TROUPE SCOUTE
11 OA
Sart-Tilman

p r é s e n t e

Le Journal des Vikings

Martilly 2003 Les Vikings

Table des matières

Editorial 3
Le mot de l'Unité 4

Les activités de l'année 2002-2003

Le WE de Troupe de novembre 2002 6
La Waingunga 8
Le Film 11

Martilly 2003 – Les Vikings

Intro 14
Les Varègues 15
Les Osulfs 16
Les Chamoax 17
Les Guerriers de Volund 18
Les Dieux 19
Le mystère des Runes 20
Elevage de volailles en conditions de semi-liberté 23
La Totémisation 27
La Promesse 28
La veillée 39
Le Hike 30
Last minute 32

Le programme du camp ! 33

Remerciements 34

Editorial

Longtemps attendu et souvent fort apprécié, le grand camp scout approche à grands pas !

Il ne s'agit plus ici d'un week-end mais bien de deux semaines de vie en commun. Il est vrai que le grand camp est synonyme de peur chez les plus jeunes d'entre nous parce qu'ils viennent de sortir des louveteaux où le grand camp n'était pas si éloigné de la vie de tous les jours.

Le grand camp scout est totalement différent avec ses avantages et ses inconvénient: le scout doit travailler et s'investir à fond avec sa patrouille pendant les quinze jours de camp. Cela pose parfois des problèmes quand le scout n'a pas envie de s'y investir. Mais grâce à ma grande expérience de scout, je peux vous affirmer que le grand camp est tout ce qu'il y a de meilleur pour les nouveaux et même pour les anciens. En effet, ces problèmes sont très rares et le plus souvent les CP et les chefs sont là pour veiller au bon déroulement de l'entente de patrouille. De plus, il apporte une certaine autonomie dans un groupe formé en patrouille. Lors de ce camp nous devrons construire l'endroit où nous allons dormir, manger, jouer, et participer aux différentes activités proposées. Ce camp sera, comme chaque année, parsemé de quelques grands moments de la vie scoute ; les totémisations et les qualifications en font partie(les plus anciens savent de quoi je parle! Mais chut…).

Cette année, nous avons choisi comme thème les Vikings, ces grandes tribus prêtes à explorer le monde et à le conquérir. Il y aura ainsi quatre différentes tribus correspondant au nombre de patrouilles qui construiront leur endroit de camp de façon originale.

De plus, nous pourrons voir venir une horde de poules au camp. Pour cela, nous devrons construire des poulaillers où elles pourront vivre et dormir.

Nous devrons aussi construire des radeaux, pour pouvoir aller faire des tours sur la rivière comme de vrais guerriers Vikings ainsi qu'un pont.

Enfin, nous pouvons dire que cette année, le grand camp va être terrible. Le défi de battre les constructions de l'année passée sera dur, mais je crois qu'on y arrivera, dans un autre style sûrement !

Lama

Comité de rédaction : *Lama – Caribou – Roitelet – Abeille – Impala – Ecureuil – Hamster – Yearling – Kodiak – Koala – Elan – Rorqual*
Rédacteur en chef : *Lemming*

Le mot de l'Unité

Chers amis Scouts,

Dans quelques semaines vous vivrez les folles aventures d'Erik le Rouge et de Rollon. Vous partirez sur les océans à bord de vos Dra Kars faits mains, vous percerez les mystères de Loki, le Maître du feu ; de Tyr, le Dieu de la Guerre ou encore d'Odin, le Père des Dieux, Maître des connaissances qui détient les pouvoirs de la magie et de la science…

Vous serez également amenés à vivre en communauté, à partager vos émotions et vos gamelles. C'est là le vrai enjeu de l'aventure… Il faudra faire des concessions, accepter de partager, donner pour recevoir !

Comme les anciens le savent, la vie en quasi-autarcie pendant quinze jours peut apporter, si tout le monde joue le jeu, bon nombre de satisfactions et de richesses. Pour ceux qui vont vivre l'expérience pour la première fois, profitez de chaque instant, laissez-vous entraîner dans cette fabuleuse aventure même si parfois vous passez par des moments plus difficiles.

Je ne vais pas en dire plus afin de vous laissez découvrir les milles et une surprises qui se cachent derrière votre thème, derrière votre camp.

Et oui, il s'agit de votre camp. Il sera ce que vous voudrez bien en faire… En d'autres mots, à vous de jouer !

Pour conclure, je vous laisse cette citation Viking qui, je pense, reflète à merveille l'ambiance dans laquelle vous allez vous plonger :

" Vénérant les dieux d'Asgard, des hommes ignorant la peur
quittèrent un jour les mystérieuses brumes des fjords
nordiques. Guerriers redoutés, navigateurs accomplis
dominant les mers sauvages à bord de leurs drakkars,
ils savaient aussi jouir de tous les plaisirs : le jeu,
les festins grandioses et les joutes physiques.
Très croyants, ils recevaient les paroles de leurs
nombreux dieux à travers les runes et les symboles. "

Pour le Staff d'Unité,
Caribou

Les activités de l'année 2002-2003

WE de Troupe à Vervoz novembre 2002

Le WE de Troupe

C'est au soir du 8 novembre à l'église de Boncelles que la troupe du Sart-Tilman s'est donné rendez-vous pour son traditionnel week-end d'automne…

Il est à noter que ce week-end n'avait de traditionnel que sa localisation dans le temps, car pour ce qui est du reste ce rendez-vous n'avait rien d'habituel. Les scouts ont déjà pu s'en rendre compte dès leur arrivée au gîte (sous une pluie digne d'une belle drache londonienne), en effet cette année la troupe a été gantée car le logement qui leur était destiné était en réalité un véritable château situé dans un cadre mémorable… Le ton était donné !

Si ce week-end était tout spécialement différent des autres c'est qu'au lieu d'avoir affaire à des scouts tentant de survivre dans les bois comme le veux leur réputation habituelle, cette année ils ont eu à faire face à un nouveau défi : tenter de rentrer dans le groupe très fermé de la Jet set…

C'est ainsi que lors du samedi les scouts ont troqué leur uniforme de « schtroumpf » contre celui de photographes pour presse « people », mieux connus sous le terme de paparazzis. Ils se sont donc baladés, à la suite d'un jeu de piste, dans le village réputé de « Clavier » pour tenter d'y surprendre quelques célébrités et d'essayer de suivre leurs parcours respectifs et enfin de rédiger un article en tentant d'être le plus proche possible de la réalité des faits… Ensuite -car être paparazzi n'est que la première étape de l'ascension vers la notoriété dans ce milieu- les différents prétendants ont du passer par toutes sortes de tests tels des concours de chansons ou d'articulation pour pouvoir être reconnus par leurs aînés. Et lorsque après tant d'efforts ils sont enfin arrivés à leur but, les scouts se sont mis sur leur 31 pour participer à un mémorable Casino ou certains petits malins ont même réussi à ruiner les responsables de l'établissement

La soirée semblait toucher à sa fin dans une belle ambiance, mais c'était sans compter sur un xième rebondissement dans cette journée complètement folle… En effet, de manière totalement inattendue, le casino a été victime d'un vol à mains armés et tout l'argent durement gagné par les scouts durant la journée s'envola… c'est alors qu'une chasse à l'homme commença à la recherche des voleurs, chasse à l'homme qui se clôtura par un jeu d'approche ou (je crois parce que j'ai absolument rien compris à la fin) les scouts ont réussi à récupérer les sous volés et ont pu tranquillement aller se coucher sur leurs 2 oreilles…

La journée du dimanche ressemblait elle plus à une journée classique. Au programme, ALS permettant aux scouts d'avancer dans les progressions et d'apprendre des nouvelles techniques dans des domaines aussi variés que la cartographie, la nature, le pionnérisme et j'en passe. Ainsi qu'un football d'Abraham, véritable signature d'un WE scout réussi.

Et c'est donc après ce week-end chargé en émotions que les parents sont venus rechercher les petits fistons en début d'après midi pour qu'ils puissent se reposer dans leur lit douillet avant de retourner à l'école le lendemain.

Abeille

La Waingunga

Dans les sombres forêts wallonnes, un loup hurle à la mort. Il sent le moment approcher. Son flair autant que ses sens ne le trompent pas. Les arbres commencent à chuchoter les rumeurs que le vent leur apporte. Les animaux fuient tous dans la même direction... ils tentent d'échapper à leur approche: Une armée est en marche !

Vêtus d'habits de camouflage, ils se confondent avec les couleurs du bois, de l'herbe et des feuilles mortes. Armés de leur carte IGN et de leur boussole, ils sont passés maîtres dans l'art de s'orienter. Bien malins les chasseurs qui pourront les débusquer. Ils possèdent pourtant un signe de reconnaissance qui pourrait les trahir et perturber leur quête: un bandeau de couleur, symbole de leur appartenance, est accroché à leur bras.

Tous ces combattants poursuivent le même but : arriver indemne au sortir de leur traversée des terres sauvages et remporter la victoire en échappant aux terribles dangers de la WAINGUNGA.

Samedi 29 mars 2003, 8h50
Les forces en présence prêtes à défendre les couleurs de la xioa du Sart-Tilman

La Waingunga, c'est une immense chasse à l'homme. Les pauvres petits scouts doivent rallier des villages (5 à 10 km de distance) en plus ou moins 1h30-2h. Mais pas question de prendre la nationale qui va en ligne droite ni le coupe feu le plus rapide. Il faut faire des détours pour ne pas se faire attraper par les chasseurs à leurs trousses. Voici une épreuve d'abord physique (˜70 km en 2 jours et pas en marchant !) mais aussi une bonne course d'orientation. Voici un bon moyen de mettre en pratique les techniques

apprises par nos anciens pour l'orientation mais aussi pour entretenir la condition physique

La XIOA avait cette année décidé de sortir les grands moyens : représentée dans chaque catégorie par plusieurs équipes, leurs efforts ne furent pas vains et je suis certain que s'il existait un classement par unité, nous serions premiers bien loin devant les suivants.

Voici ci-dessous le détail des équipes engagées dans cette chasse à l'homme :

Pour les chassés :

13-14 ans	- SP1 Margay Cabiai Chat & Mara
15-16 ans	- CP Lionceau Hamster Rorqual & Kodiac - SP 2 Impala & Yearling
+ de 16 ans	- Staff Scout 1 Koala & Ecureuil - Staff Scout 2 Lemming & Mustang - PIO 1 Renardeau & Oslo - PIO 2 Ourson & Sterne

Pour les chasseurs :

AXIOA KIT CAR TEAM: Roitelet & Serval en Citroën AX
Staff louveteau en Mercedes VITO

Le départ était donné le premier jour à Durbuy, l'arrivée le soir à Remouchamps sans trop d'encombres si ce n'est le petit retard de SP 1 & SP 2.

Le bilan de la journée est toutefois mitigé :

- Les SP1 se classent honorablement
- Les SP2 dans le Top 20 de leur catégorie
- Les CP sont derniers de la catégorie (les pauvres ont été poursuivis tout au long de la journée par la poisse : blessure de Kodiac le forçant à l'abandon, une perte de carte encourant une nouvelle pénalité, …)
- Le Staff 2 bien classé mais peut encore faire mieux.
- Le Staff 1 (nos héros…) se classe en toute première position !

Après une nuit de sommeil très courte suite à quelques chambards et un changement d'heure (la seule nuit sur l'année où on a réellement besoin de sommeil !) nous voilà prêts pour le départ. Tout d'abord, épreuve marathon puis reprise normale de point en point.

Le dimanche à 16h, nous voilà enfin arrivés à Ensival (en très piteux état !). Bilan plus que positif : les équipes bien placées ont conservé leur bon classement tandis que les moins bien placées ont effectué une très belle remontée au général.

Voici les résultats définitifs :

13-14 ans	15-16 ans	+ de 16 ans
14e SP 1 26 Participants à l'arrivée (1/3 d'abandon dans cette catégorie !)	19e SP 2 37e CP 42 Participants à l'arrivée	1er Staff 1 3e Pio 1 10e Staff 2 20e Pio 2 29 Participants à l'arrivée

Chasseurs

2e AXIOA KIT CAR TEAM
6e Staff louveteau

Coup de chapeau à Koala et Ecureuil pour leur première place tant convoitée et tellement méritée. Bravo aussi au staff d'unité qui, malgré des petits pépins s'en tire très bien.

Félicitations aussi aux autres qui ont porté haut les couleurs de la 11e Ourthe-Amblève.

En espérant encore de nouveaux exploits l'an prochain

Impala

Le site des chasseurs de l'axioa kit car team : http://axioakitcarteam.be.tf
Le site officiel : http://chassewaingunga.be.tf

Le Film

Après de nombreuses années passées sans fêtes d'unité au Sart-Tilman il fut décidé d'en refaire une de nouveau, le concept était que chaque section présente un spectacle avec comme thème le cinéma. La troupe chercha alors des idées pour cela et après de nombreuses réflexions parfois plus saugrenues les unes que les autres, on choisit de préparer quelque chose avec une caméra.

On se mit alors tous autour d'une table et on décida de faire un petit film en rapport avec la chasse à l'homme de la waingunga. Le scénario était très basique au départ mais au fur et à mesure que le film avançait, de nombreuses idées fusèrent dans la tête de tout le monde pour finalement donner quelque chose de plus ou moins concret mais extrêmement marrant. Tous se souviendront des fous rires de Lama, Marat et autres... ; ? Allo inspecteur Gorbatchev, non Kroutchev !, Da, da, l'inspecteur Hebert ou Hubert ou on ne sait plus trop...

Finalement Hamster a mis tout ça brillamment en scène et le film a reçu un accueil très favorable de la part du public et celui-ci restera gravé dans nos mémoires.

Ecureuil

Cette année notre bien aimé staff d'unité a décidé d'organiser une fête dite « d'unité ». Pour ce faire, elle avait demandé aux différentes sections de réaliser un spectacle. Et cette année, comme le thème de cette fête n'était autre que le cinéma, quoi de plus naturel que de réaliser un film ?

Malheureusement, la troupe a du faire face à une pénurie de scouts et les réunions ne portèrent pas vraiment de fruits : nous n'avions toujours pas vraiment de sujets 2 semaines avant le jour J.

Pressé par le temps, la valeureuse XIOA Production s'est réuni et en deux réunions et beaucoup d'éclats de rire la boucle était bouclée et tout était dans la boite ! Du vrai travail de pro grâce à la caméra d'un copain d'Ecu avec derrière un assez bon Lemming. Un montage d'enfer avec le soutien logistique du Centre Scolaire Saint Benoît – Saint Servais et du virtuose de l'informatique, nGm, qui a gentiment accepté de s'occuper de notre projet. Le film fut également une véritable réussite sur le plan artistique grâce à la qualité des acteurs avec notamment en rôle principal un Lama déchaîné (haaaa ce très cher Kroutchev avec son manteau de pervers et sa casquette de l'armée rouge), un Koala très bon dans le rôle de Boris le chauffeur (je me souviendrai toujours, avec nostalgie, des cinglants « DA Inspector ! ») et enfin un Mara qui a su rester naturel pour le film (dans le rôle de l'inspecteur Herbert ou Hubert, on ne le saura vraiment jamais) c'est à dire hilarant. Le film comprenait également, à la fin, un bêtisier qui reprenait la plupart de nos délires collectifs et un making-off qui présentait la construction d'une scène (scénario, etc …)

Meurtres et retournements de situation ont jalonné tout le film et entre police russe, « gentille troupe innocente » et prises d'otages on ne savait plus vraiment où donner de la tête.

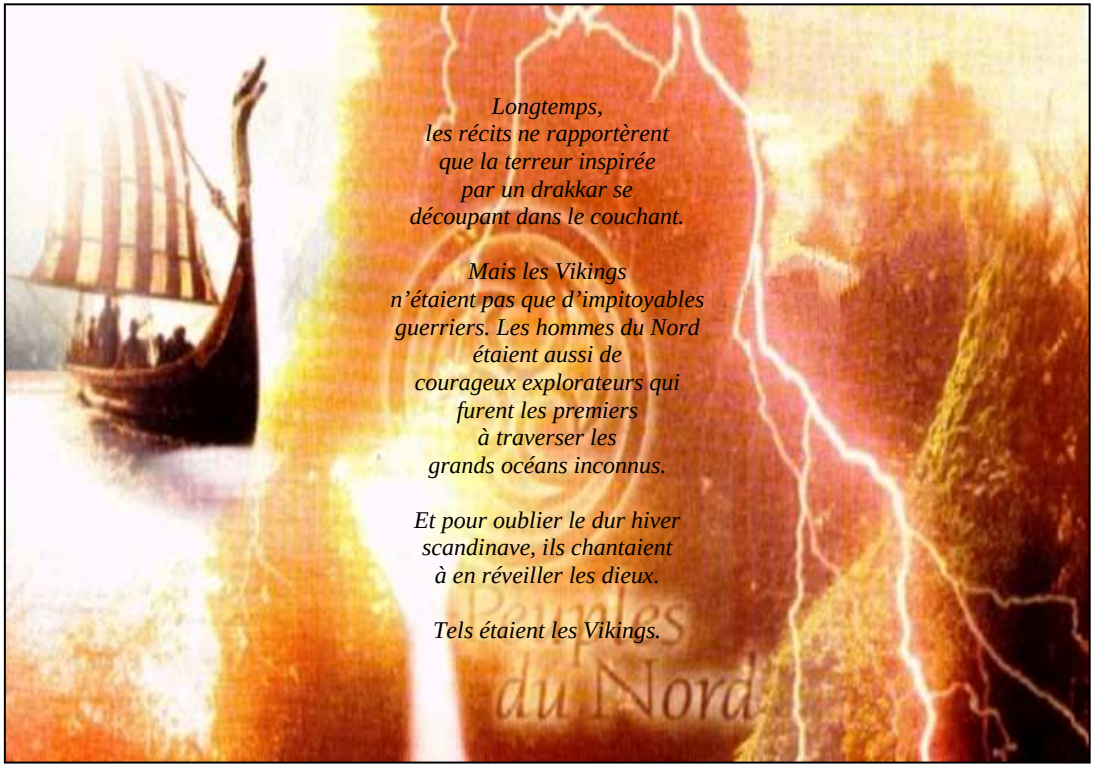
Le film fut donc une grande réussite et je pense que tous les scouts qui ont participé à ce projet se sont vraiment bien marrés (en tout cas pour moi c'est vrai). J'espère vivement que l'an prochain nous nous retrouverons de nouveau sous le feu des projecteurs (un peu plus qu'une dizaine ce serait bien non ?) pour de nouveaux éclats de rire et de nouveaux délires car c'était vraiment une très bonne expérience.

Hamster

Martilly 2003

-

Les vikings



Intro

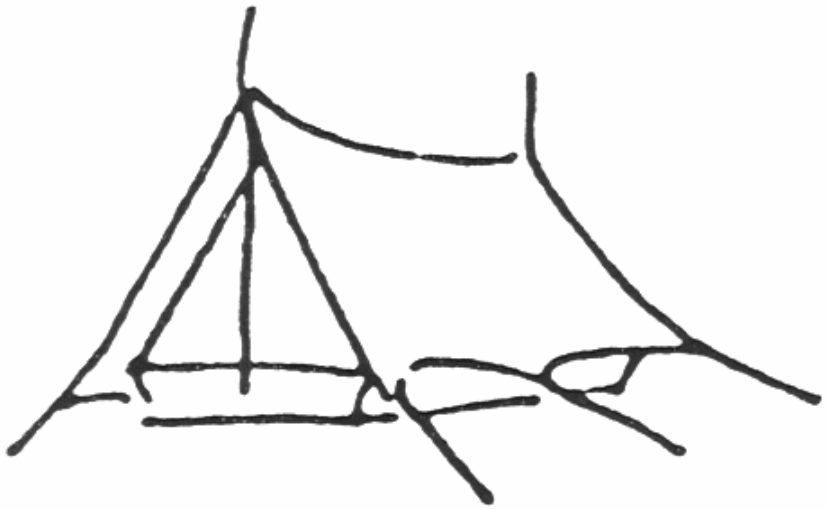
Le premier jour, Dieu créa l'univers, le 3ème jour, il créa la terre (avec tout ce qu'il faut dessus), le 8ème jour, nous le savons tous, Dieu créa St Georges (notre saint patron !). Après avoir fait tout ça, Dieu regarda ce qu'il venait de créer. Il vit qu'il y avait assez bien de forêts et de bois. Mais il manquait quelque chose, pourtant il y avait des animaux, des petits sentiers et des ruisseaux. Alors Dieu eut une idée. Il décida de créer un être rempli de bonne humeur, qui pourrait vivre et survivre dans cette brousse. Un être qui chanterait tout le temps et qui serait capable d'allumer un feu en moins d'une minute trente. Et Dieu créa le SCOUT ! Non ce n'est pas lui, c'est … (question à 10 balles ou encore à un fromage au trivial poursuite) Baden Powell, hé oui ! Il fut d'abord créé par Dieu puis le créateur lui dit de faire une activité qui exploiterait bien les forêts et les samedis après-midi pluvieux. Maintenant vous savez comment tout a commencé… Un peu de culture générale, ça ne fait pas de mal.

Il est temps pour moi d'aller chercher mon sac à dos qui prend la poussière dans le grenier, de frotter ma gamelle et de préparer ma hache de viking pour décapiter une poule … je plaisantais (n'allez pas croire que je suis un barbare... quoi que…)

Voilà je suis enfin prêt pour cette grande aventure qui n'est autre que ce grand camp 2003.

MARTILLY….. Nous voici !

Yearling



Les Varègues

(le thème des Panthères)

Les Varègues, peuple viking appelé par les tribus russes pour leur donner un ordre et un Etat, imposent un chef Rurik Lama à Novgorod.

Sa tribu est formée d'hommes venant du nord, prêt à surmonter toutes les épreuves et qui ne pensent qu'à une chose : être dévoué au grand chef Rurik Lamatrix, dit le magnifique, connu pour ses nombreuses conquêtes dans les pays des Guidix, tout prêt de la grande cité de Martillix. Ainsi qu'à son ami, le très cher conseiller et druide Rorkaleric, appelé par ses nombreuses femmes: le grand Casonovix, et qui sans aucun doute réussira, par des herbes aromatiques, à séduire comme son maître les femmes des tribus voisines et à aller à la pêche aux grosses Bombix, gros poisson de l'époque dans les villages des alentours de Martillix.

Deux guerriers féroces connus pour leurs coups fatals dans le dos de leurs adversaires seront là pour escorter leur maître favori et leur druide adoré. De plus, ils seront là pour aider à la création d'un, nouveau village : je vous parle bien sur de Cabiairic, dit l'invincible, du à sa grande facilité à terrasser n'importe quel adversaire dans son dos, tout comme Tarinix, dit l'homme aux mains d'or, qui vous tuerait un homme avec un sang froid incroyable.

Deux nouveaux guerriers à peine sorti de l'ombre ont été impressionnés par la magie qui entoure notre clan des Varègues. Deux nouveaux aspirants appelés respectivement Jean Darimonix et Stephanus Cescattix, devront faire preuve de courage pour surmonter toutes les difficultés que peut engendrer la vie en clan et la construction d'un village commun.

Lama

Les Osulfs

(le thème des Loups)

Avez-vous déjà entendu parler d' Eirikr Thorvaldsson -Eirikr Thorvaldsson-, plus communément appelé sous le nom d'Eric le Rouge ?

La plupart des gens qui ont un minimum de culture vous diront tout de suite que c'est le premier européen qui a posé le pied sur le continent nord-américain, et plus précisément sur les terres du Vinland.

Tout ceci est totalement faux ! Cet Eirikr Thorvaldsson n'a fait que suivre une compagnie de six aventuriers. Partis en bateau d'Islande, les Osulfs -Osulfs- (ce qui veut dire « les loups-guerriers des dieux »), originaires de la Scandinavie orientale, ont bravé vents et marées dans l'espoir de trouver de nouvelles terres à conquérir. Arrivés au Vinland Vinland-, ils se sont fait surprendre dans leur sommeil par Eirikr Thorvaldsson qui les avait suivi et moururent lâchement assassinés.

Eirikr Thorvaldsson fut accueilli en héros en Scandinavie tandis que les Osulfs furent accueillis en vaincus à Wvlhalla -Valhalla- . C'est alors qu'Odin -Odin- prit pitié des vaincus et leur promis qu'à l'heure du Ragnarok -Ragnarok-, en récompense pour leur découverte, ils auraient le droit de combattre aux côtés des Dieux, des Walkyries -Walkyries- et des Einheriar -Einheriar- contre les Géants, les Trolls et toutes les autres créatures maléfiques.

Mes amis, cette heure est arrivée, faites sonner les cors et affûter vos lames car les Osulfs seront de la partie. Il y aura le Grand Jarl Hamstherulf -Hamstherulf-, l'esprit affûté et organisateur, il fera tout pour mener sa compagnie à la victoire. Il sera secondé dans sa tâche par deux Jarls : Maradulf -Maradulf- qui remonte toujours le moral des troupes avec ses « maraderies »,.et Yearlingolf -Yearlingolf-, réputé pour son sens de l'ordre et sa bravoure. Ensuite vient Guanasulf -Guanasulf-, le seul Bondi de la compagnie mais non le moindre, l'espion de la compagnie, il s'infiltre et trahit. Et enfin ils sont accompagnés de leurs fidèles nains : Tangunulf -Tangunulf- dont le courage n'est plus à démontrer et Pierruni -Pierruni- qui a encore tout à prouver mais dont le potentiel reste grand. Ensemble, ils seront plus violents que le grand Loup Fenris, alors préparez-vous !

Hamster

Les Chamoax

(le thème des Chamois)

Alors que Rome vient de tomber aux mains des barbares et que l'occident sombre dans un chaos indescriptible, Lionhërtz le grand, roi du Danemark, décide de s'entourer d'un conseil avec lequel il va planifier et commander les grandes invasions européennes.

Aux côtés de Lionhërtz siègent au conseil: Impalax, concepteur des drakkars danois et conseiller depuis plusieurs années de sa majesté ; Margax, le preux chevalier ayant plusieurs fois sauvé notre souverain et toujours désireux d'aller combattre l'ennemi ; Agoutas, artiste de Copenhague, désireux d'apprendre les techniques occidentales ; Lykaos, chargé de l'orientation en mer et sur terre, et enfin Robinx, dit descendant de Odin, représentant des divinités vikings.

Suite à une bourde impardonnable de Lykaos, le guide de la flotte, notre conseil, croyant arriver à Lutèce, dérive le long de la Semois puis de la Vierre pour arriver dans une prairie de Martilly.

Mais que va-t-il se passer ? Réponse d'ici quelques semaines …

Impala

Les Guerriers de Volund

(le thème des Albatros)

Volund est le forgeron des Dieux vikings. Il a pour résidence l'un des neuf mondes vikings, Svartalfeim, le monde des elfes de la nuit.

Volund forge les armes magiques des Dieux Ases et Vanes, tels le marteau de Thor et l' épée d'Odin. Les plus courageux et les plus vaillants des guerriers vikings ont le privilège de protéger l'armurerie de Volund. D'après la rumeur, cette armurerie contiendrait les armes les plus destructrices des neuf mondes vikings. Mais si une âme noire avait en sa possession une de ces armes, ce serait la fin…

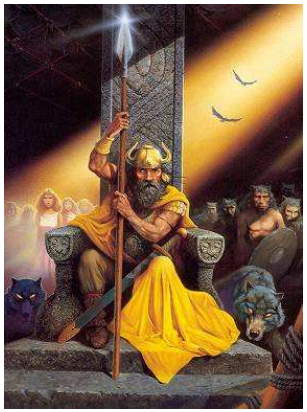
Ces guerriers sont au nombre de sept :

- Le guerrier suprême Kodiakson
- Le guerrier sage Chatson
- Le guerrier robuste Elanson
- Le guerrier discret Pandason
- Le guerrier habile Ratelson
- Le guerrier agile Benjaminson
- Le guerrier furtif Quentinson

Kodiak

Les Dieux

(le thème du staff)



Odin est le dieu suprême et le plus vieux des Ases. Il règne sur toutes choses et bien que les autres dieux soient puissants, ils le servent comme les enfants servent leur père. Devenu maître des connaissances après avoir sacrifié un de ses yeux, il détient les pouvoirs de la magie et de la science. Tous ceux qui tombent sur le champ de bataille sont ses fils adoptifs. Il leur donne leur place au Valhöll, demeure des dieux. Chevauchant son coursier à huit pattes avec son œil unique, sa longue barbe, son long manteau, son casque rabattu sur le front et son cynisme, il ne plaît guère aux vikings qui lui préféraient Thor. Celui-ci avait de quoi les satisfaire avec ses plaisanteries grossières, sa barbe rousse, son fabuleux appétit et sa façon bien à lui de terminer victorieusement les trop subites querelles par un bon coup de marteau. C'est le plus fort de tous les dieux et des hommes. Il a trois objets précieux. L'un est le Mjollnir, son marteau à manche court qui a la propriété de revenir dans la main de celui qui l'a lancé. Le second est une ceinture de force qui double sa puissance. Il a un troisième objet qui a beaucoup de valeur : c'est une paire de gants en fer. Il ne peut s'en passer quand il empoigne son marteau.

Freyr est le troisième dieu d'importance. Il commande à la pluie et à l'éclat du soleil. Il est donc par excellence le dieu de la fertilité et sa popularité est grande à l'époque des vikings. Il est aussi symbole de paix.

Pratiquement d'égale importance, Tyr est le plus hardi et le plus brave. Il décide beaucoup de la victoire dans le combat. Il y a une expression qui dit que celui qui se met en avant des autres hommes et ne recule jamais est martial comme Tyr. Il est savant aussi en sorte que l'on dit aussi de celui qui est plus sage que les autres hommes qu'il est sage comme Tyr. Il a perdu un bras pour sauver l'ordre.

Il y a aussi Njord, le père de Freyr. Il est le dieu de la mer, descendant de la race des Vanes qui jadis combattirent Odin. Il protège les navigateurs et disperse autour de lui la fortune.

Enfin, Heimdall, fils d'Odin, est le guetteur de l'arc-en-ciel. Il garde toujours l'œil ouvert sur le monde des géants, prêt à souffler dans sa corne Giallar à la moindre alerte.

Koala

Le mystère des Runes

"Telles sont les runes tracées sur le bois de hêtre
Les runes d'accouchement
Et toutes les runes de la bière
Et les runes fameuses qui donnent la puissance
A celui qui sait les employer
Non altérées et non corrompues
Pour arriver au bonheur.
Profites-en si tu les as apprises
Avant que les dieux ne s'évanouissent !"

Les Runes, ancien alphabet magique et sacré des peuples germano-scandinaves, ont été très tôt utilisées à des fins divinatoires. Ces lettres aux formes anguleuses, destinées à être gravées sur la pierre ou des matériaux durs, ont toujours été enveloppées d'une aura de mystère.

On pense que l'alphabet runique vient de l'alphabet étrusque avec un mélange de grec et de latin. On retrouve la traces des premières runes à la fin du II ème siècle, en Bohème. Elles sont d'abord utilisée pour des causes magiques ou divines et ne sont connues que de quelques initiés. Elles sont écrites sur les tombes et sur les différentes amulettes de l'époque.

Les Vikings célébraient la bravoure d'un guerrier sur les champs de bataille et glorifiaient la mort des parents en érigeant des stèles commémoratives. Ils y gravaient des dessins et des écritures runiques (runes), souvent encadrés de serpents entrelacés. Parfois même, ils édifiaient des stèles de leur vivant pour faire valoir leurs hauts faits, ou chantaient les êtres chers disparus au cours de lointaines expéditions. Ces stèles étaient construites dans des lieux publics afin que chacun puisse les admirer. Sur celle de l'île de Gotland, les runes sont remplacées par des dessins mettant en scène des Dieux, des héros, des navires et des guerriers.

L'alphabet runique est composé de plusieurs versions selon la date de sa création. Le plus connu est le Futhark qui comporte 24 runes. L'alphabet runique dit Futhark s'appelle ainsi car comme "alphabet" est formé des premières lettres Alpha et Beta, "futhark" est formé des premières runes F U TH A R K.

Le futhark est composé de 24 runes. Toutes portent un nom et ont ne signification.

Futhark

Fehu, représente l'abondance, la fertilité, la richesse, ...

Uraz, représente la ténacité, la liberté, la force vitale, ...

Thurisaz, représente la force dirigée, réactive, destructive, ...

Ansuz, représente la connaissance, la synthèse, ...

Raidho, représente la précision, l'ordre, le rituel, ...

Kenaz, représente la transformation, la passion, ...

Gebo, représente la générosité, le

Perthro, représente la compréhension des choses cachées, ...

Elhaz, représente la protection, le lien avec les Dieux, ...

Eiwhaz, représente l'initiation, l'endurance, ...

Sowilo, représente le but, le succès, l'honneur, ...

Tiwaz, représente la discipline, l'analyse, ...

Berkano, représente le changement, la naissance, ...

Ehwaz, représente le travail d'équipe,

cadeau, l'honneur, ...

Wunjo, représente l'harmonie, la fraternité, la joie, ...

Hagalaz, représente le changement d'idée, la transformation, ...

Naudhiz, représente la résistance, la confiance en soi, ...

Isa, représente l'inertie, la concentration, ...

Jera, représente la récompense, le résultat, la récolte, ...

la loyauté, ...

Mannaz, représente les traditions, la mémoire, l'intelligence,...

Laguz, représente l'eau , le voyage en mer, ...

Ingwaz, représente la gestation, l'étape de repos, ...

Dagaz, représente la lumière, la fusion, ...

Othala, représente la prospérité du clan, l'hérédité, ...

Lemming

Elevage de volailles en conditions de semi-liberté

Généralités :

La poule domestique (Gallus domesticus) fait partie de la famille des gallinacés ou galliformes. A savoir, ordre d'oiseaux terrestres non migrateurs, assez gros, voiliers médiocres, vivants sur le sol et remarquables par la différence d'aspect des deux sexes.

Le parcours et le logement :

Premier impératif, une clôture. Pour cela, utilisez du treillis de « poule » que vous trouverez en grande surface. Pour les dimensions, prévoyez entre 4 et 6 m² de terrain par volaille (c'est un minimum pour un bon développement musculaire) et approximativement 1.20m pour la hauteur. Un filet à tendre par dessus le tout serait un gage de sécurité complémentaire contre tout prédateur ou poule fuyarde.

Un parcours herbeux est un complément de nourriture naturelle pour vos volailles. De plus, ce genre de parcours se dégrade beaucoup moins en cas d'intempéries. Il peut comprendre un peu d'arbustes : ils fourniront de l'abri contre les méfaits du climat (fort soleil, pluie, vents...). Placez-y au moins trois abreuvoirs (à l'ombre !).

Le poulailler : fait de quelques planches et surtout d'un toit, il devra permettre aux volailles de s'y trouver à l'aise mais devra recevoir aussi : une mangeoire, un abreuvoir ainsi que des perchoirs. La litière sera composée de paille en abondance et surtout doit être périodiquement renouvelée. Il est préférable de donner à l'entrée du poulailler une orientation Sud - Est.

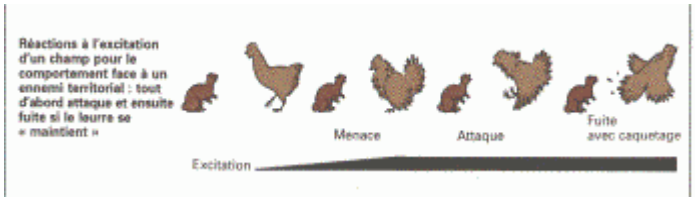
La nourriture :

Il est impératif que l'alimentation donnée à vos volailles soit complète et équilibrée (en particulier en protéines, vitamines et oligo-éléments). Vous pouvez leur distribuer les restes de vos repas (pain, salade, légumes, viande...), la poule est un animal omnivore !

Quelque soit l'âge de vos volailles, n'oubliez pas l'eau de boisson qui doit être propre, fraîche et fréquemment renouvelée.

Un complément de vitamines peut être distribué de temps à autre dans l'eau de boisson.

Le comportement :



Au fil du temps, vous apprendrez à approcher vos poules. En effet, celles-ci sont farouches et peuvent devenir agressives face à une situation inconnue pour elles. Voyez

sur le schéma ci-joint l'évolution de leur comportement face à un « ennemi territorial » et imaginez vous aux prises avec l'une d'entre-elles…

Les meilleures races de chair :

Etant donnée la situation, nous ne nous intéresserons qu'aux races de poules réputées pour leur qualité viandeuse. En voici une liste des plus courantes : *Faverolles, Bresse-Gauloises, Coucou de Rennes, Marans, Meusienne…*

Par la même occasion, je vous glisse un petit tableau comparant la teneur de certains aliments en éléments nutritifs qui vous permettra de les comparer.

	100 g de mat vivante contiennent: (g)				
	Eau	**Proteïnes**	**Lipides**	**Glucides**	**Energie (KJ)**
Via. Volaille	70	19	9	traces	678
Via. Veau	74	22	3	traces	494
Via. Porc	69	16	34	traces	1599
Œuf	74	14	11	0,6	678
Beurre	14	1	84	traces	3310
Tomate	93	1	traces	4	84

Les principales maladies et leurs traitements

Cette rubrique n'a pas pour but de traiter toutes les maladies des coqs et poules mais elle présente les principales affections dont peuvent être victimes, de nos jours, nos élevages.

Sachez que l'hygiène, la propreté et certaines précautions (quarantaine des nouveaux animaux, interdiction de votre élevage aux personnes étrangères à celui-ci, lutte contre les rats et souris, etc.) éviteront bien des déboires.

La coccidiose

Les symptômes sont divers : diarrhées avec parfois traînées sanguinolentes, tristesse, soif intense, plumes hérissées, face pâle. Dans les formes aiguës, la mort survient rapidement. La coccidiose est une maladie grave qu'il convient de traiter au plus vite.

Les vers

- Les ascaris : sont des vers blanchâtres, ronds, de 3 à 7 cm de longueur, d'un diamètre de 1 à 2 mm, vivant dans l'intestin.
- Les capillaires : sont longs de 1 à 2 cm et vivent dans le jabot, l'œsophage et l'intestin.
- Les hétérakis : sont des petits vers de 1 à 2,5 cm de long et assez épais (0,5 mm de diamètre), vivant dans les coecums.
- Les ténias : sont des vers plats logés dans la paroi interne de l'intestin. Leur longueur est variable, de 3 mm à 10 cm. Ils sont souvent scindés en succession d'anneaux.

Le traitement contre ces parasites se fait à l'aide de vermifuges polyvalents.

Les parasites externes

Appelés vulgairement "poux", ces parasites sont une gêne pour les volailles. Inspectez régulièrement le plumage de vos oiseaux, surtout autour de l'anus. Traitez à l'aide d'une poudre insecticide vétérinaire (c'est très efficace).

Autres parasites courants :

Les acariens qui provoquent la gale des pattes. Vous constatez des croûtes blanches sur les pattes (tarses) de vos volailles. Agissez de suite à l'aide d'une lotion antigale que vous trouverez chez votre vétérinaire ou votre pharmacien.

Le picage

Il ne constitue pas une maladie. C'est une manie qu'ont certaines volailles de s'arracher mutuellement les plumes. Il se produit surtout chez les jeunes, ou lors de la mue, lors de la pousse des plumes.

Que faire en cas de picage ? Isoler le sujet piqué, traiter l'endroit atteint à l'aide d'un produit cicatrisant en spray à base d'aluminium.

J'espère que vous appliquerez de manière optimale ces conseils car il en dépend le bien-être des ces animaux qui méritent, avant tout, respect et soins même si leur avenir est lié à vos papilles gustatives !

Il s'agit, dans ce chapitre, de tuer la poule dans des conditions optimales :

Pour cela, il faut tout d'abord éviter tout stress superflu à l'animal :

- course effrénée afin de l'attraper,
- faire inutilement du bruit ou pousser des cris,
- la porter par les pattes ou la tête
- …

Avant toute chose, préparez soigneusement votre plan de travail et ayez le matériel nécessaire à portée de la main :

- hache affûtée
- seau d'eau
- et surtout du sang froid

Afin d'éviter toute souffrance inutile à la volaille, voici une petite astuce pour la calmer avant la « phase de transition ultime » :

Prenez-la dans vos bras comme un nouveau-né, placez-lui la tête sous une aile et bercez-la durant quelques minutes. Cela l'apaisera et la plongera dans un genre de coma léthargique.

Arrive le moment crucial, mettez-lui la tête sur le plan de travail ; veillez à ce que son cou soit parfaitement déployé sur sa longueur. Munissez-vous de la hache que vous aurez au préalable nettoyée et éventuellement désinfectée à l'alcool à 90°.

Il ne faut pas rater son coup, en moins de trois essais, la tête doit être sectionnée.

Lorsque tout cela est fait, il vous suffit de plumer votre volaille et surtout de l'éviscérer correctement.

Elan Entreprenant

La totémisation

(A tous les futurs Pikachu et autres lapinous !)

Que-ce que la totémisation à la Troupe ? Une question à laquelle les plus jeunes aimeraient avoir une réponse toute faite. Bien souvent elle inspire la crainte, la peur ou la méfiance. La totémisation est comme vous le savez tous une tradition qui nous vient des indiens d'Amérique qui, on vous l'a certainement dit, pensaient qu'ils devaient accomplir des trucs un peu fous pour devenir des hommes et faire partie de la tribu. Bien des années plus tard, le principe est conservé mais la technologie s'est améliorée pour laisser place à des épreuves encore plus glorifiantes. Voici un document exclusif que nous avons réussi à nous procurer dans les archives de la Troupe… une secte maléfique semble avoir délibérément caché quelques mots, mais qui sait lire entre les lignes trouvera cela très compréhensible.

L'origine de la totemisation nous vient des indiens d'Amérique qui avaient pour coutume de donner des noms d'animaux aux leurs une fois arrivés à l'adolescence. Ils pratiquaient alors des rites assez barbares, des épreuves physiques qui tournaient parfois mal. Une fois les épreuves réussies avec succès, ils leur remettaient ainsi un nom d'animal qui les caractérisait surtout sur le plan physique. Ce totem était également accompagné d'un qualificatif sensé représenter la caractéristique la plus marquante de l'individu. Rappelez-vous les BD de Lucky Luke et des indiens répondant au nom de Vautour solitaire ou de Dindon clairvoyant.

A la Troupe ce n'est guère [redacted] ni un [redacted]me est [redacted]tin. C'est une véritable [redacted] d' [redacted] des nouveaux qui [redacted] montr[redacted] [redacted] ils sont une [redacted] durant. A cette occasion une grande [redacted] est org[redacted] par toute la Troupe pour [redacted] les nouveaux et leur [redacted] le[redacted] totem [redacted] de [redacted]naissance de leur [redacted]ation à la [redacted].

La totemisation [redacted] en général [redacted] durant [redacted] totem[redacted] devra réussir [redacted]es [redacted]ves de dé[redacted], passer une [redacted]tie de [redacted] [redacted]oir [redacted], [redacted] un feu [redacted] de la bonne [redacted]de. [redacted] aura le temps de [redacted]orter de bon à la Troupe ainsi qu[redacted] quelques mauvais[redacted] [redacted]cera de perdre durant [redacted]cou[redacted].

[redacted]lures au fer ro[redacted], [redacted] sous un soleil de plomb en[redacted] [redacted]'une co[redacted]e de four[redacted] [redacted]sir à dévorer !

Une chose est certaine, personne ne doit craindre ce moment, toute la Troupe doit plutôt se réjouir de ce grand jour!

Bison braisé

La Promesse

La Promesse n'est en rien une étape de plus dans la progression des techniques scouts. Chaque scout qui le désire peut, s'il estime être prêt, faire sa Promesse.

La Promesse, c'est un engagement de suivre un idéal que le scout fait pour toute sa vie, c'est-à-dire encore après avoir quitté la Troupe. Cet engagement, le scout le prend solennellement devant toute Troupe et devant Dieu si cela représente quelque chose pour lui. Il dit en quelque sorte: "Pour moi, le scoutisme est plus qu'une activité "amusante" (même si cela doit aussi m'amuser)... C'est un engagement à vivre certains principes... Ceux de la Loi scoute."

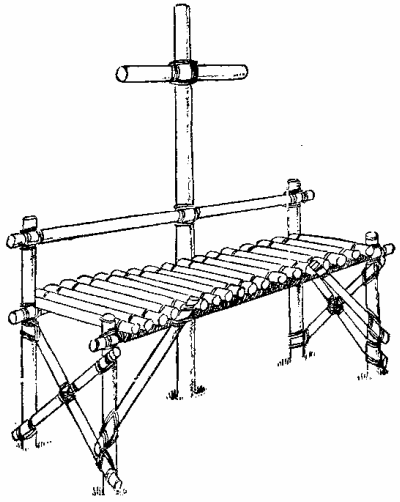
Il n'y a pas de bon moment pour faire sa promesse. A chacun de savoir quand il s'y sent prêt.

Si tu désires faire ta Promesse cette année au camp, lors de la visite des parents, fait part de ton souhait à Lemming. Si tu hésites ou si tu ne sais pas ce que cela peut représenter dans ta vie scoute, tu peux en parler à un scout qui à déjà fait sa Promesse ou avec un chef. Tu pourras encore décider lors du camp de la faire cette année ou non, il n'y a là aucune obligation..

Evidemment, pour savoir à quoi on s'engage, il est bon de connaître la Loi scoute et surtout, de la comprendre.

Durant le camp les promettants auront le temps de réfléchir à leur engagement.
Ceci donne aux anciens scouts, la possibilité de se rappeler leur promesse en aidant les plus jeunes à préparer cette étape importante dans leur vie à la Troupe.

lemming



La Veillée

Qu'est-ce que la veillée??

La veillée c'est le moment de la soirée où toute la troupe se rassemble pour faire la fête. Danser, chanter et surtout bien se marrer!!! Non, non … ce n'est pas un moment ch… où on doit faire semblant de chanter... tout dépend de nous!!! Il faut se donner à fond ! Il y a moyen, non?

Vous vous souvenez peut être d'une veillée en musique... d'une veillée ou tout le monde, entraîné par le rythme du son, chante et danse...

Maintenant, à la troupe, on a plus de musiciens ou plutôt plus de scouts qui sont prêts à faire partager leurs arts. Je te demande donc, si tu es musicien, de me contacter le plus vite possible pour pouvoir créer une bonne musique scoute pour le camp. Il y a moyen' non !

Rorqual

Rorqual : Benoît Pirotte - route du Condroz 443 bis 4031 Angleur - 04 367 09 70

Le Hike

Tant attendu par les aînés, redouté par les nouveaux, le hike ne peut laisser personne indifférent ! Si on m'avait dit que marcher trois jours à en avoir les pieds brûlés, se perdre en plein milieu des bois sans eau ni nourriture pour dormir au beau milieu d'une horde de sangliers et autres bestioles en tout genre m'aurait procuré les meilleurs souvenirs de ma vie scoute, je ne crois pas que je me serais « engagé » (…et me voilà réduit a resigner chaque année pour satisfaire mes besoins de retour à la nature…). En réalité, le hike est une occasion unique de parcourir chemins, champs et forêts avec un autre regard.

Mais pour que tout se passe pour un mieux, voici quelques conseils pratiques donnés par un ex-CP des Brocards (c'est-à-dire un maître en la matière!), Roitelet.

Koala

Ton sac à dos:

- de préférence, un sac de conception "verticale" de manière à ne pas trop déplacer ton centre de gravité vers l'arrière et t'obliger à marcher plier en deux pour ne pas te retrouver en péril telle une tortue retournée.
- ton sac doit coller au corps sans pour autant t'étouffer (pour cela, ajuste bien les sangles).
- ton sac doit former une masse compacte, rien ne doit pendre sur les côtés; si ton sac de couchage se trouve sur le dessus du sac, il doit être à l'abri des intempéries; veille également à ne pas avoir de bruits parasites (boîte à savon dans le gant de toilette, couverts dans un sachet ou un essuie de vaisselle,...).
- évite absolument qu'un objet te pique au dos (qu'une gamelle te laboure lâchement les côtes, par exemple).
- n'emporte que l'indispensable, c'est toi qui le porteras!

Tes chaussures:

- à mon sens, une bonne paire de bottines est meilleure que des ABLs rigides et lourdes, les paires de bottes et de baskets encore plus, garde-les pour l'endroit de camp ou après la marche, mais jamais pendant!
- lors d'un achat, essaie-les avec des grosses chaussettes et prends-les juste à ta taille sinon elles te blesseront les pieds.
- si tu viens seulement de les acheter, passe les 15 jours qui te restent avec elles aux pieds pour les assouplir, j'ai déjà fait la bêtise de ne les mettre qu'au départ du camp, cloches garanties à 100 % après un jour!
- évite de serrer les lacets "à bloc" afin de ne pas entraver la circulation sanguine. Il peut être utile d'emporter des lacets de rechange (voire la ficelle des 7 objets).

Tes chaussettes:
- elles doivent toujours être sèches.
- des chaussettes en laine sont de loin préférables aux synthétiques:
  - elles sont plus confortables.
  - elles absorbent mieux la transpiration.
  - l'odeur qui s'en échappe après un usage prolongé reste tout de même supportable! (pour les autres aussi?)

Tes pieds:
- lave-les souvent à l'eau froide de préférence, tes ongles doivent être coupés courts.
- à la fin de l'étape, change d'emballage! (chaussettes propres et chaussures légères).
- lave-les souvent à l'eau froide de préférence.
- les cloches: les badigeonner avec de l'alcool éosine et les protéger avec un sparadrap après les avoirs percées; il existe également des pansements "seconde peau" que l'on peut placer de préférence avant l'apparition des cloches, dès les premières rougeurs et qui se gardent jusqu'à ce qu'ils se décollent.

Tenue de marche:
- sur toi, si le temps le permet, des vêtements légers. Il est toutefois conseillé de passer un gros pull par dessus tout lors des haltes pour éviter les refroidissements (surtout en soirée)
- aie toujours un imperméable à portée de la main (ciré ou autre veste imperméable, souvent les K-Way percent)
- le short est le plus agréable (il ne colle pas aux jambes lorsqu'il pleut ou lorsque tu transpires. Puis à la Troupe on ne met pas de pantalons !
- s'il fait beau, crème solaire et chapeau sont les bienvenus (attention aux insolations!)

En cours de route:
- ne t'empiffre pas, ton ventre devra faire des kilomètres aussi.
- grignote des morceaux de sucre ou de Dextrose, ça aidera ton organisme à supporter l'effort.
- en marchant en groupe (en chantant!) les kilomètres passeront plus vite.
- garde une allure régulière, évite les pauses répétées et trop longues, les redémarrages sont bien difficiles!

S'il reste des points qui te paraissent encore sombres, n'hésite pas à téléphoner à ton CP ou à un chef, ils sont là pour çà!

Bonne route!

Roitelet

Last minute

Voici en vrac des dernières petites infos (importantes) de dernière minute…

Horaire :
Attention les horaires de départ ainsi que ceux de la visite des parents ont été modifiés, en voici la version définitive, prenez en donc bonne note.
Nous donnons rendez-vous aux Yacks le dimanche **13 juillet à 9h au local** (certaines voitures seront utiles pour le transport des scouts et du matériel, d'avance merci à leurs chauffeurs).
Le reste de la troupe quant à lui est attendu **à la gare des Guillemins le mardi 15 juillet à 8h20** précises.
La traditionnelle visite des parents aura lieu comme de coutume le **21 juillet**, elle commencera à **15h** par la messe des promesses et se finira vers 23h par une veillée.
En ce qui concerne le retour, il aura lieu le **31 juillet à la gare des Guillemins vers 15h**, le grand rassemblement et la remise des fanions ayant lieu, après le rangement, au Sart-Tilman.

Concours cuisine :
Chaque patrouille disposera d'un budget de € 40 par patrouille. Un scout par patrouille se rendra dans la grande surface la plus proche pour effectuer les achats. Le staff cotera les délices que vous concocterez sur base de ce budget. Acheter des produits à l'avance ne donnera aucun avantage, que du contraire. Pendant la préparation (comme tout au long du camp) vous devrez veiller à avoir les mains propres, à utiliser de la vaisselle propre (lavée dans de l'eau propre !) et à ne pas gaspiller les aliments.

Badges
Si tu as fini ou presque ta première classe et que tu désires réaliser un badge lors du camp veille à prévenir un chef pour que l'on puisse préparer correctement ce que tu devras faire ainsi que le matériel et la documentation nécessaire pour ce badge. Pour toutes informations complémentaires, n'hésite pas à contacter un chefs.

Inspections :
Lors des inspections, le staff vérifiera les uniformes. Pensez à vos insignes et à votre nœud de foulard avant de partir !

Site :
Cette année la troupe a réalisé un site Internet pour le camp dont voici l'adresse : http://www.martilly2003.be.tf. N'hésite pas à aller y jeter un œil, tu y trouveras : l'ensemble des articles du journal, la convocation, les articles des différents thèmes de patrouilles, et en exclusivité les photos de la prairie et une partie de celle du WE de Troupe. Ce site contient également un Tally dans le-quel nous t'invitons à laisser une trace de ton passage.
L'adresse de l'endroit de camp :
Camp des scouts du Sart-Tilman, Mr Maissin, rue du mont n°51, 6887 Martilly Straimont

Le programme du camp !

Le staff est sûr qu'après avoir lu la table des matières, tu t'es rué sur cette page afin de connaître le programme du camp. En effet, qui n'a pas désiré connaître le programme du camp avant même qu'il ne commence ? Allez bon, nous n'allons pas tout vous dévoiler, mais en revanche nous vous proposons un petit concours doté d'une petite récompense en fin de camp pour le scout qui aura été le plus perspicace parmi vous. Le but du concours est d'arriver à placer les bonnes activités au bon moment dans le bulletin réponse que tu pourras découper ci-dessous. Le bulletin de participation est à remettre au staff lors du 1er rassemblement à l'endroit de camp le 15 juillet.

Voici la liste des activités… il n'est pas dit que toutes auront lieu, certaines peuvent se dérouler sur plusieurs jours et plusieurs activités peuvent être programmées le même jour. La précision des réponses doit être donnée à une demi-journée près !

précamp – constructions – promesses – grand jeu – hike – endurance karting - jeu de 24h – totémisation – soirée cinéma - visite des parents – qualis – olympiades – tournage d'un film – hike de 1ère et de 2ème classe – concours cuisine – démontage – ALS – concours château de carte – emballage de courses au Carrefour de Neufchâteau – jeu de nuit – journée service – journée CP – activité radeaux – visite des louveteaux – tournoi sportif inter-patrouilles – pêche à la ligne - course d'orientation – LAN – baptême de l'air – casino – Foot d'Abraham.

GRAND CONCOURS – LE CALENDRIER DU CAMP Martilly 2OO3

Nom/Totem : ……..

	Matin	Après-midi
Dimanche 13		
Lundi 14		
Mardi 15		
Mercredi 16		
Jeudi 17		
Vendredi 18		
Samedi 19		
Dimanche 20		
Lundi 21		
Mardi 22		
Mercredi 23		
Jeudi 24		
Vendredi 25		
Samedi 26		
Dimanche 27		
Lundi 28		
Mardi 29		
Mercredi 30		
Jeudi 31		

Remerciements

Un tout grand merci à tous les scouts qui ont finalement pris leur clavier en mains pour participer à la rédaction de ce *journal des Vikings*. Ainsi qu'aux différents photographes qui, peut être à l'insu de leur plein gré, ont contribué à son illustration.

Comme chaque année la récolte des articles n'aura pas été un travail facile, les uns bien en avance les autres plus ou moins en retard. Ils ont tous fini par arriver pour prendre leur place dans cette édition réalisée par pas moins de 13 rédacteurs

Merci également à MSN Messenger pour l'envoi des articles et de photos de dernières minutes ainsi que certaines mises au point sur le contenu des articles.

Un grand merci enfin aux différents correcteurs qui ont pris le temps de relire et de corriger l'ensemble des articles.

En espérant que cette lecture fut pour vous, à la fois, riche en souvenirs et intéressante.

Bon camp à tous,

Lemming