



***Camp “Koh-Lanta” 2022
du Patro de Glimes
à Boeur***

Aventurières, aventuriers, Vous allez bientôt être parachutés sur une île déserte. Cette île sera la vôtre pour 10 jours. Dix jours c'est court pour arriver à se familiariser avec le milieu, mais vous devrez faire avec. Cette île est remplie d'imprévus. Tous les jours vous aurez la chance de découvrir l'épreuve ultime du jour.

Attention, à vous de bien vous entraîner car les épreuves ne seront pas des plus faciles. Elles auront toutes des difficultés différentes et nécessiteront diverses compétences : adresse, aptitudes aquatiques, sportives et bien d'autres à explorer. Vous devrez donner chaque jour le meilleur de vous-même afin de pouvoir rester dans l'émission. Prenez garde à vos adversaires qui feront tout pour vous éliminer et repartir de l'épreuve avec le totem. En tant que bonnes aventurières ou bons aventuriers, vous devrez savoir vous débrouiller avec le strict minimum. Plus loin, dans ce carnet, vous trouverez ce que vous êtes autorisés à apporter pour l'aventure et ce qui est interdit. Attention les sacs seront fouillés avant que vous ne soyez parachutés de l'hélicoptère. Si nous trouvons des choses non autorisées, nous nous permettrons de les confisquer elles vous seront rendues une fois l'aventure terminée le 21 juillet. Vous avez bien compris avant de décoller vers l'île déserte de Boeurs, vous devrez encore faire pas mal de choses comme : lire la fin de ce carnet, vous entraîner à diverses disciplines : course à pied, trail, équilibre, débrouillardise, esprit d'équipe, faire un feu, ... et encore bien d'autres choses encore gardées secrètes par la production afin de vous en laisser la surprise. Et bien sûr, n'oubliez pas que votre sac doit être prêt pour le 11-15 juillet 2022.

A bientôt avec votre envie de gagner et votre bonne humeur,

La production de Koh-lanta

Les animateurs responsables des tribus:

Tribu Benjamins/Benjamines :



Hamadryas, Simensis & Igaraba

Tribu Chevaliers/Étincelles :



Anoa, Kinkajou, Lycaon

Tribu Chevaliers/Étincelles :



Maki, Lorique, Okapi, Toucan

Coordonnées et contacts sur l'îles :

Arrivée ?

Lundi 11 Juillet à 12h pour les *grands (+12ans)*
à **rue Trou-Bourdon 2**
6980, La-Roche-En-Ardenne

Jeudi 14 juillet à 14h pour les *benjas-chevas*
à **“La Ferme de la Folie” Boeur, 7**
6662 Boeur

Retour?

Jeudi 20 juillet à 17h pour *tous*
à **“La Ferme de la Folie” Boeur, 7**
6662 Boeur

*Nous proposons au parents de partager
un repas sur le lieu de camp lors du retour.*

Contacts

Laura dewulf | Hamadryas (présidente)
0472/72 63 80 dewulflaura123@hotmail.fr

Arthur D'Hont | Loriquet (Vice-président)
0474/42 39 63 arthur.dhont@outlook.com

Chipmunk (Resp. logistique & communication)
0471/65 51 36

Picsou (Trésorier)
0476/960553

Matériel indispensable !

- Sac de couchage
- Lit de camp ou matelas
- Lampe de poche
- Carnet de camp
- De quoi envoyer tes lettres
- Gourde
- Gamelle + couverts
- Carte d'identité
- Autorisation parentale de participation
- Fiche médical à jour
- Médicaments + notice de prise, dans un sac refermable ou une trousse nommée
- Crème solaire
- Anti-moustique
- Doudou
- Oreiller
- Uniforme complet !
- Sac à linge

Trousse de toilette

- Brosse à dents
- Dentifrice
- Savon pour le corps
- Shampoing
- Essuie de bain (min2)
- Gant de toilette
- Brosse à cheveux
- Elastique à cheveux

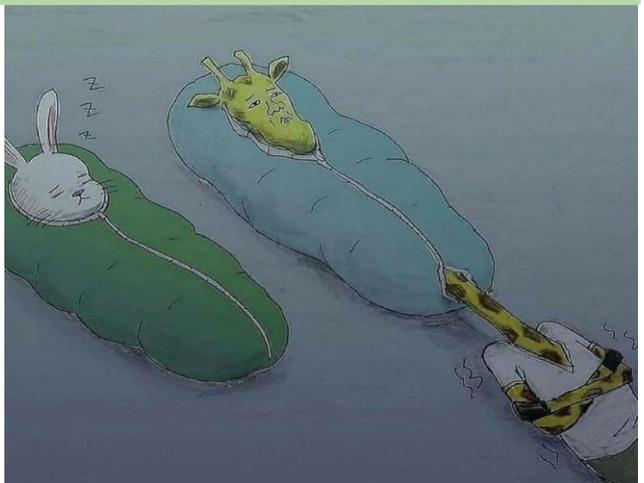
Vêtements

- T-shirt (1x jour)
- Pantalons (5-6)
- Short (5-6)
- Pulls (5-6)
- Pyjamas (2)
- Maillot de bain
- Sous-vêtements (1x jour)
- Casquette
- Lunette de soleil
- Manteau de pluie
- Bottines (2-3)
- Chaussettes (Beaucoup)
- Déguisement

---Les petits conseils de survivant---

- 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 -bàs.
- O Pour les Grands (+12ans) en vue du hike, il est fortement conseillé d'avoir un sac de voyage et une "valise de camp".
- O Les Grands dorment sous tente, nous te conseillons donc de prendre un petit matelas pour un confort garantie ! (pas besoin de lit de camp donc)

N'hésite pas à regarder la météo annoncée pour le camp afin d'être préparé au mieux !



À quoi ressemble une journée Koh-Lanta ?

Horaire à titre d'exemple

- 08:30 **Réveil + gym** sur le bord de la plage
- 09 :00 **Petit déjeuner** à base de noix de coco et feuilles de palmier
- 09 :30 **Vaisselle ou temps libre/toilette** dans la mer
- 10 :00 **Activités** dans la jungle de l'île
- 12 :30 **Repas de midi** autour du campement
- 13 :00 **Vaisselle ou temps libre**, Entretien du campement
- 13 :30 **Temps calme ou sieste pour ceux qui en ont besoin/ activités pour les conquérants**
- 14 :00 Reprise des **activités chevaliers/benjamins**
- 16 :00 **Goûter**
- 19 :00 **Souper** dans la grande montagne
- 19 :30 **Vaisselle ou temps libre**
- 20 :30 **Douche** dans la cascade d'eau douce
- 21 :00 **Veillée ou activité du soir** dans la forêt
- 22 :00 **Coucher des benjamins chevaliers** au campement
- 23:30 **Coucher des conquérants** au bivouac

Les animateurs se réservent le droit de modifier cet horaire (qui ne sert qu'à donner une idée de l'horaire de camp) en fonction des besoins du groupe !

Voici à titre informatif les objectifs du Patro :

“Convaincu que la diversité est une richesse, ...”

“Porté par les jeunes...”

“Le Patro vise l'épanouissement et le plaisir ...”

“Guidé par son Projet Éducatif...”

“Et en référence à l'action de Jésus...”

Et les axes pour vivre le Patro :

Grandir ensemble

Apprendre par le jeu

Chercher du sens

Vivre la démocratie

Coopérer avec son quartier/sa ville

Valoriser la Jeunesse

Oser s'engager

Info complémentaire

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 ou il te sera utile pour joindre les animateurs. Le second cas, ce sera sur demande.

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

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

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.

Cigarettes

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 ce 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

Je soussigné :

Autorise mon fils/ma fille :

à fumer lors du camp se déroulant du 11 juillet au 21 juillet 2022. En accord avec les conditions mises par les animateurs.

Signature pour accord :

Petit pense-bête des chants
importants

La Brabançonne

Ô Belgique, ô mère, chérie,
A toi nos cœurs, à toi nos bras!
A toi notre sang, ô 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!
Le Roi, la Loi, la Liberté!
Le Roi, la Loi, la Liberté!

Le chant Patro

Dans nos Patros, goûtons la pure ivresse
Des plaisirs sains et des ébats joyeux
Que l'amitié toujours règne en maîtresse
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 !)

Pense-Bête des noeuds

Les noeuds de base

Noeud de cabestan

Le noeud de cabestan est, avec le noeud plat, le noeud de base de la construction en bois. On l'utilise entre autres pour démarrer brelages et têtes de bigues.

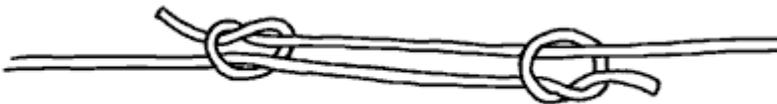
La technique simple pour le réaliser s'appelle les oreilles de Mickey

Cette technique est extrêmement simple. Cependant il faut se souvenir d'une chose pour ne pas rater son noeud : 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).



Noeud de pêcheur

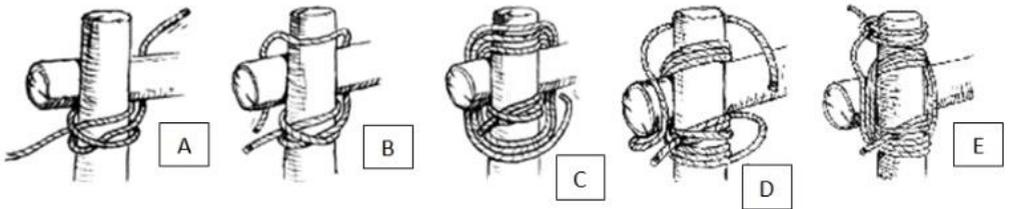
Le noeud de pêcheur est utilisé en marine pour relier deux cordages entre eux rapidement. D'apparence simple il est en réalité très solide.



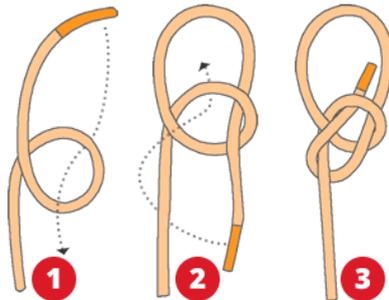
Pense-Bête des noeuds

Les noeuds de construction

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



Noeud de chaise : Ce noeud est la base de toute rallonge. C'est souvent ce noeud qui est utilisé pour commencer une base de tendeur. Il est apprécié pour sa simplicité à être détaché à la fin d'un camp et est réputé pour être le noeud que Chipmunk ne peut retenir. Aussi connu sous le nom de "serpent sortant de sa tanière".



Ton premier camp chez les grands.

Si c'est parmi tes premiers camps en tant que Conquérants/Alpines, tu auras sans doute entendu beaucoup de légendes et mythes. Tu te poses sûrement beaucoup de questions à propos de tout cela. Bien qu'il faut quand même garder la surprise, voici quelques éléments de réponses quant à certaines histoire que tu as pu entendre :

La totémisation :

La totémisation est un moment particulier chez le conquérant/l'alpine. Durant une courte période du camp, le jeune se verra participer à des activités spécialement conçues pour l'occasion dans le but de prouver sa valeur à son Totem. Dans la plupart des mouvements de jeunesse (et chez nous) cet événement est vécu en première année dans la section. Bien qu'il s'agisse d'un réel challenge pour les animés, nous ne leur demanderons pas de faire des activités humiliantes ou dégradantes. Toutes les

activités du camp sont préparées avec soin et sens pour ne pas mettre les jeunes dans des situations délicates ou inappropriées; les activités en relation avec la totémisation ne dérogent pas à cette règle. Le but n'est évidemment pas de traumatiser les animés.

Les personnes ayant acquis un totem ne sont pas en droit de dévoiler, même partiellement, les éléments de la totémisation à une personne devant encore la passer. Tout manquement à cette règle amènera à la perte du totem de la personne concernée.

Si des parents ont des questions à propos de la totémisation, les animateurs se feront un plaisir d'y répondre.

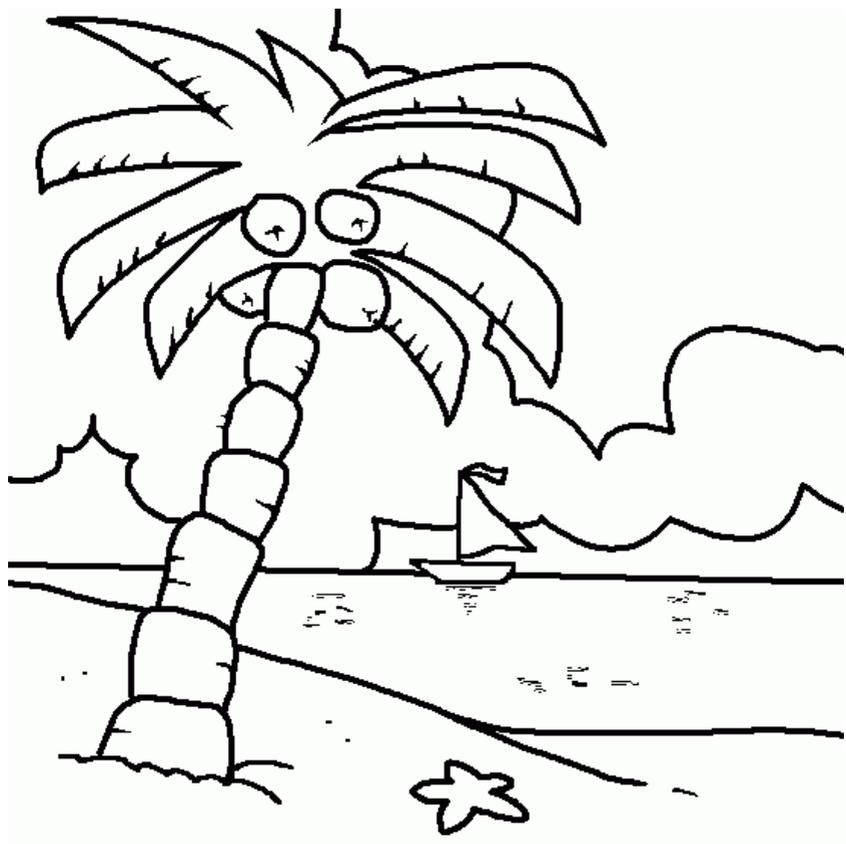
Promesse :

La promesse se base sur les fondements et valeurs du patro et de comment l'animé les perçoit au quotidien. Lors de celle-ci le jeune prend un engagement autour d'une ou plusieurs de ces valeurs afin de l'améliorer dans sa vie de tous les jours. La promesse est proposée à tous les animés de deuxième année ou plus, chacun est libre de la faire ou non. La promesse se déroule en deux parties :

La première est une réflexion qui se déroule durant une partie du camp. Elle se fera à l'aide d'un parrain ou d'une marraine que le jeune aura choisi afin de l'aider, et de pousser sa réflexion en discutant avec celui-ci.

La seconde partie est une cérémonie un peu particulière lors d'un rassemblement en journée pour permettre aux promettants d'expliquer le résultat de leur réflexion aux autres membres du patro. Sachez également que certains peuvent décider de reformuler leur promesse au fur et à mesure de leur parcours. A chaque étape correspond un nouveau défi à se fixer pour être toujours un meilleur citoyen du monde.

Petit espace fun :



Note ici des idées de campement le long de la mer :



Note ici ton meilleur souvenir du camp :

