

# GUANTANAMHONY BAY



Que l'évasion commence ...

# 1 Exorde

Nous sommes en 2002, peu de temps après les attentats du 11 septembre, dans une prison de haute sécurité située dans la baie de Saint-Hubert. Une traque contre le terrorisme est en place et les prisonniers politiques sont incarcérés dans des conditions difficiles.

Mais parmi eux, des groupes de scouts se préparent à l'évasion.

Ces "clans" ont été arrêtés pour leur opposition au régime mis en place par Shetland W. Bush, mais leur esprit de résistance ne s'est pas éteint.

Au contraire, ils ont profité de leur temps en prison pour élaborer un plan d'évasion audacieux.

Durant 14 jours, ils collecteront des outils de fortune, récupérant des cuillères et des couteaux cassés pour se frayer un chemin vers la liberté.

Leur évasion sera un défi considérable. Ils doivent rester silencieux pour éviter d'attirer l'attention des gardes et de leurs détenus rivaux. Mais chaque clan démontre une détermination sans faille, et est prêt à tout pour regagner sa liberté.

Leur aventure commence ici, dans notre camp de Guantanamo HONY Bay.

Prêts à vivre une expérience inoubliable ?

## 2 Protagonistes

Le camp de Guantanamo compte 4 clans principaux et diamétralement opposés, possédant chacun leurs forces et faiblesses.

Cependant, tous doivent apprendre à vivre avec leurs rivaux. Comme le dit si justement l'expression :

”Gardez vos amis près de vous, et vos ennemis encore plus près.”

### LES BRUTES / GRIZZLIS :

Il s'agit d'un clan de prisonniers principalement originaires de Russie et qui utilisent la violence pour obtenir ce qu'ils veulent.

Ils sont souvent impliqués dans des activités illégales et cherchent à intimider les autres détenus. Rien ne les effraie.



### LES CERVAUX / PANTHERES :

Ce groupe est composé de prisonniers qui utilisent leur intelligence pour s'en sortir dans la prison. Une majorité d'entre eux sont Japonais.

Ils peuvent être impliqués dans des activités telles que la contrebande ou l'élaboration de plans plus vicieux les uns que les autres.



### LES RELIGIEUX / CONDORS :

Les prisonniers de ce clan trouvent du réconfort dans la religion et forment souvent des communautés de prière dans la prison. La plupart se sont tournés vers l'Hindouisme.

Ils inspirent la paix et la rédemption. C'est pourquoi ils sont souvent sous-estimés et ont la possibilité de se rassembler sans éveiller de soupçons.



### LES VETERANS / EPAULARDS :

Ce groupe est composé de prisonniers généralement mexicains qui ont passé beaucoup de temps en prison et qui ont acquis une certaine expérience et une certaine sagesse en matière de vie en détention.

Ils peuvent avoir des relations étroites avec les gardiens et une certaine influence dans la prison.



## 3 La vie en plein air

### 3.1 Woodcraft

Vous aurez 2 jours et demi pour construire votre pilotis à l'aide de perches et de cordes. Nous vous demandons de nous fournir des plans précis de celui-ci au plus tard le 01/07. Au minimum, ce piloti devra contenir autant de lits qu'il y a de membres dans la patrouille (non, vous ne pouvez pas dormir dans un hamac) et être doté d'une table autour de laquelle on peut s'asseoir pour manger (compter une dizaine de places). La tente canadienne que vous devrez mettre dessus fait 4×4m et repose sur 3 piquets centraux. Il est également vivement recommandé de personnaliser votre pilotis en fonction du thème de votre patrouille, lâchez-vous et prévoyez des décorations en tout genre qui vous permettront de marquer votre territoire et intimider vos rivaux. Afin d'être éligible au fanion woodcraft, votre pilotis devra présenter les caractéristiques suivantes :

- Une table à feu
- Une table capable d'accueillir toute la patrouille
- Un lit par personne
- Une échelle
- Un drapeau/pancarte de patrouille qui déménage un max et résistant à l'eau

**NB :** Nous vous offrons les 19 perches qui constituent un pilotis de base. Votre argent de patrouille vous servira donc en partie à financer vos constructions les plus folles ainsi que **toute** la corde nécessaire au pilotis de base + les extras.

### 3.2 Déguisement

Chaque membre de la patrouille doit avoir un déguisement permettant d'identifier à quel clan il appartient. N'hésitez pas à vous arranger pour que ce déguisement soit fait en commun, cela aura encore plus d'effet. Pensez également au fait que vous devrez le porter à plusieurs occasions, il doit donc être facile à mettre et à enlever.

### **3.3 Veillée**

Imaginer une veillée originale et anticipée qui durera entre 30min et 1h, le chansonnier vous sera fourni avec ce carnet de camp.

### **3.4 Concours cuisine**

Préparer un menu avec entrée ou apéritif/plat/dessert (3 bonnes assiettes pour les chefs et une par membre de la patrouille) pour une dizaine de personnes, de la décoration sans oublier qu'une petite animation/un sketch sera très fortement attendu. Nous vous accordons un budget de 50€ auquel vous pouvez ajouter de l'argent de patrouille si vous le désirez.

### **3.5 Hike**

Vous partirez 3 jours (2 nuits) en patrouille sac sur le dos hors du camp. Vous devrez effectuer un itinéraire à pied (+/- 20km) pour rejoindre un village chaque jour. Une fois arrivé, vous devrez trouver un logement chez l'habitant pour passer la nuit. Prévoyez donc au minimum un bon sac à dos vous permettant de transporter votre nécessaire pour dormir (sac de couchage + matelas) ainsi qu'une partie de la nourriture, des bonnes chaussures (et chaussettes + chaussettes de rechange) de marche, un K-way et une gourde. Pour les plus jeunes, n'ayez crainte, vous ne serez pas livrés à vous-même, vous aurez à disposition un téléphone permettant de contacter le staff en cas de pépin, et nous passerons vous voir tous les soirs, afin de nous assurer que vous avez bien un endroit adéquat pour dormir et pour vous ravitailler en nourriture.

## 4 Survivre en prison : conseils et astuces

### Pour la vaisselle :

- Si vous achetez des nouveaux essuies, utilisez-les quelques fois avant d'arriver. Les essuies neufs n'essuient correctement qu'après plusieurs utilisations.
- Évitez d'acheter du liquide vaisselle premier prix. Un savon de meilleure qualité permet d'en utiliser moins et lavera un peu mieux. S'il est écologique, c'est encore mieux.
- Idem pour les éponges. Les éponges les moins chères deviennent grasses très vite et doivent donc être jetées rapidement. Des éponges de bonne qualité laveront mieux et dureront plus longtemps.
- Faire chauffer de l'eau pour la vaisselle permet de liquéfier une partie des graisses qui sera bien plus simple à nettoyer.

### Pour le Woodcraft :

- Prévoyez un abri au sec pour du petit bois (un trou avec une bâche par exemple). Ça vous permettra de démarrer un feu en cas de météo pluvieuse. Une fois un bon feu lancé, il vous sera possible de brûler du bois humide.
- De même, prévoyez une bâche pour abriter votre table à feu, suffisamment haut pour ne pas qu'elle prenne feu. Vous pourrez cuisiner sans soucis même sous la pluie comme ça.
- L'utilisation d'"antivireurs" permet de diminuer fortement le nombre de tendeurs au sol. Pratique quand vous devez circuler quand il fait noir ;)
- Une tente canadienne mesure 4x4m.
- Prévoyez donc un peu moins de 4m de cote pour votre pilotis, histoire que les poteaux puissent rentrer dans la tente.
- Sciez des pieux suffisamment longs et bien en biseau. Un bon pieux fait au moins 30 cm ! Si il est coupé trop droit, il sera difficile à enfoncer. Si vous utilisez des pieux trop courts, vous risquez de devoir en utiliser beaucoup plus.
- Si tous les lits sont tissés, vous pouvez étendre une bâche sur vos tissages pour bien vous isoler des courants d'air. Vous aurez bien plus chaud la nuit.

## **Pour les veillées :**

- Faites attention au timing de votre veillée. Il vous sera très difficile de garder l'attention de tout le monde pendant plus d'une heure ! Privilégiez l'intensité à la durée !
- Préparez votre veillée avant le camp ! En la préparant le jour même, votre non-préparation sera perceptible et la qualité de votre veillée s'en ressentira.
- Gardez à l'esprit que si vous organisez un mini-jeu avec 3 participants, les 22 autres scouts n'auront rien à faire et risquent de se dissiper pendant le jeu, et vous perdrez leur attention. Évitez donc l'overdose de mini-jeux, un grand maximum de 3 semble raisonnable. Sinon, privilégiez un jeu auquel tout le monde participe.
- Les chansons ont le don de motiver tout le monde ! Choisissez-les de manière adéquate : une chanson peu connue ne sera pas chantée, et les chansons trop classiques sont parfois sur-utilisées par toutes les patrouilles (Ex : Santiano).
- Choisissez les bonnes chansons en fonction du moment : une chanson calme en début ou milieu de veillée risque d'endormir tout le monde (Cantique des Étoiles par exemple). La fin de la veillée est supposée être plus calme pour préparer le coucher, un Debout les Gars en clôture n'est donc pas vraiment judicieux.

## **De manière générale :**

- Prends 3-4 gros pulls, en effet, une fois le soleil couche, il fait froid.
- Quand tu fais des photos/videos en hike, mets ton GSM à l'horizontale.
- Assure-toi d'avoir au moins deux paires de chaussures, au cas où tu dois en faire sécher une.
- Pense à prendre une bonne veste de pluie avec toi, ou bien au moins un k-way. En hike par exemple, rien de pire que de passer sa journée mouillée parce qu'on a pas de veste ).
- Ne néglige surtout pas les gants de travail, et pas besoin de haute qualité ici, l'idée est juste de protéger ta peau, sinon tu risques de le sentir après avoir tissé ton lit et fait plusieurs brelages.

## 5 Informations pratiques

### Le champ

Coordonnées GPS : 49°52'38" N / 5°07'48" E

### Les lettres

Adresse du propriétaire :

**Nom de votre enfant**

**Scouts de Hony**

**Rue St Urbain, 34**

**6851 Nollevaux**

### Pour les scouts qui sont en troisième et quatrième années

Vous êtes attendus **le 8 juillet à 7h30 aux locaux** pour charger le camion.

Un covoiturage sera organisé à partir de là avant le départ.

Si vous savez déjà que vous comptez faire le trajet, n'hésitez pas à nous envoyer un petit mail. Si vous avez la possibilité de conduire une remorque, cela nous sera sûrement utile également.

### Pour les scouts qui sont en première et deuxième années

Vous êtes attendus **à l'adresse du champ le 10 juillet à 11h**

### Visite des parents

Comme l'année dernière, nous organiserons une visite du camp. Celle-ci aura lieu à priori le samedi 15 juillet et se déroulera durant l'absence des scouts.

Des infos plus précises suivront.

### Le retour

Le camp se finira le **22 juillet au champ à 11h30**. Comme chaque année, nous aurons besoin d'un coup de main pour vider le camion. Votre aide est indispensable car plus tôt on sera, plus vite on pourra se reposer.

## Paiement

- **Pour les scouts de 3e et 4e années** (participant au pré-camp) : 165€
- **Pour les scouts de 1ere et 2e années** :145€

Le montant devra être versé **avant le 15/06/2023**

Sur le compte scout : **BE68 3630 0540 2334**

En **communication** : Nom, Prénom de votre enfant - CAMP SCOUT 2023.

En cas de non-participation, merci de nous prévenir.

Le montant ne doit pas être un frein à la participation de votre enfant.

En cas de problème, vous pouvez contacter le staff ou le staff d'unité (Olivier Frédéric : 0495/79.78.10 ) afin de trouver une solution ensemble.

Nous fournirons également une attestation de participation après le camp qui vous permettra de retoucher une partie du montant.

## Papiers

La participation au camp comporte également un aspect administratif.

Nous vous demandons donc d'apporter à votre arrivée au camp :

- la **carte d'identité** de votre enfant,
- L'**autorisation parentale** complétée (document fournit en pièce jointe),
- La **fiche de santé individuelle** complétée (document en pièce jointe).

**Intervention mutuelle** : vous pouvez demander un formulaire auprès de votre mutuelle que nous signerons et vous remettrons. Nous pouvons aussi fournir des attestations d'intervention de la mutuelle dans le prix du camp.

## Contact

Shetland (Perrine Peters) : 0471/71.71.63

Epagneul (Nathan Poelmans) : 0473/68.27.71

Bubale (Arthur Bonhomme) : 0493/82.25.19

Tamia (Anne-Sophie Baudru) : 0490/43.28.32

Sorraia (Julie Innaurato) : 0498/51.65.56

Hokkaido (Bruno Fauchet) : 0491/64.67.32

## 6 Matériel

Voici une liste des différentes choses dont vous aurez besoin, nous vous invitons à veiller à faire l'inventaire de ce que vous avez et de ce dont vous avez besoin afin de ne rien oublier pour le camp.

Pour le hike, prévoyez une petite **trousse de secours** par patrouille avec le nécessaire de base (sparadraps, compeed, désinfectant, pince à épiler,...).

Nous demandons de prévoir un smartphone avec son chargeur ainsi que **deux batteries portables par patrouille**. Un peu de 3G/4G sera nécessaire, elle sera remboursée si besoin. Vous aurez plus d'infos à ce propos avant le camp.

### 6.1 Matériel de patrouille

En ce qui concerne la **malle bouffe**, elle doit minimum contenir :

MALLE BOUFFE	OK
Sel-poivre	
Épices	
Huile d'olive	
(cubes de bouillon)	
Sucre	

La **malle vaisselle** est la plus importante, c'est elle que vous allez utiliser aux quotidiens.

MALLE VAISSELLE	OK
3 casseroles	
3 poêles	
15 couverts de chaque sorte	
15 assiettes	
10-15 gobelets	
10 bols	
2-3 planches à découper	
1-2 éplucheurs	
1 paire de maniques	
2-3 louches	
2-3 spatules	
2-3 cuillères en bois	
2-3 grands couteaux	

3 grands plats	
1-2 grilles de barbecue	
Zip (bio de préférence)	
Allumettes	
Briquet	
Papier journal (à protéger de l'humidité)	
(Pierre à aiguiser)	
3-4 éponges	
Savon vaisselle	
3-4 essuies vaisselle	
1 passoire	

## 6.2 Matériel a prendre dans ton sac

MATÉRIEL	OK
Un sac de couchage chaud	
Un matelas (pas de lit de camp)(et/ou galette pour le hike)	
Un gros sac à dos (sac de hike)	
Ton uniforme impeccable (chemise, short (pas de shorts de sport) , bottines et foulard)	
Des vêtements pour tout type de temps et en suffisance	
Des tongs ou sandales d'eau	
Une gourde	
Une lampe de poche	
Du savon à pH neutre	
Un essuie	
Le nécessaire de toilette (brosse à dents, dentifrice,déodorant,...)	
Une casquette	
De la crème solaire	

Ton déguisement	
Une bassine	
Une veste type K-way	
Un maillot	
Un couteau repliable / Opinel	
Tous les instruments de type folklore (guitare, diablo,...)	
De quoi écrire, des enveloppes et des timbres	

### **À ne surtout pas prendre avec toi ...**

- Ton GSM (Un et un seul par patrouille n'est autorisé uniquement pour le hike),
- Tout autre appareil électronique,
- De l'alcool (si vous en avez besoin pour un plat au concours cuisine, la bouteille doit nous être remise au début du camp et vous sera restituée en l'état au moment où vous en aurez besoin),
- Des boissons énergisantes,
- Tout produit illicite

Si votre enfant est dépendant de la cigarette et a plus de 16 ans, merci de nous prévenir avant le camp afin de discuter d'une éventuelle régulation.

**En cas de non-respect des ces règles , des sanctions adéquates seront immédiatement appliquées.**