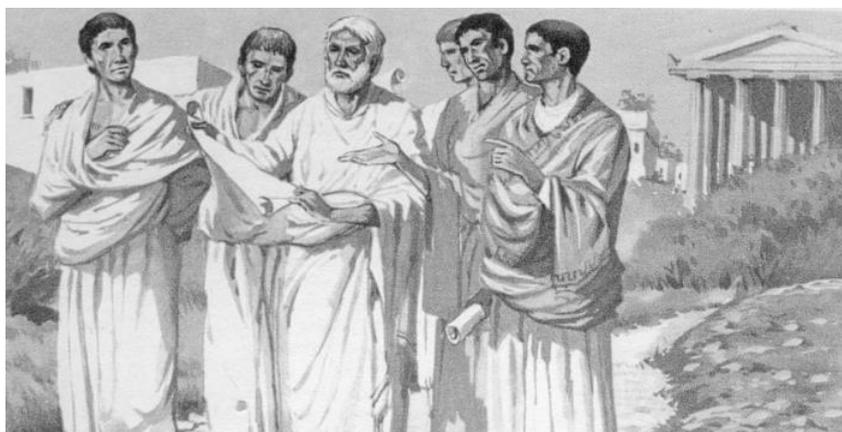


100 km

ARGOS : ARGOS EST L'UNE DES CITÉS GRECQUE LES PLUS ANCIENNES, ET ELLE TIRE UNE GRANDE FIERTÉ DE CETTE ANCIENNETÉ AINSI QUE DU PRESTIGE QU'ELLE A SU CONSERVER TOUT AU LONG DE SON HISTOIRE. SES HABITANTS SE DISENT FAVORIS DES DIEUX, PARTICULIÈREMENT DE ZEUS, ET VU LE NOMBRE DE FOIS QUE LA CITÉ A ÉCHAPPÉ À LA DESTRUCTION FACE À DES MONSTRES, IL SE POURRAIT BIEN QUE CE SOIT VRAI. LE MEILLEUR EXEMPLE DE CETTE PROTECTION EST PEUT-ÊTRE CELLE DE SON PLUS GRAND DÉFENSEUR, PERSÉE. ARGOS EST UNE GRANDE CITÉ MAIS ELLE DEVRA FAIRE ATTENTION À CE QUE SA FIERTÉ NE SE TRANSFORME PAS EN ARROGANCE.



ATHÈNES : ATHÈNES POSSÈDE UNE POSITION PRIVILÉGIÉE SUR L'ATTIQUE. CETTE CITÉE EST GUIDÉE PAR THÉSÉE, UN DIRIGEANT SAGE ET COURAGEUX. ATHÈNES EST LA CITÉ DE LA PENSÉE, DE LA LOGIQUE,... ATHÈNES EST UN LIEU OÙ LES IDÉES TROUVENT UN TERREAU FERTILE, ET DE NOMBREUSES AVANCÉES INTELLECTUELLES SE SONT DÉVELOPPÉES. MAINTENANT, ATHÈNES TOURNE SON REGARD VERS LE FUTUR, MAIS Y EST-ELLE PRÉPARÉE ? SES DIRIGEANTS SAURONT-ILS FAIRE FACE AUX DÉFIS QUI SE PRÉSENTERONT ?



CORINTHE : CORINTHE EST UNE GRANDE CITÉE DANS LE NORD DU PÉLOPONNÈSE. CETTE GLORIEUSE CITÉ EST RÉPUTÉE POUR SES MARCHANDS MAIS AUSSI SES ARCHITECTES ET POUR SES ARTISANS, DONT LA MAÎTRISE DE LA

MÉTALLURGIE EST SANS ÉGALÉ EN GRÈCE. CETTE VILLE EST SOUS LA PROTECTION DE L'INVINCIBLE ACHILLE, LE PLUS GRAND GUERRIER DE GRÈCE. GRÂCE À SES INDÉNIABLES QUALITÉS, CORINTHE A TOUT CE QU'IL LUI FAUT POUR ASPIRER À UNE PLUS GRANDE IMPORTANCE. MAIS ELLE N'EST PAS LA SEULE...



DELPHES : CETTE CITÉE EST CÉLÈBRE DANS TOUTE LA GRÈCE CAR ELLE ABRITE LA



CÉLÈBRE PYTHIE, LA PROPHÉTESSE D'APOLLON. DE TOUTE LA GRÈCE, DES HOMMES ET DES FEMMES VIENNENT LUI DEMANDER CONSEIL. DELPHES EST AUSSI UNE VILLE RÉPUTÉE POUR SES ARTISTES, CES DERNIERS SERAIENT INSPIRÉS PAR APOLLONS LUI-MÊME. JASON, LE CÉLÈBRE CHEF DES ARGONAUTES, LUI-MÊME EST VENU LUI DEMANDER SON AIDE ET DEPUIS PROTÈGE LA CITÉ. DELPHES A À PRÉSENT LE POTENTIEL DE SE FORGER SON

PROPRE AVENIR PLUTÔT QU' DE PRÉDIRE CELUI DES AUTRES. MAIS LA CITÉ EST-ELLE PRÊTE À EFFECTUER CE SAUT VERS L'INCONNU.



ITHAQUE : CETTE PETITE CITÉ SE SITUE SUR UNE ÎLE À L'OUEST DE LA GRÈCE. SA POSITION EN FAIT UN LIEU HAUTEMENT STRATÉGIQUE CAR ELLE EST LA PORTE VERS L'OUEST POUR LA PLUPART DES GRECS. SON PEUPLE EST NATURELLEMENT TOURNÉ VERS LA MER ET SON SOUVERAIN LE CÉLÈBRE ULYSSE, L'HOMME LE PLUS RUSÉ DU MONDE, EST LUI MÊME UN GRAND NAVIGATEUR. BIEN QU' PAR RAPPORT AUX

AUTRES CITÉS, LES MOYENS D'ITHAQUE PEUVENT PARAÎTRE MODESTE, VOIRE DÉRISOIRE, ITHAQUE POURRAIT BIEN S'ÉLEVER AU-DESSUS DES AUTRES CITÉS. SI CEUX-CI SONT UTILISÉS AVEC INTELLIGENCE...

THÈBES : PUISSANTE CITÉ DOMINANT LA BÉOTIE. THÈBES POSSÈDE UNE HISTOIRE RICHE EN HAUTS FAITS, MAIS AUSSI UNE GRANDE AMBITION. EN EFFET, THÈBES N'AS JAMAIS CACHÉ SON DÉSIR D'UN JOURS ÊTRE LA CITÉ DOMINANTE DE GRÈCE, ET IL SE POURRAIT BIEN QU'ELLE Y ARRIVE UN JOUR. LES THÉBAINS NE POSSÈDENT PEUT-ÊTRE PAS L'ÉDUCATION DONT SE TARGUE LA PLUPART DES AUTRES GRECS. CERTAINS D'ENTRES EUX POURRAIENT MÊME LES TROUVER RUSTRES, MAIS ILS ONT LES PIEDS SUR TERRE ET NE PERDENT PAS DE VUE LEURS OBJECTIFS. ELLE BÉNÉFICIE DE LA PUISSANCE DU GRAND HÉRACLÈS. ATTENTION, LEUR AMBITION POURRAIT BIEN LEURS ATTIRER DES ENNUIS.



SPARTE : CETTE CITÉ SE DISTINGUE DES AUTRES PAR SA PUISSANCE MILITAIRE ET SON ÉDUCATION TOUTE ENTIÈRE TOURNÉE VERS LE MÉTIER DES ARMES. LEUR DISCIPLINE, LEUR FORCE ET LEUR HABILITÉ EN FONT LES GUERRIERS LES PLUS REDOUTÉS DE TOUTE LA GRÈCE. LES SPARTIATES ASSUMENT TRADITIONNELLEMENT LE RÔLE DE GARDIENS DE L'ÉQUILIBRE EN GRÈCE, SE BATTANT GÉNÉRALEMENT AVEC LES CITÉES QUI TENTENT D'IMPOSER LEURS RÈGLES À TOUTE LA GRÈCE.



INFOS PRATIQUES

Adresse où écrire

Nom + Prénom + TGV
Ruy 44
4987 Stoumont

Date de départ

Les CP et SP sont attendus le **Lundi 30 juin à midi** sur la plaine
Pour le reste de la troupe, le départ se fera de la gare de **Bruxelles-Central le Mardi 1er Juillet à 11h30** (départ train à 12h)

Frais

Le montant du camp s'élève à **135 euros** par scout. Pour le 2^e enfant dans la troupe, il s'élève à **125 euros**.

Nous vous demandons de verser cette somme **avant le 5 juin**

068-8893516-01 Troupe du Grand Veneur
Communication : « Grand camp + le nom de votre enfant »



Renvoi des papiers

Les deux documents nécessaires se trouvent à la fin de ce carnet.

L'**autorisation parentale** à renvoyer obligatoirement.

La **fiche santé** à remplir et renvoyer seulement si vous ne l'avez pas fait en début d'année, ou si les informations ont changé.

Adresse pour l'envoi postal (merci de ne pas envoyer une version scannée par mail)

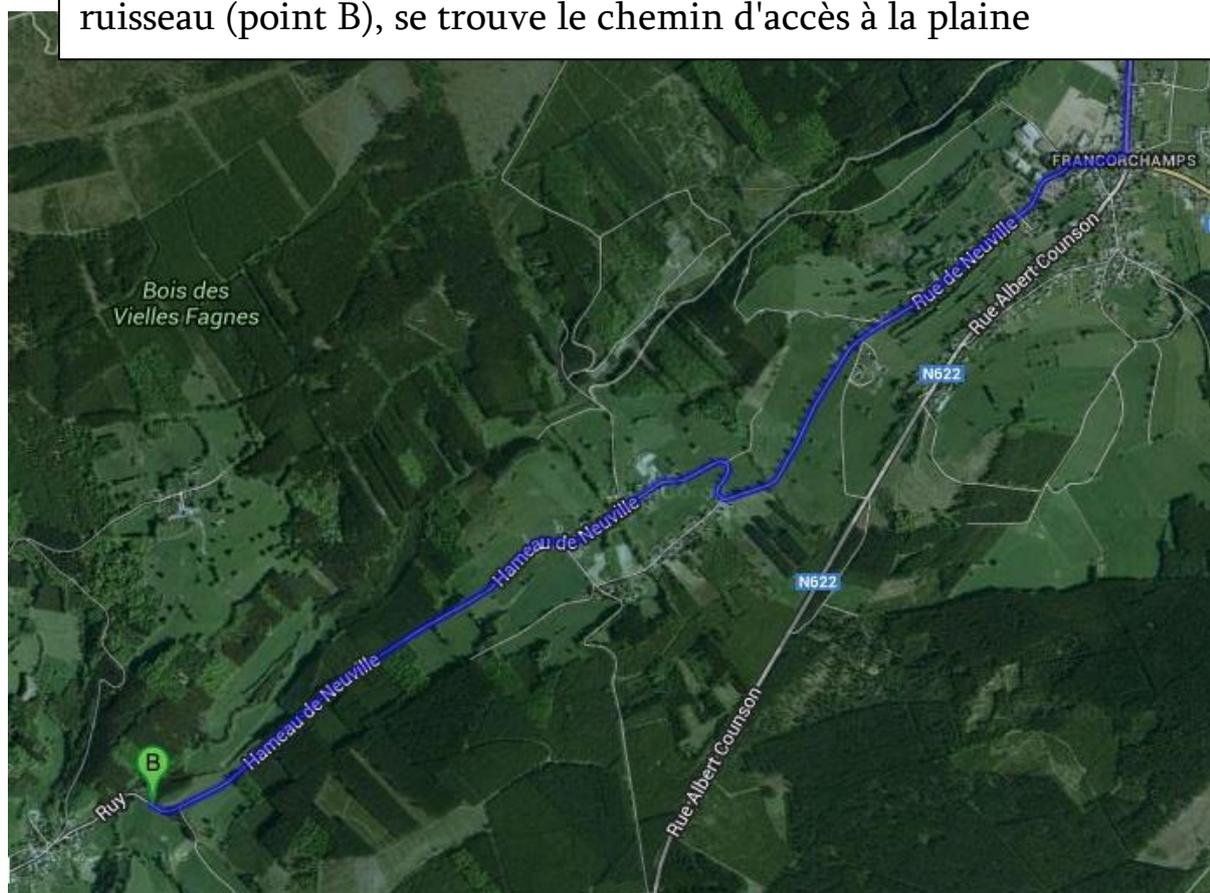
Harfang – Antoine Dobbelstein

—□ →□ □□ ← ↑□□□□□□□□□□
—□□□□□□□□□□

Date de fin

Nous vous invitons à venir rechercher les scouts sur la plaine, le Mardi **15 juillet à 18h**.
Nous ferons le rassemblement final et partagerons un petit apéro avant de nous quitter.

Pour nous rejoindre (itinéraire donné à titre très indicatif) :
Prendre la E40 puis la E42 à hauteur de Battice
Prendre la sortie 10-Francorchamps et entrer dans Francorchamps
Dans Francorchamps, trouver la direction Ruy
Avant d'entrer dans Ruy, à hauteur d'un pont enjambant un ruisseau (point B), se trouve le chemin d'accès à la plaine



LES CHEFS



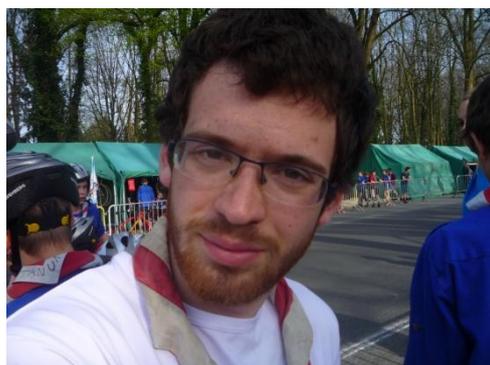
Harfang

□ _ □ □ _ _ □ _ □ _



Zibeline

□ _ □ □ _ □ _ □ □ _ □ _



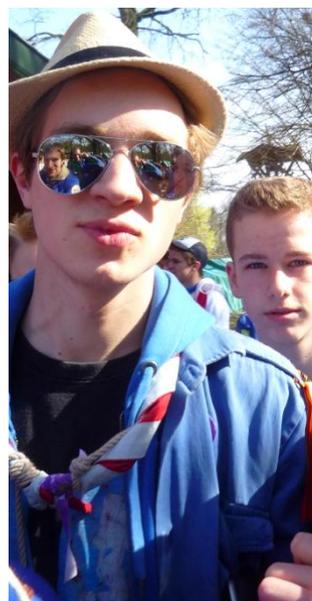
Koala

□ _ _ □ _ □ _ □ _ □ _



Lippu

□ _ □ □ _ □ _ _ □ _



Mangabey

□ _ □ □ _ □ □ □ _ □ _

et notre équipe d'intendants ! :o)

LE SAC

Le sac : il est très important qu'il soit adapté pour la marche et pour le camping. Un sac à dos de type randonnée est donc vivement conseillé.

Oubliez valises et sacs à dos d'école, et n'oubliez pas qu'il n'y a pas énormément de place dans une tente !

- Un pique nique pour ceux qui viennent le 1er juillet.
- Des vêtements nécessaires pour 15 jours, et pour tout type de météo.
- Des sous-vêtements de rechange en suffisance.
- matelas + sac de couchage
- L'uniforme: le foulard, la chemise et le short
- un gel douche **écologique**, nous nous lavons dans la nature.
- un maillot de bain et un essuie de bain
- Trousse de toilette
- K-Way ou veste de pluie
- une gourde
- un essuie de vaisselle pour ta patrouille
- une lampe de poche avec plusieurs piles
- une paire de bottines solides
- 2e paire de chaussures (basket)
- une crème solaire
- de l'anti-moustique



- des Compeed
- une couverture
- papier à lettre + enveloppes (avec l'adresse) + timbres et de quoi écrire
- le déguisement (voir page suivante)
- Son opinel ou son canif (les seuls couteaux autorisés !)
- Un sac à linge sale
- **PAS** de GSM (sauf les Cp's), MP3, ...
- Pour les CP : n'oubliez pas d'avoir de quoi remplir votre malle (huile, sel, épices, journaux, allumettes, friandises pour la patrouille, tout ce qui vous semble utile)

A donner aux chefs au départ :

- La carte SIS (ou équivalent)
- Les médicaments si nécessaire, avec explications écrites.



DÉGUISEMENTS



www.lacedemon.info

HOPLITE

Le Peltaste de Thrace



PELTASTE



Download from
Dreamstime.com

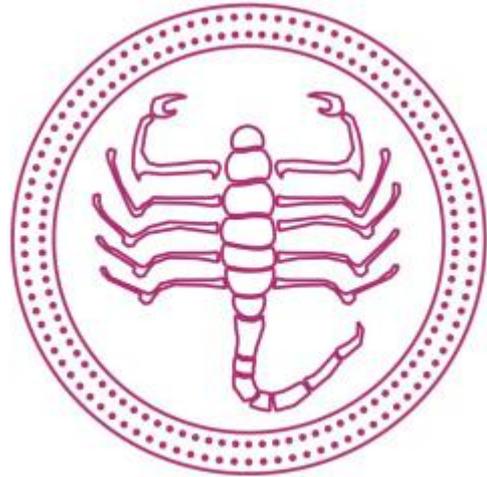
Download from
Dreamstime.com

PHILOSOPHES/PENSEURS



ARTISTES

LES GRECS REPRÉSENTAIENT AUSSI USUELLEMENT SUR LEURS BOUCLIERS SYMBOLE REPRÉSENTANT LEUR CITÉE, LES DIVINITÉS QU'ILS PRAIENT, UN ÉVÉNEMENTS DE L'HISTOIRE DE LEURS CITÉES.... LE TOUT DE MANIÈRE STYLISÉ. VOICI QUELQUES EXEMPLES.



REGLES

Alcool, drogue, etc : La consommation ou la détention en sont strictement interdite, durant toute la durée du camp, et ce compris pendant le Hike. Si nous surprenons ou apprenons après le camp que des scouts ont été en possession ou on consommé ces produits, des mesures seront prises, allant du renvoi du camp au renvoi de la troupe.

GSM : Les scouts NE sont PAS autorisés à prendre leur GSM. Tout GSM vu sera confisqué la durée du camp. Il est par contre conseillé pour les CP's d'en emporter un pour le hike (nous pouvons le garder à l'abri pour vous durant le reste du camp).

Appareils électroniques : Lecteur MP3, appareil photo, et autre gadget de la marque à la pomme peuvent rester à la maison. Ils ne sont pas nécessaires à la vie scout, et risquent en plus d'être endommagés.

Argent de poche : Nous n'en aurons normalement pas besoin d'autant que les CP doivent avoir un petit pécule pour le hike. Néanmoins, il n'est pas exclu d'avoir de quoi s'acheter une petite friandise ou boisson.

Noble comportement: Nous autres Grecs devons nous ériger en modèle face au reste du monde. Il sera donc demandé aux scouts d'adopter un comportement adéquat, celui des nobles soldats, qui consiste en une bonne humeur permanente, une motivation à toute épreuve, l'envie franche de s'éclater pendant 15 jours, et bien entendu, la consommation sans modération des valeurs scoutes!

LA VIE SCOUTE

La totémisation

Elle est destinée aux scouts en première année ou dont c'est le tout premier camp dans une troupe.

Mais qu'est ce que c'est ?

Il s'agit d'un rite traditionnel (qui nous vient de certaines fêtes dans des tribus indiennes), afin de signifier le passage des nouveaux scouts dans la troupe. C'est un moyen d'intégration, puisque le scout totémisé se verra attribuer un totem, le nom d'un animal qui lui ressemble physiquement. Il sera appelé par ce totem durant le reste de sa vie scout. . Pour ce faire, il va montrer le meilleur de lui même aux autres éclaireurs : au travers d'épreuves physiques et intellectuelles et exerçant son autodérision, sa solidarité, sa confiance et son respect des consignes. L'objectif est d'arriver à se surpasser et découvrir ses grandes capacités.

Ce que ce n'est pas :

- Une séance d'humiliation qui permet aux grands scouts de se défouler.
- Un baptême, à l'image des baptêmes étudiants, alliant violence verbale, humiliation physique ou mentale voire mise en danger.

Les chefs veilleront à ce que ces préceptes soient bien compris par tous.

La qualification

Dans la lignée de la totémisation, elle est proposée aux scouts totémisés depuis un an.

La qualification consiste en une recherche sur soi même et ce qui nous caractérise vraiment. Après cette réflexion, le scout se voit attribuer un qualificatif qui décrit sa personnalité vue par la troupe, qui viendra compléter son totem.

La promesse

Egalement proposée aux scouts en deuxième année.

Il s'agit sans doute du moment le plus important dans la vie scout, car elle signifie l'engagement dans la vie scout. Les scouts sont amenés à réfléchir sur la Loi scout et ses valeurs, et à s'engager concrètement envers celle-ci.

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix. Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la Loi scout. »

- 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.



Concours cuisine

La Grèce a beau être surtout réputée pour ses penseurs, sa culture et ses prouesses, cela ne veut pas dire que les grecs ne savent pas faire la fête quand un occasion se présente.

Chaque patrouille devra réaliser une entrée, un plat et un dessert. Un jury composé des plus fins gastronomes évaluera le banquet qui leur sera proposé. Les critères d'évaluation seront les suivants :

- le goût
- l'originalité du menu
- la décoration
- la présentation des plats

Les patrouilles sont invitées à se concerter sur les menus avant le camp (c'est en préparant qu'on gagne !)

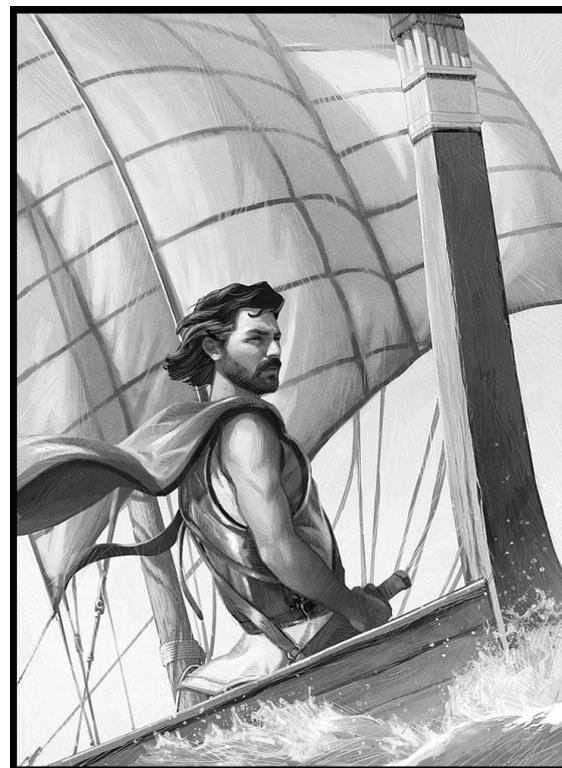
Hike

Se contenter de la terre que nous possédons déjà ne suffira pas. Vos cités auront besoins de courageux explorateurs qui étendront les frontières du monde connus.

Durant 3 jours, chaque patrouille partira en randonnée.

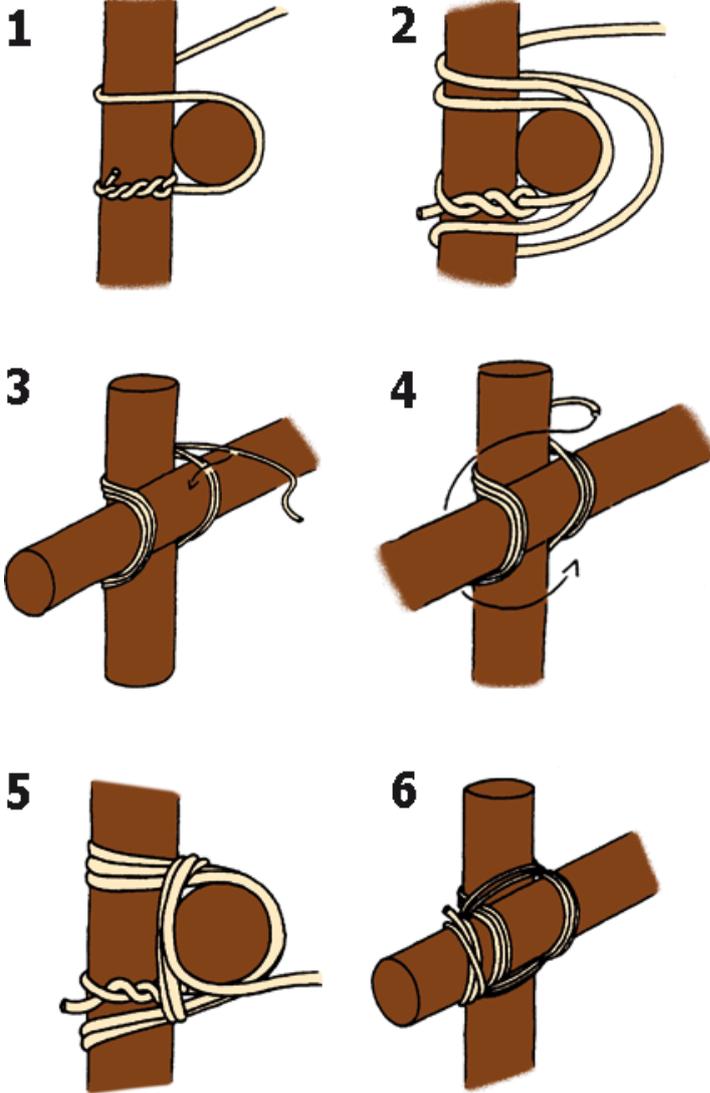
L'argent de patrouille excédentaire pourra être utilisé par la patrouille si elle le désire (pour une ripaille, une pataugeoire, une visite culturelle, une projection, etc...)

Bien entendu, cet argent doit servir à toute la patrouille au complet, et en aucun cas être utilisé pour acheter de l'alcool, des cigarettes, etc...

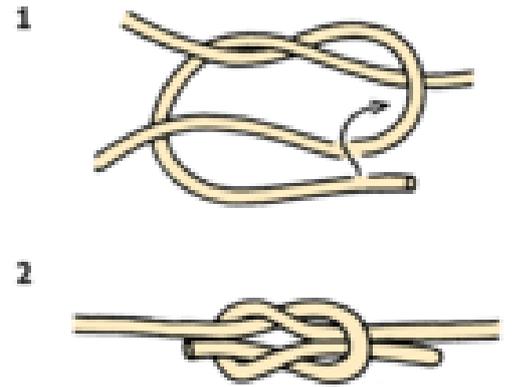


LES NOEUDS

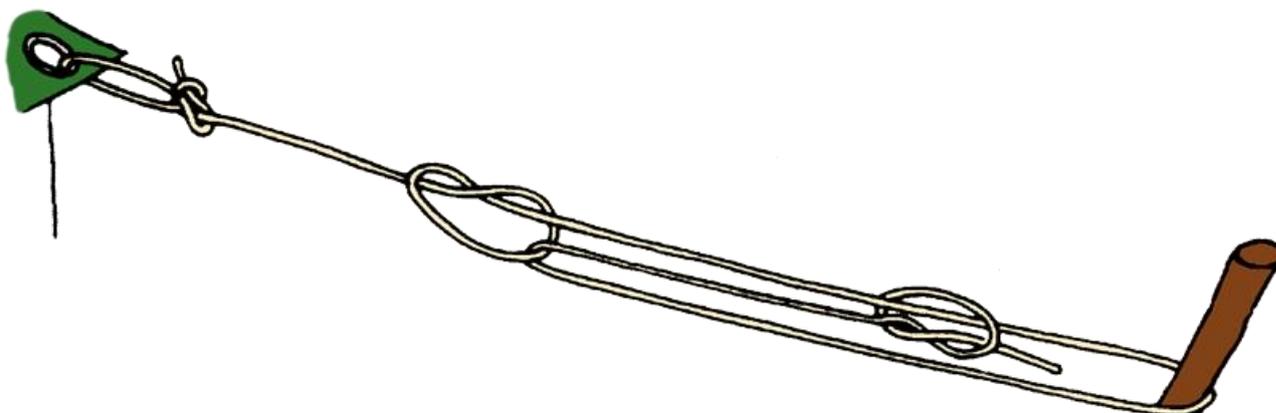
Brelage



Nœud plat



Nœud de tendeur



LE MORSE

Le code morse est facilement mémorisable à l'aide des codes courts et longs remplacés par des syllabes. Le code long (-) remplacé par une syllabe en « O ». Le code court (•) remplacé par une des autres voyelles.

Exemple : A = • - = Al/O (une syllabe en A pour le • et une syllabe en O pour le -)

On obtient ainsi :

Lettre	Code	Mot associé
A	..	Allo
B	Bonaparte
C	Coca Cola
D	---	Do Ré Mi
E	.	Eh
F	Farandole
G	---	Gondole / Goldorak
H	Hilarité
I	..	Ici
J	jablonovo
K	---	Koalo
L	Limonade
M	--	Moto
N	..	Noel
O	---	Oporto
P	Philosophe

Q	----	Quocorico
R	---	Ricoré
S	...	Sardine
T	-	Thon
U	---	Union
V	----	Valparésó
W	---	Wagon long
X	----	Xtrocadéro
Y	----	Yoshimoto
Z	----	Zorro est la