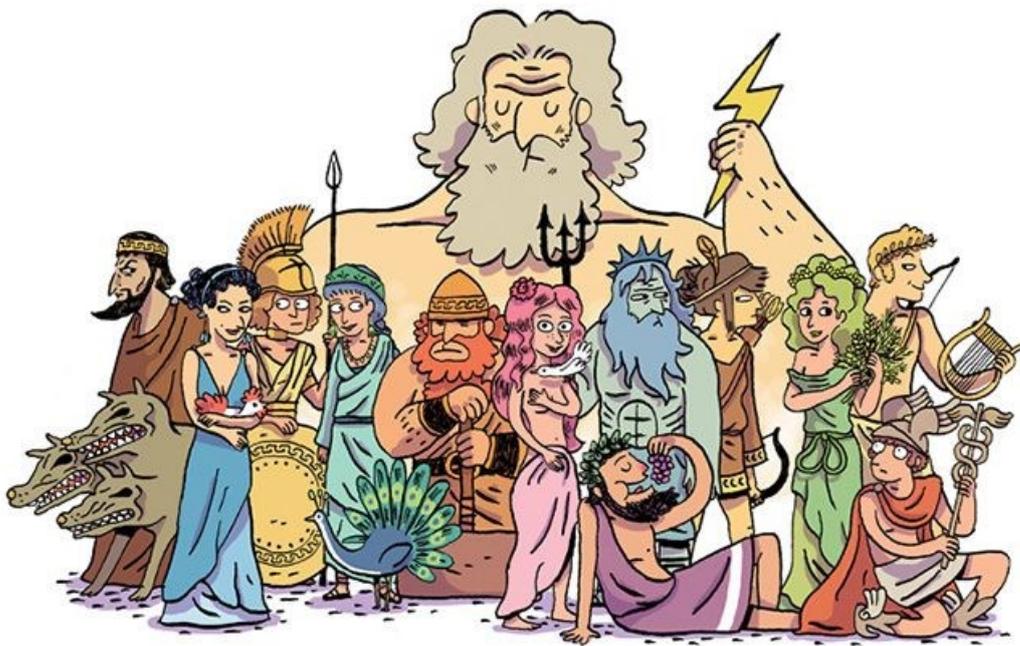


LE CAMP DES



DESCENDANTS

QUE SE PASSE-T-IL ?



Les demi-dieux de la Grèce Antique, fils et filles des Dieux de l'Olympe, ont soudainement et mystérieusement disparus. Ces héros légendaires au sang divin étaient jusqu'alors les garants de l'équilibre du monde terrestre que leur avaient confié leurs célestes parents il y a de ça bien longtemps.

Leur inexplicable absence n'augure rien de bon pour le monde ... Le ciel gronde. S'il a bel et bien repoussé une première fois ces répugnants dégoûtants géants appelés Titans, Zeus, Roi des Dieux, Dieu du tonnerre et maître du Mont Olympe nous met en garde ... Les Titans risquent de ressurgir à tout moment pour semer le chaos et la dévastation et les Dieux ne pourront pas, seuls, vaincre ces puissantes forces obscures.

Il n'y a pas de temps à perdre. La grande cité grecque de Rosée s'agite, le messager des Dieux, Hermès, est venu porter une missive. Parmi nous se sont incarnés les antiques Dieux grecs, ils ont été chargés d'entraîner de nouvelles recrues pour vaincre les Titans et tu en fais partie ! Seras-tu à la hauteur ? Pourrez-vous ensemble renvoyer les Titans d'où ils viennent ? Chipmunk restera-t-il le meilleur ? Y'a-t-il un Titan voleur de noisettes ?

LE PANTHEON DES ANIMATEURS



HAMADRYAS
Héra
Responsable Benjamins



ALUKO
Apollon



ANOA
Artémis



MAKI
Hestia



TOUKAN
Éros



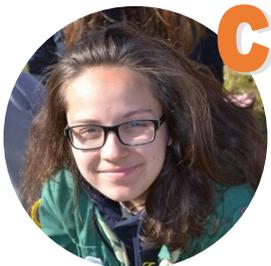
BARIBAL
Dionysos



MARA
Némésis



SALUKI
Perséphone
Responsable Chevaliers



KANTJIL
Déméter
Vice-Présidente



LORIQUET
Poséidon



OKAPI
Dolos



PYTHON
Hadès



GUANAKO
Héphaïstos
Responsable Grands



CHIPMUNK
Zeus
Vice-président



GUÉPARD
Hermès



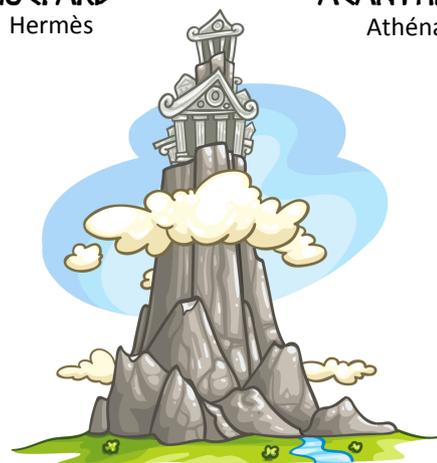
ACANTHIZA
Athéna



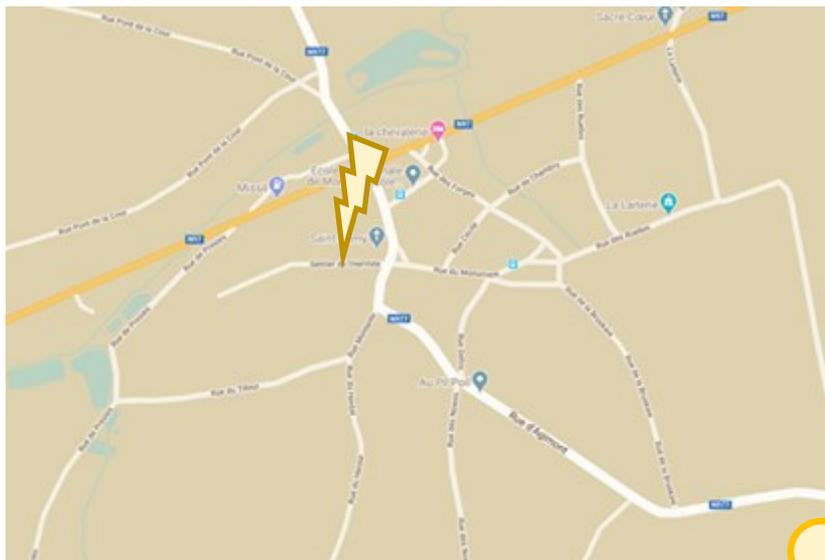
CASTOR
Prométhée
Adulte accompagnateur



MARGAY
Hélios
Président



A L'ATTENTION DES TUTEURS DE LA JEUNE RECRUE



Où ? Sentier de l'Hermite à 5620
Rosée, Belgique

Arrivée ?

Samedi 11/07 à 16h pour les
Grands

Mardi 14/07 à 15h pour les *Ben-
jas-Chevas*

Départ ? Lundi 20/07 à 14h

CONTACTS

Pierre Jacques | Margay (Président) :

pierre_jacques_msn@hotmail.com | 0479/17.87.53

Amaury Meulemans | Chipmunk (Vice-Président) :

amaury.meulemans@hotmail.com | 0471/65.51.36

Saffran Mirza | Kantjil (Vice-Présidente, Chevas) :

saffr.o.an.mirza@gmail.com | 0491/12.33.05

Laura Dewulf | Hamadryas (Benjas) :

0472/72.63.80

Lucas Geshef | Guanaco (Grands) :

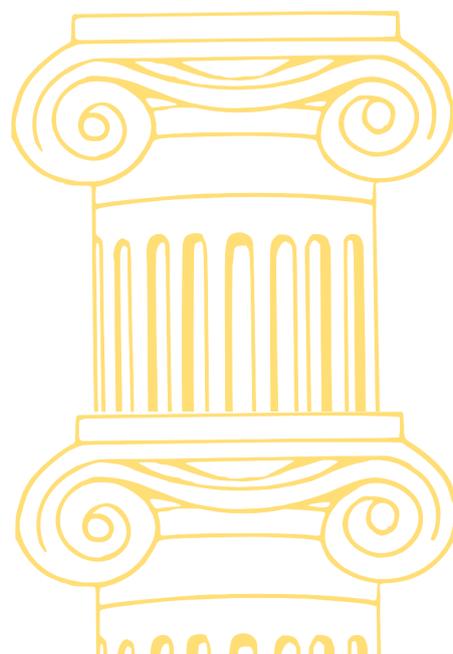
luc2526@gmail.com | 0487/43.36.01

Christian Cognaux | Picsou (Trésorerie) :

christiancognaux@gmail.com | 0476/96.05.53

François Wautelet | Patagan (Intendance) :

0479/42.87.93



INFOS COVID

Pour en savoir plus sur les mesures prises par le Patro pour ce camp concernant le covid, rendez-vous sur le site de la fédération nationale des Patros de Belgique !

N'oubliez pas **masques et gel** pour vous et vos enfants !

A NE PAS OUBLIER

- Carte d'identité
- Fiche médicale à jour
- Attestation d'autorisation

Dans le cas où il manquerait un de ces éléments, nous ne pouvons pas légalement accepter l'animé en camp

QUE DOIS-JE SAVOIR DU CAMP DES DESCENDANTS ?



QU'EST-CE QU'UN CAMP ?

Un camp est un **séjour** durant lequel nous nous retrouvons **tous ensemble** pour faire pleins d'activités ! Tu as sûrement déjà participé au moins à un mini camp, et bien, ici, c'est un grand mini camp. Les 3 sections du Patro se retrouver **au même endroit** pour vivre quelques jours en **communauté** encadrée par des animateurs et des intendants motivés. Pendant les camps, il y a des **activités spéciales** qu'on ne fait que lorsqu'on est en camp comme le hike par exemple où les grands marchent plusieurs jours pour **découvrir la région** ou encore les concours, les promesses ou les journées spéciales. Il n'y a pas de journée type en camp, si ce n'est les repas et les heures de dodo qui restent fixes. Tu découvriras tout cela très vite. On espère que tu as **autant hâte** que nous d'y être !

LES 8 AXES DU PATRO

Notre Mouvement de Jeunesse s'articule autour de 8 nouveaux axes, les voici :

- Grandir ensemble
- Apprendre par le jeu
- Chercher du sens
- Vivre la démocratie
- Coopérer avec son quartier
- Valoriser la jeunesse
- Oser s'engager
- Evaluer pour (se) construire

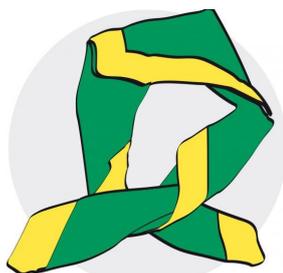
C'est à travers ce prisme que nous essayerons de grandir et de s'amuser durant ce camp !

LE CHANT PATRO

Au cas où tu ne le connaîtrais pas encore ...

Dans nos Patros, goûtons la pure ivresse
Des plaisirs sains et des ébats joyeux
Que l'amitié toujours règne en maitresse
La charité sera loi dans nos jeux
Salut à toi, blé vert, symbole de jeunesse
Enlaçant la croix d'or, emblème de la foi

Salut, ô joyau blanc,
Proclamant la noblesse
Des cœurs vaillants et purs,
Unis au Divin Roi
Blasons de nos Patros,
Tu chantes l'allégresse
Tu brilles sur nos cœurs,
Nous sommes fiers de toi.
(Fidèles au Christ ! Au Roi !)



**FIER EN JAUNE
ET VERT**

LES ASTUCES DE PRO

O Noter/Graver mon nom sur **TOUTES** mes affaires (vêtements, gourde, gamelle, savons, ...).

O Mettre **mes médicaments** dans une trousse avec mon nom dessus, y mettre une notice pour les prendre et donner le tout à mon animateur responsable en arrivant en camp.

O Si tu as un frère ou une sœur, tu peux prendre un tube de dentifrice, savon, etc pour deux, vous gagnerez de la place dans vos sacs.

O Si tu as des grosses **allergies** notamment alimentaires ou un **régime** particulier, tu peux contacter les animateurs et l'intendance pour que ce soit bien pris en compte dans le menu.

O Le Patro essaie d'être en accord avec la Nature. Veille à prendre des **produits adaptés** pour la faune et la flore si tu le peux !

O N'oublie surtout pas tes **documents** importants, sinon tu ne pourras pas venir en camp.

O Une taie d'oreiller fait tip top l'affaire pour un sac à linges sales.

O L'important c'est d'avoir les pieds au sec ! Prends suffisamment de paires de chaussettes.

O Les fiches médicales, attestation et autres se trouvent sur le site www.patrodeglimes.be, n'hésite pas à aller voir là-bas.



NOTE KI LES AUTRES ASTUCES QUE TU
AURAS APPRIS

LES NOEUDS

LE NOEUD DE CABESTAN



Le nœud de cabestan est avec le nœud plat le nœud de base de la construction en bois. On l'utilise entre autres pour démarrer brelages et têtes de bigues. La technique simple pour le réaliser s'appelle les oreilles de Mickey. Cependant il faut se souvenir d'une chose pour ne pas rater son nœud : il y a une oreille de Mickey qui passe par dessus et l'autre par dessous (au niveau des petites flèches rouges de la première figure).

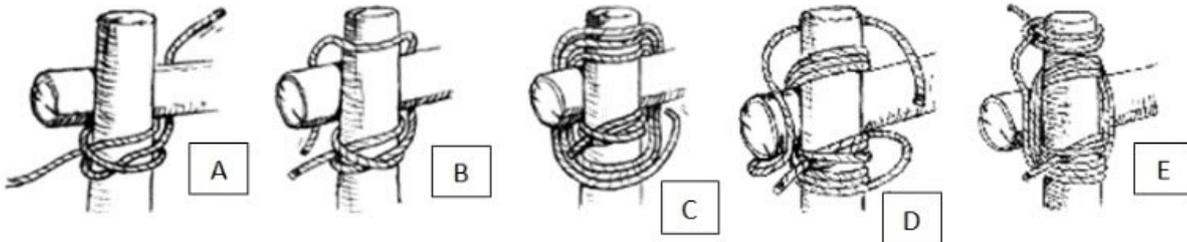


LE NOEUD DE PÊCHEUR



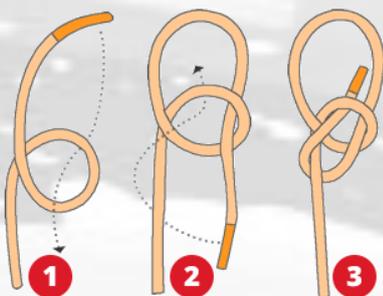
Le nœud de pêcheur est utilisé en marine pour relier deux cordages entre eux rapidement. D'apparence simple il est en réalité très solide.

LE BRÉLAGE

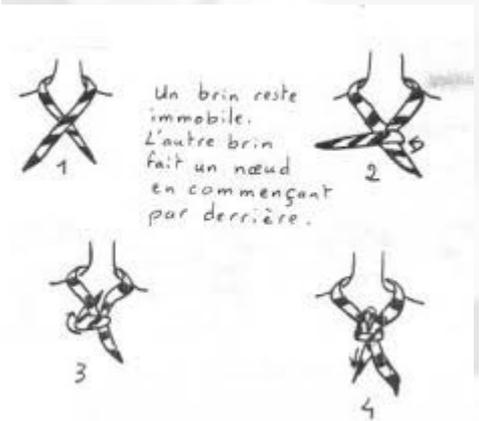
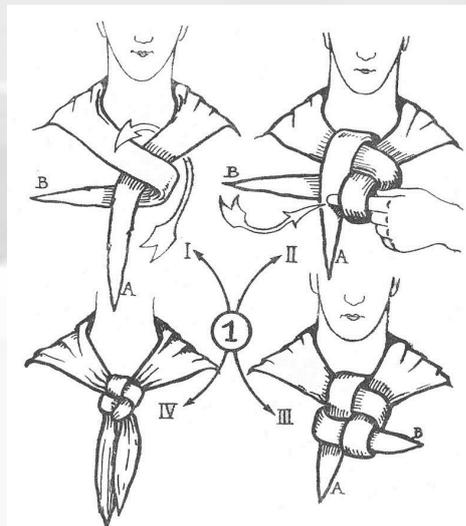


Noeud extrêmement important, il permet de lier deux perches de façon très solide. Il s'agit du premier nœud que tu devras apprendre et est sans doute le plus important : Une erreur dans ce nœud peut faire la différence entre un lit douillet en hauteur et un popotin douloureux au réveil !

LE NOEUD DE CHAISE



LES NOEUDS DE FOULARD



CHANSONS ET CHANTS

DE ZÉRO EN HÉROS

C'est géant	Herc est venu
Herc est dans le vent	A vu, a vaincu
D'allégresse en Grèce on	La foule aux nues
chante qu'il est le plus grand	L'acclame dans les rues
C'est un pro	Rempli d'esprit, fort et hardi
L'Apollo du show	De zéro en héros - il a grandi
Un monstre sacré qui met	Zéro en héros - mais qui l'au-
tous les monstres K.O.	rait dit !
Il n'était personne	Qui sonne le glas des gladia-
Un zéro, zéro	teurs ?
Il tire le banco	C'est Hercule !
C'est un héros	Qui est le seigneur toujours
Lui le marmot qui ne disait	vainqueur ?
mot	C'est Hercule !
D'un zéro en héros - il a	Est-il brave ?
changé de peau	C'est le meilleur
Zéro en héros - illico	Est-il doux ?
	Plus doux qu'une fleur
	C'est Hercule, c'est Hercule...
Il sourit	
Et toutes les filles sont... en	C'est géant
extase	Herc est dans le vent
Elles frappent leur héros	Toujours vainqueur
Sur chaque pot, sur chaque	Grand Seigneur
vase	Pas du tout crâneur
	Jamais frimeur
Il pleut un pactole sur notre	Il n'était personne
idole	Un zéro, zéro
Qui vole vers l'Acropole	Soudain illico
Mais il ne part pas sans ailes	C'est un héros !
Pour s'offrir la Grèce et ses	
merveilles	
	Certaines l'aiment trop
Phénomène	Certaines l'aiment chaud
Le roi de l'arène	
Oui pour les Eurydice	
Il mérite dix sur dix	De zéro en héros
Toute la Grèce	Herc est un héros
Admire ses biceps	Un super héros
Pas un gramme de graisse	Il est trop !
quand ses pectoraux se com-	
pressent	

PRIÈRE DU REPAS

Bénissez-nous, Seigneur
Bénissez ce repas, cette table accueillante
Et procurez du pain à ceux qui n'en ont pas
Ainsi soit-il

* Bon a Bon a ? 'ppetit !
Merci Merci ? beaucoup !
De rien de rien ? Du tout !
Du fond Du fond ? du cœur !
Petit Petit ? Ourson !
Petit Petit ? Ourson !
Honneur aux Honneur aux ? Cuistot !
(Pyjama Pyjama ? au lit !) *

HYMNE NATIONAL BELGE

Ô Belgique, ô mère chérie,
A toi nos cœurs, à toi nos bras!
A toi notre sang, ô noble Patrie!
Nous le jurons tous tu vivras!
Tu vivras toujours grande et belle
Et ton invincible unité
Aura pour devise immortelle:
Le Roi, la Loi, la Liberté! X3

Note ici une chanson que tu auras apprise :)



BADGES



« As du tri »



« Ami de Dame Nature »



« Qui s'y frotte s'y pique »



« EcoCRACS »



« Te Fiti »



« Commis »



« Cuistot »



« Cordon Bleu »



« Chef Coq »



« Sauve qui peut »



« Pas un geste »



« Pompier »



« Soigneur »



« Tautavel »



« Homo Erectus »



« Brûle jusqu'aux étoiles »



« Zig Zag »



« Il y a comme un nœud »



« A l'abordage »



« Aller plus haut »



« Apprenti charpentier »



« Ingénieur patronné »



« Chef de chantier »



« Qui va là ? »



« R.O.I. »



« Benjamin secouriste »



« Breveté »



« Signaux »



« Une langue sans mot »



« A l'aventure compagnon ! »



« Montre la voie »



« Au-delà de l'Horizon »



« Un survivant est né »



« Chaque chose en son temps, chaque chose à sa place »



« Toujours prêt »



« Responsable »



« Aîné »



« Leader né »



voir page suivante



Qu'est-ce qu'un badge ?

Il s'agit d'un signe visible symbolisant une compétence acquise individuellement ou en groupe, une progression personnelle, une responsabilisation, ou encore un service rendu, une démonstration des capacités d'un patronné. Les animateurs développent toute l'année des activités allant dans le sens des points à acquérir pour les badges, ils observeront également comment se débrouille chaque animé au sein du Patro afin d'évaluer les compétences et progrès de celui-ci.

Comment sont-ils représentés ?

Un animateur viendra tamponner/signer sur le niveau acquis et dater son acquisition. Lorsque tu auras obtenu tous les niveaux d'un badge, un insigne de couleur te sera donné afin que tu l'accroches à l'épaule de ta chemise. Demande à tes animateurs pour plus d'informations.

LES PANATHÉNES

Patience patience, il faudra attendre d'être au camp pour découvrir cette partie !

*N'oublie pas que lorsque tout est noir
Tu puises en toi le pouvoir
D'être un nouveau super-héros
Si tu veux croire à ta victoire
Fixe tes yeux, en haut des cieux
Chaque soir tu peux voir, briller comme un espoir*

*Comme un phare éclaire la nuit noire
Est venue nous inonder d'espoir
Il n'a pas gagné par hasard
Tous les Oscars de la victoire
C'est l'étoile que la foule acclame
Le héros pour qui les cœurs s'enflamment*

LE CAMP DES



BENJAS
CHEVAS — ÉTINCELLES

JE PRÉPARE MON CAMP ...

Matériel indispensable

- Sac de couchage
- Lit de camp ou matelas (+pompe)
- Couverture (pour les veillées)
- Lampe de poche
- Carnet de camp
- De quoi envoyer tes lettres
- Gourde
- Anti-moustique
- Crème solaire
- Doudou
- Oreiller
- Sac à linge en tissu
- Compeed si tu as des blessures aux pieds
- Uniforme complet ! (Foulard + chemise)
- Gamelle + couverts (/!\ nommés)

Trousse de toilette

- Brosse à dents
- Dentifrice
- Savon pour le corps
- Shampoing
- Essuies de bain (2)
- Brosse à cheveux (si besoin)
- Élastiques à cheveux (si besoin)
- Gant de toilette

- Carte d'identité
- Autorisation parentale de participation
- Fiche de santé (mise à jour)
- Médicaments + notice de prise, dans un sac fermable ou une trousse nommée
- Gel hydroalcoolique et des masques

Vêtements (regarde la météo prévue avant!)

- T-shirts (8)
- Pantalons (2)
- Shorts (2)
- Pulls (3)
- Pyjamas (2)
- Maillot de bain
- Sous-vêtements (9)
- Casquette
- Lunettes de soleil
- Manteau de pluie
- Bottines
- Chaussures de rechange
- Un tas de paires de chaussettes (pour avoir les pieds secs!)
- Déguisement



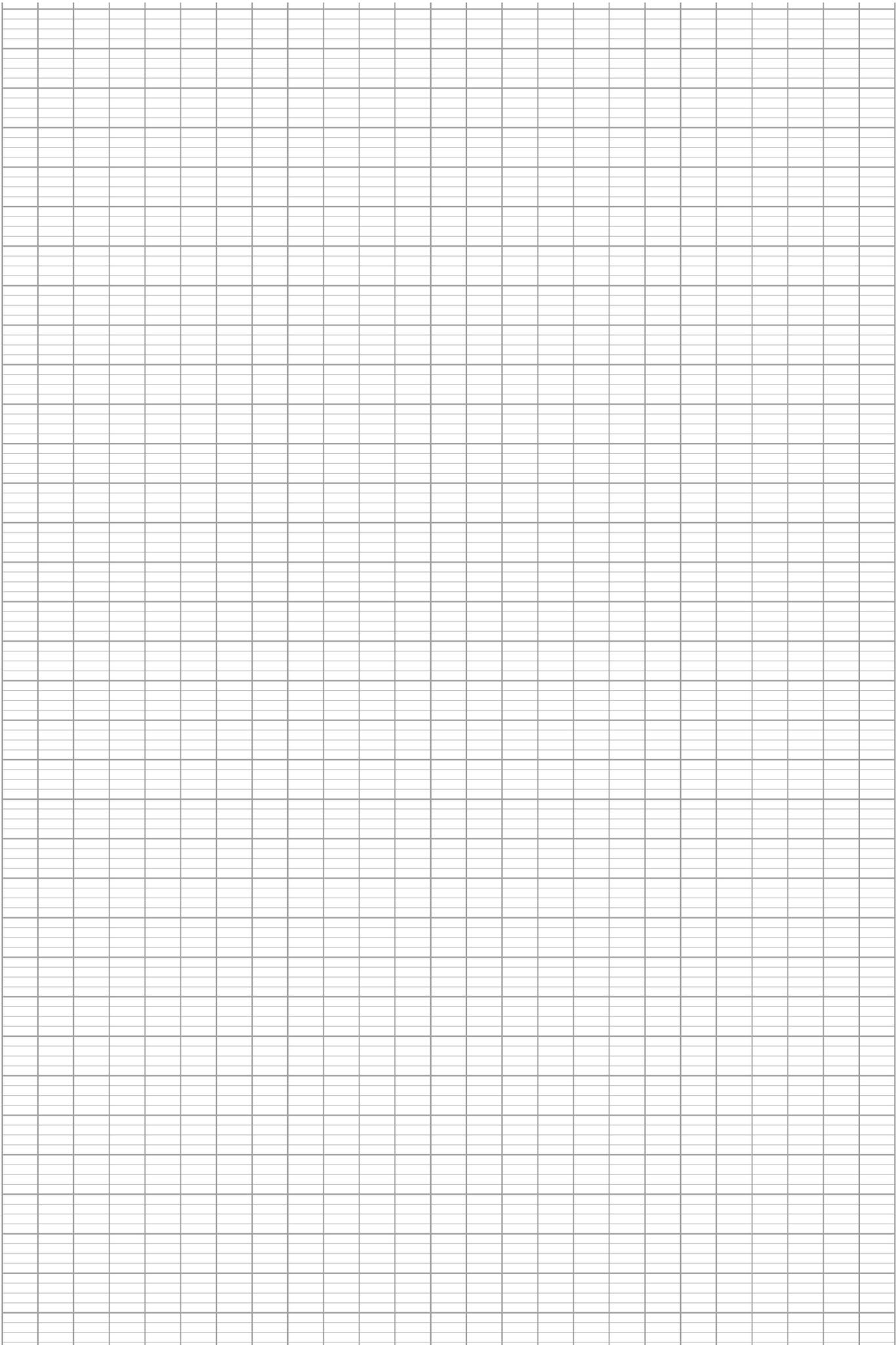
ZONE LIBRE

ATTENTION

- Pas d'objets électroniques
- Pas de bonbons ... que tu ne voudras pas partager. Tous les bonbons sur le lieu de camp seront partagés ! (Le partage est une valeur Patro après tout)
- Pas d'habits à ne pas salir. Le Patro est un endroit où rien ne peut se mettre dans le chemin de ton amusement. Il va de même pour les vêtements pas pratiques pour s'amuser !







COMMENT SONT MES JOURNÉES

Nous sommes le ...	Je me sens ...	Un mot ou un dessin ?
1er jour		
2ème jour		
3ème jour		
4ème jour		
5ème jour		
6ème jour		
7ème jour		

FAIS « QUE TU VEUX ...

LE CAMP DES



GRANDS

« QUE DOIT EMPORTER UNE JEUNE RECRUE (NON-EXHAUSTIF) »

Matériel indispensable

- Sac de couchage
- Lit de camp ou matelas (+pompe)
- Couverture (pour les veillées)
- Lampe de poche
- Carnet de camp
- De quoi envoyer tes lettres
- Gourde
- Anti-moustique
- Crème solaire
- Doudou
- Oreiller
- Opinel si tu en as une
- Compeed si tu as des blessures aux pieds
- Uniforme complet ! (Foulard + chemise)
- Gamelle + couverts (/!\ nommés)

Trousse de toilette

- Brosse à dents
- Dentifrice
- Savon pour le corps
- Shampoing
- Essuies de bain (2)
- Brosse |Elastiques à cheveux
- Protections hygiéniques
- Gant de toilette (±2)

- Carte d'identité
- Autorisation parentale de participation
- Fiche de santé (mise à jour)
- Médicaments + notice de prise, dans un sac fermable ou une trousse nommée
- Gel hydroalcoolique et des masques

Vêtements (regarde la météo prévue avant!)

- T-shirts (±12)
- Pantalons/Shorts (±10)
- Sac à linge en tissu
- Pulls (±3)
- Pyjamas
- Maillot de bain
- Sous-vêtements (±12)
- Casquette
- Lunettes de soleil
- Manteau de pluie
- Bottines
- Chaussures de rechange
- Un tas de paires de chaussettes (±12 + 3 bonnes paires pour Hike)
- Déguisement



ZONE LIBRE

INFOS COMPLÉMENTAIRES

APPAREILS ÉLECTRONIQUES

Comme chaque année, les GSM, MP3, iPod, ordinateurs, consoles de jeux et autres appareils électroniques ne sont pas admis lors du camp sous peine d'être confisqués jusqu'à la fin de celui-ci.

Tu peux, cependant, prendre ton téléphone (+chargeur) avec toi si tu les remets aux animateurs à ton arrivée en camp pour qu'ils soient gardés en sécurité. Il te sera donné dans deux cas. Le premier, ce sera pour le hike où il te sera utile pour joindre les animateurs. Le second cas, ce sera sur demande de ta part, ponctuellement pour donner des nouvelles à tes proches lors d'un temps libre. La confiscation s'effectuera dans le cas où tu caches ton appareil électronique et que les animateurs le découvrent.

CONSOMMATION

L'ALCOOL, LES ARMES, LA CIGARETTE*,
ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES SONT ÉGALEMENT INTERDITS !

La prise de tout objet de ce type signifiera ton retour IMMÉDIAT par tes propres moyens à ton domicile ! Nous tolérons cependant la présence de canif, couteau suisse ou opinel à condition que la lame ne dépasse pas la largeur de ta paume.

** La cigarette peut être tolérée dans le cas où tu es fumeur et que tu ne te sens pas capable de rester 10 jours sans fumer. Nous mettons à ta disposition le billet qui va suivre à faire compléter et signer par tes parents.*

Cependant il y a certaines conditions à respecter :

- Tu dois être en âge légal de fumer (16 ans) en accord avec la législation belge
- Dès ton arrivée, tu dois nous remettre le billet signé et ton paquet de cigarettes
- Tu ne fumeras pas à proximité du camp ni dans les zones interdites
- Ne pas fumer durant les activités ou en présence d'autres animés non-fumeurs
- Ces règles s'appliquent au Hike

En cas de non-respect d'une de ces règles, nous nous verrons obligés de contacter tes parents pour les prévenir de ton exclusion IMMÉDIATE du camp et tu devras rentrer chez toi par tes propres moyens.

Je soussigné :

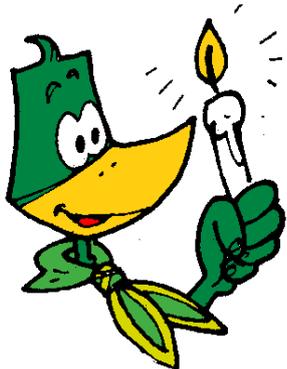
autorise mon fils/ma fille :

à fumer lors du camp se déroulant du **10 juillet au 20 juillet 2020.**

En accord avec les conditions mises par les animateurs.

Signature pour accord :

MA PROMESSE DE PATRONNÉ



MA PROMESSE

Mon parrain / Ma marraine est :

J'ai fait ma promesse le : / / .

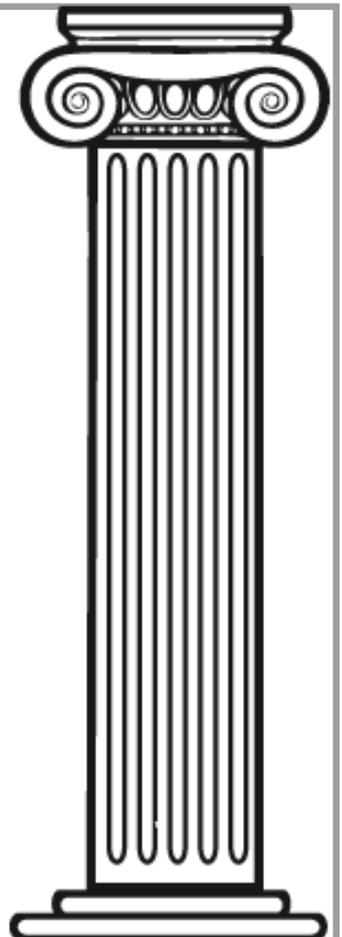
LES MOTS DES ANIMATEURS ET DE MON PARRAIN OU MA MARRAINE



LES RITES DE PASSAGE

MON TOTEM (Note ici les caractéristiques de ton totem)

MON QUALI (note ici les caractéristiques de ton quali et tes réflexions)



FAIS « QUE TU VEUX ...