

# INFOTROUPE

Le journal de la troupe IIIème  
À périodicité variable

Bonjour à tous, nous nous devons de sortir un numéro de votre journal préféré avant le camp, le voici entre vos mains. Vous trouverez dans ce numéro particulier un résumé de l'avancée du défi Ascalon du Cougar ainsi que des articles qui vous aideront à préparer le camp.

Ne manquez pas le mot des chefs qui est à la toute fin du journal, après la page humoristique.

Bonne Lecture,  
Théo

## Construire un pont en deux jours

Durant le camp de Pâques, nous avons réalisé une des trois parties de notre défi Ascalon : la construction d'un pont au-dessus d'une rivière. Pour cela, nous avons environ 2 jours. Nous sommes arrivés sur le lieu de camp à 14 heures. Après avoir monté le camp, nous nous sommes mis au travail. D'après des plans préparés à l'avance, nous sommes allés couper le bois nécessaire à la réalisation du pont. Nous avons également commencé à creuser les trous sensés contenir les piliers du pont. Après ce travail qui fut somme toute assez long, nous sommes remontés au lieu de camp pour préparer à manger : la journée était finie.

Le lendemain, nous sommes allés travailler le plus tôt possible : nous avons fini les trous, débité les bambous qui servaient à réaliser le tablier et sommes allés couper quelques perches manquantes. Nous avons également dû faire face à quelques imprévus (longueurs de perches, comment fixer le tablier...). L'après-midi, nous avons mis en place le tablier et les rambardes si bien qu'à force de travail, le soir vers 19 heures, le pont était fini. Nous avons alors pu consacrer la matinée du lendemain à régler quelques détails (escaliers) et à prendre des photos. Résultat : un pont de 5 mètres de long à 75 centimètres environ au-dessus de la rivière.

Arthur Wienhold



## Un week end de Troupe pas comme les autres, récit envoyé à Woodcraft

La patrouille du Cougar a décidé, dans le cadre du Défi Ascalon, d'organiser un week end de troupe un peu particulier : chacun des patrouillards devait y amener un ami non scout pour lui faire découvrir le scoutisme. Ce choix n'est pas hasardeux car la Troupe voit ses effectifs diminuer et le besoin en jeunes recrues est grandissant.

Une réunion fut organisée pour préparer jeux, veillée et déroulement de ce week-end pas comme les autres en son ensemble.

Chacun se vit attribuer un rôle. Thibault, matérialiste, amena le matériel de froissartage et des ustensiles de cuisine. Arthur ayant réalisé pour son badge transmetteur un déchiffreur de morse, il fut convenu qu'il l'apporterait pour faire une initiation aux codes aux non scouts. Les plus jeunes organisèrent un « jeu de la ficelle » pour apprendre aux non scouts à allumer un feu en un temps record. J'écrivis les menus et Augustin, notre CP, coordonna le tout.

Un jeu inventé par la patrouille occupa l'après midi. Chaque patrouille avait une base et deux balles de rugby étaient gardées par deux patrouilles. La gagnante est celle qui a soit gardé une balle soit en a prise une à une autre patrouille. Les non scouts purent donc découvrir au cours de cette après midi un des piliers du scoutisme qu'est le jeu et ce moment d'effort leur a beaucoup plu. Une course poursuite effrénée dans la forêt pour reprendre une balle à la patrouille des Aigles acheva les scouts !

Pendant que certains s'attelaient à la préparation du souper, Arthur fit découvrir les principaux codes utilisés par la Troupe aux invités qui apprécièrent particulièrement cette initiation.

Après le diner, la veillée permit à nos hôtes de découvrir de grands chants scouts et les talents théâtraux des patrouillards. Cette veillée s'inscrivit dans la logique du thème d'année, « Le Seigneur Des Anneaux » et nous y relatâmes un grand épisode de l'histoire elfique.

Une phase d'approche conclut cette journée chargée et, après la prière préparée par Augustin, tous allèrent se coucher.

Au rassemblement du lendemain matin, Pierre, le nouvel assistant de la Troupe reçut son foulard.

Après la messe une course de chars eut lieu. Les chars étant peu solides, Les auriges terminèrent la course sur les fesses ! Nos hôtes découvrirent avec étonnement nos techniques de froissartage et la course fut un beau moment de joie partagée.

Ce week end fut une véritable réussite puisque nos invités furent véritablement conquis par les activités, certains ont prévu de s'inscrire à la Troupe.

Pour la patrouille ce fut l'occasion d'investir son temps pour repeupler la Troupe tout en relevant le pari d'organiser entièrement un week end avec 30 jeunes et de franchir une nouvelle étape du Défi Ascalon.

Théo

## Les installations en camp

Les installations sont les éléments primordiaux d'un confort pendant le camp. Ainsi, tout scout se doit de connaître les bases du froissartage afin de pouvoir réaliser des installations à la fois solides et de qualités ce qui évite par exemple un effondrement lorsque l'on dort. Ainsi, la qualité des installs dépend de différents éléments:

- La qualité du bois. En effet, vous ne pourrez pas réaliser une tente avec du sureau ou du bois mort. De même si vous choisissez d'abattre un arbre tordu vous aurez soit du mal à l'exploiter soit un rendu esthétique de qualité moindre. Par ailleurs l'utilisation d'un arbre enraciné dont on garde juste la base en guise de pilier de tente n'est pas non plus la meilleure idée. Ainsi dans les arbres idéaux on peut citer le sapin, droit de la racine jusqu'à la cime ce qui permet de tout utiliser. En revanche si la coupe en est interdite n'en coupez pas ou évitez de vous en vanter auprès du propriétaire des lieux...

- La qualité de l'assemblage. Une bonne tente ou une bonne table ne doit pas être branlante. C'est tout d'abord beaucoup plus confortable et cela évite d'entendre des craquements dès qu'on se retourne la nuit. Il en est de même pour des bancs. Devoir recalculer les bancs après chaque repas devient assez rapidement une corvée. Eviter ces travers demande un travail technique en aval avec notamment des fondations profondes et des mi-bois ou autres réalisés proprement. A savoir un mi-bois n'est pas censé avoir 2 cm de jeu de chaque côté. De plus l'utilisation de cordes est à limiter pour l'assemblage cela évite de se croire dans un camp de guide... On peut également ajouté qu'il vaut mieux vérifier ses mesures notamment pour la tente ce qui évite d'entendre sont CP se plaindre toute les nuits parce qu'il a froid ou qu'il est mouillé. Bon après si c'est lui qui a pris les mesures c'est un autre problème...

- Un positionnement logique des éléments. Manger en ayant la fumée qui vous revient dans la figure n'est pas non plus le mieux, tout comme devoir faire l'acrobate pour monter dans son hamac. De même, mieux vaut deux étages sur une tente que de ne pas avoir de rangement. A la longue cela devient très vite technique. Attention toutefois à ne pas non plus viser trop haut car même si c'est sympa, devoir revoir les plans après un refus d'homologation n'est pas chose simple.

Sur ce, rendez-vous le 8 juillet prochain afin de voir si vous avez retenu la leçon...

Antoine GRASSER, préparant le badge pionnier.

## Cuistot, un poste essentiel

Le camp approche et le cuistot de votre patrouille va (quelle aubaine !) vous faire à manger pendant 3 semaines. C'est à lui que je m'adresse.

Mon cher, ta tâche est immense. Qu'il pleuve, qu'il vente ou que (espérons-le) le soleil brille dans le ciel, tu devras toujours être à ton poste. La bonne humeur et la réussite des membres de ta patrouille dépendent de ce que tu mettras dans leur assiette.

Les pâtes sont un aliment de base pendant un camp. Avec les sauces données par l'intendant, les épices et aromates rapportées de chez toi et les techniques de préparation que tu auras préalablement testées, tu devras faire en sorte de ne jamais servir deux fois le même plat de pâtes à la patrouille.

Le dessert est souvent facile à améliorer. Ainsi une pêche au sirop peut être cuite à la poêle quelques minutes dans son jus, le caramel dont elle sera ainsi enrobée réglera les patrouillards.

La propreté du coin cuisine et de la vaisselle seront aussi sous ta responsabilité.

Pour le concu tu dois, après avoir réfléchi en patrouille et avec l'accord du CP pour le menu, tester toutes tes recettes et préparer déjà la liste des ingrédients. Pense à des recettes réalisables en camp (si vous ne faites pas de four, la pizza sera difficile à faire cuire...) et dont le budget est raisonnable (et non, tu ne peux pas faire ta super sauce aux morilles pour accompagner le poulet, à moins d'amener tes propres morilles ou de les cueillir sur place)

Anticipation et simplicité seront tes maîtres mots pendant la durée du camp

D'ambition tu devras faire preuve si tu veux gagner le concu.

A tes fourneaux !

Théo Moy, préparant le badge cuisinier.

# Le cul de pat'



**Comment les parents voient le cul de pat'**

**Comment les guides voient le cul de pat'**



**Comment les scouts voient le cul de pat'**

**Comment le cul de pat' se voit**



**Comment le cul de pat' se voit dans 20ans**

**Ce que le cul de pat' est peut être**

# Message de vos chefs

Chers amis,

L'heure est grave, jamais le Mordor n'a été aussi puissant ! L'armée de Sauron ne cesse de se renforcer, chaque heure qui passe les forces de notre ennemi s'accroissent, chaque heure qui passe ce sont des combats que nous perdons, chaque heure qui passe ce sont des frères que nous pleurons. Nos familles ne seront bientôt plus à l'abri.

Heureusement il y a quelques mois, vous vous êtes constitués Communauté de l'Anneau : pour la première fois un espoir s'est levé face à la folle marche de l'Histoire, nous pouvons aujourd'hui donner une autre destinée à cette histoire qui ne semblait avoir qu'un seul sens. Oui, la voie à emprunter est escarpée mais elle existe encore, engageons nous avant qu'il ne soit trop tard ! Nous pouvons réussir, nous devons réussir : je ne m'imagine pas laisser nos enfants vivre dans ce monde où les forces obscures règnent, mettant à mal tous nos rêves pour la Terre du Milieu.

Alors cette année vous vous êtes formés, vous avez découvert l'ennemi au travers d'escarmouches mais cela ne sera rien par rapport à la grande bataille finale que nous allons livrer dans les prochaines semaines. Il vous faut encore vous préparer, formez vous en fonction de vos talents, certains ont déjà commencé à le faire au travers de la technique de transmission en mettant au point une machine très intelligente, d'autres découvrent l'intérêt des nœuds, ou encore la difficile tâche d'ériger des constructions pour faciliter notre avancée dans le monde dévastée par les Orques. D'autres encore ont compris qu'avec toutes ses souffrances nous aurions besoin de réconfort avec des veillées festives ou gastronomiques ! Il faut donc poursuivre et intensifier vos efforts dans les prochains jours pour être prêt lorsque le cor sonnera le début de la bataille finale. Vive le royaume du Rohan ! Vive le royaume des Elfes ! Vive la Comté ! Vive la Terre du Milieu libre !