

Tribu Du Grand Lac

SCOUTS DE MORGES



Sur les traces de la relique Maya

Troupe du Mondisé—Vieux Castel

Tribu du Grand Lac — Eclaireuses & Eclaireurs
Camp d'été 2025 — Mase (VS)

Rendez-vous et fin

Début pour tout le monde :

Le lundi **07 juillet 2025 à 08h00** à la gare de Morges (le train part à 08h55 !) avec votre sac de raid sur le dos et un deuxième sac contenant vos affaires pour le reste du camp (c.f. rubrique matériel).

Les sacs avec les affaires pour le reste du camp seront emportés dans la voiture depuis la gare de Morges jusqu'au terrain de camp.

Fin pour tout le monde :

Le vendredi **18 juillet 2025 dès 18h10** à la gare de Morges

Thème

An de grâce 1519. Cinq familles font partie de l'Alliance du Globe. Une société secrète qui s'est donnée pour but de collecter les reliques les plus puissantes du monde afin qu'elles ne tombent pas entre de mauvaises mains.

Après des années de recherches les savants de l'Alliance du Globe ont déchiffré des manuscrits qui font part de l'existence d'une relique, dont la puissance dépasserait de loin celle des reliques déjà connues. Cette relique se situerait quelque part sur le nouveau monde, dans l'une des dernière citée Maya...

Mais le temps presse ! En effet, les terribles conquistadors continuent de marcher sur l'Amérique centrale et ce n'est plus qu'une question de mois avant qu'ils pillent et ravagent la citée où est gardée cette fameuse relique.

L'alliance du Globe a donc décidée de toute urgence de lancer une expédition pour empêcher les conquistadors de poursuivre leur quêtes et mettre en sécurité l'artéfact Maya. Malgré les puissants liens qui les unissent, chacune des cinq familles veut être celle qui retrouvera la relique en première. Les coup-bas seront légion...

Les Responsables

Capybara : *k'uhul Capy*. K'uhul Capy est le roi respecté d'une cité Maya reculée, un chef à la fois guerrier et guide spirituel. Il a protégé son peuple pendant des années contre les menaces extérieures, mais l'arrivée des conquistadors marque un tournant. Grâce aux prédictions de son astrologue, il pressent que les étrangers venus d'Europe convoitent une puissante relique cachée dans sa cité. Méfiant et stratégique, il est prêt à défendre ce trésor sacré, persuadé que sa survie et celle de son peuple en dépend.

Castor : *Hermès*. Hermès est un homme énigmatique dont le vrai nom reste inconnu. Grand voyageur et fin stratège, il a mené d'innombrables expéditions avant de devenir le leader de l'Alliance du Globe. Son surnom, inspiré du messager des dieux, n'est pas anodin : il va, il observe, il agit sans jamais dévoiler ses véritables intentions. Entouré de rumeurs et de secrets, Hermès entretient volontairement le mystère qui l'entoure. Certains disent qu'il cherche la rédemption, d'autres qu'il poursuit une quête bien plus personnelle. Ce qui est sûr, c'est qu'il en sait bien plus qu'il ne le laisse paraître.

Frison : *Francisco Cortes*. Francisco Cortes est un redoutable conquistador, envoyé par la couronne d'Espagne pour étendre l'empire et ramener or, terres et gloire. À la tête d'une expédition bien organisée, il avance inexorablement vers le territoire de K'uhul Capy. Fin tacticien, il sait adapter ses méthodes, mêlant persuasion, ruse et manœuvres imprévisibles. Son ambition dévorante et son ingéniosité font de lui une menace majeure, autant pour les Mayas que pour l'Alliance du Globe. Rien ne semble pouvoir arrêter sa marche.

Pinscher : *Itzel*. Itzel est la cheffe de la garde maya et veille sur la cité depuis de longues années. Fidèle protectrice du roi K'uhul Capy, elle incarne l'autorité et la sagesse. Sa connaissance du terrain et des traditions fait d'elle une figure centrale, aussi crainte que respectée. Elle ne tolère aucun écart et place la sécurité de son peuple avant tout. Dans une période où les menaces s'accumulent, sa détermination et son sens du devoir seront cruciaux pour la survie de la cité.

Les Responsables

Siamois : Jane Whisper. Jane Whisper est une historienne respectée, réputée pour sa discrétion et son autorité silencieuse. Gardienne du savoir accumulé par l'Alliance du Globe au fil des siècles, elle est une référence incontournable dans le domaine des antiques manuscrits et des artefacts. C'est elle qui a déchiffré le précieux manuscrit annonçant l'existence de la relique maya, propulsant l'Alliance dans cette expédition décisive. Dotée d'une intelligence aigüe et d'une curiosité insatiable, Jane joue un rôle clé, mais son calme apparent masque une détermination inébranlable.

Husky : Chilam Balam. Chilam Balam porte le nom du plus célèbre astrologue maya de son époque, un héritage qui reflète la profondeur de ses connaissances et son rôle essentiel auprès du roi K'uhul Capy. En tant que conseiller et devin, il joue un rôle crucial dans la prise de décisions stratégiques, sa compréhension des étoiles et des cycles cosmiques étant perçue comme un lien direct avec les forces divines. L'astrologie étant d'une grande importance dans la culture maya, Chilam Balam est respecté pour sa sagesse et son savoir, capable de prédire l'avenir avec une précision étonnante. Ses visions guideront les destinées de son peuple dans les moments critiques.

Oscar : Björn Harald. Björn Harald est un guerrier du Nord, taillé pour les batailles et rompu à l'art de la stratégie. Connue pour sa franchise brute et son courage indomptable, il inspire le respect autant par sa présence que par ses décisions. S'il manie la hache avec une précision redoutable, il sait aussi quand poser les armes pour mieux manœuvrer. Son sens de l'honneur et sa loyauté envers l'Alliance du Globe l'ont naturellement élevé au rang de grand stratège. Mais dans cette nouvelle mission, même lui pressent que la force seule ne suffira pas.

Lieu de camp

Notre terrain de camp se situe, sur la commune de Mase dans la canton du Valais.



Lieu de camp



Programme

Lundi 07		Mardi 08		Mercredi 09		Jeudi 10		Vendredi 11		Samedi 12		Dimanche 13	
Trajet en transports publics		Petit-dej		Petit-dej		Petit-dej		Petit-dej		Badges		Petit-dej	
Raids de Patrouille		Raids de Patrouille		Raids de Troupe		Raids de Troupe		Installation de lavant post		Brunch		Concours de cuisine	
								Dîner					
Souper en patrouille		Souper		Souper		Montage des tentes		Progression		Gouté		Dîner	
Traditions de patrouille		Souper		Souper		Douche et temps libre		Jeu 1		Body Painting		Olympiades	
Tous au pieu silence		Soirée en Troupe		Soirée jeux de cartes		Constructions				Douche			
		TAPS		TAPS		Cérémonie d'introduction		Promesse		Souper		Plume de la Créativité	
		TAPS		TAPS		TAPS		Veillée chants		Temps libre Jeu 3			
		TAPS		TAPS		TAPS		TAPS					
		TAPS		TAPS		TAPS		TAPS		Souper		Promesse TAPS	
		TAPS		TAPS		TAPS		TAPS		Souper		Souper de patrouille	

Programme

Lundi 14		Mardi 15		Mercredi 16		Jeudi 17		Vendredi 18	
Petit-dej'		Petit-dej'		Petit-dej'		Réveil sportif		Veillée du feu	07 00
Marche de l'Interpatrouille 		Bonne annonce 		Déplacement		Temps libre		Réveil sportif	08 00
Pique-nique				Activité suisse 		Petit-dej'		Petit-dej'	09 00
Jeu 4 Interpatrouille 		Tournois de jeux de balles 		?		Souvenirs de camp		Démontages	10 00
Déplacement					Marche retour au camp		Démontages		Pique-nique
Badges		Badges				Dîner		Bilan	12 00
Souper de patrouille		Souper				Tournois de Fanne Ball		Marche - TP	13 00
						Progression 		Retour à la Casa	14 00
						Progression			15 00
						Souper Trapeur			16 00
						Jeu 5 			17 00
						Cérémonie de clôture			18 00
						TAPS			19 00
									20 00
									21 00
									22 00
									23 00

Les Raids

Cette année, les Raids débiteront par les raids de patrouille. Le périple commencera aux entre le village de Niouc et Zinal. Pendant un jour et demi, chaque patrouille sera autonome et suivra pendant un jour et demi un itinéraire tracé à l'avance par les responsables. Elles bivouaqueront et cuisineront sur le feu. Les patrouilles ainsi que la maîtrise se retrouveront à Grimentz le mardi soir. À partir de ce moment nous traverserons le panorama alpin en direction d'une petite ferme où nous bivouaquerons. Le lendemain, nous nous finirons les raids en arrivant en mielleux d'après midi sur le lieu de camp.

Les itinéraires sont planifiés à l'avance en fonction des capacités des éclaireurs et une reconnaissance est effectuée en amont par les responsables afin que tout se déroule dans les meilleures conditions pour tous !



Les Raids



Nous marcherons de nombreuses heures, il est donc primordial que les éclaireurs soient équipés en conséquence. Ainsi, il est capital que leur sac soit adapté à leur taille et qu'il ne soit pas trop lourd, car il nous faudra porter notre propre nourriture en plus de nos effets personnels. Un sac à ceinture abdominale (cf. ci-contre) est **obligatoire** afin de bien pouvoir répartir le poids sur tout le corps. De plus, nous passerons en revue les sacs au début de la marche, néanmoins cela nous fera gagner du temps s'ils sont déjà correctement faits.

Nous répartirons le matériel de façon équitable, alors ne t'en fais pas si tu es nouveau ou jeune, les grands portent toujours plus.

Concernant les chaussures de marche, il est **indispensable** qu'elles soient montantes (cf. ci-contre). En effet, la cheville doit être bien tenue afin d'éviter les entorses et les foulures.



La Maîtrise est à disposition pour tout conseil, crainte ou question relatifs aux raids !

Matériel

Pour les raids dans un seul sac à dos (1)

- ◇ un pique-nique pour le 1er midi
- ◇ un matelas de sol
- ◇ un sac de couchage
- ◇ une veste étanche/K-way
- ◇ 1 pantalon (si possible pas de jeans)
- ◇ 2 - 3 t-shirts
- ◇ 1 pull/polaire
- ◇ Un bonnet
- ◇ Sous-vêtements pour trois jours dont de bonnes paires de chaussettes pour la marche
- ◇ Chapeau/casquette/bob + crème solaire
- ◇ Gamelle, services + linges de cuisine
- ◇ Affaires de toilette : brosse à dent, dentifrice, savon biodégradable, autres effets personnels si besoin
- ◇ Une gourde de minimum 1,5L
- ◇ Lampe de poche + piles de rechange

Sur soi lors du départ

- ◇ 1 paire de bonnes chaussures de marche
- ◇ **Ton foulard, ta vareuse** et ton PACCIF
- ◇ Téléphone + powerbank portable pour la HP



Matériel

Pour le reste du camp dans un sac de sport (2)

- ◇ 2 shorts
- ◇ 1 pantalon
- ◇ 3 - 4 t-shirts
- ◇ 1 - 2 pulls
- ◇ Un petit sac à dos
- ◇ Sous-vêtements pour 9 jours
- ◇ Un maillot de bain + linge de bain
- ◇ Spray anti-moustiques et anti-tiques
- ◇ Ton Thilo si tu en as un
- ◇ Optionnels mais bon à avoir : un pantalon étanche et une paire de baskets confortables

Remarques et conseils:

- ⇒ Si tu as des nouvelles chaussures, marche avec avant le camp afin de les former et évite de prendre ta paire de Nike à 400.-
- ⇒ Prends en plus un petit sac poubelle ou un sac plastique pour y mettre ton linge sale.
- ⇒ On conseille d'étiqueter tous les vêtements ainsi que les sacs pour éviter les pertes !

Sac de sport, merci d'éviter les valises car trop encombrantes dans les tentes !



Coût

Cette année, nous vous proposons une fourchette de prix entre
CHF 160.- et CHF 200.-

Le prix ne doit pas empêcher votre enfant de participer au camp ! En cas de problème, n'hésitez pas à nous contacter et nous trouverons une solution discrète.

Le camp est à payer par e-banking au moyen des informations bancaires ci-dessous avant le 20 juin 2025 :

IBAN : CH40 00767 000E 0658 6781

Adresse : Avenue de Vertou 1, 1110 Morges

Titulaire : La Tribu du Grand Lac



Argent de poche

Lors de notre périple, il se pourrait que nous croisions des caravelles de ravitaillement où déambulent commerçants et autres marchands. Les matelots de l'alliance du Globe pourront commercer avec eux : 20 sous suffiront largement.

Courrier

Malgré la distance, les bateaux d'Hermès continueront à nous ravitailler. Pendant la durée du camp, les proches des éclaireurs et éclaireuses pourront ainsi envoyer des lettres et des colis à leur fils et/ou à leur fille. Il suffit d'y écrire (en *bleu et italique* = à compléter) :

Scouts de Morges
Prénom Nom
Poste restante
Alimentation Le Bourg
Chem. des Doudes 20

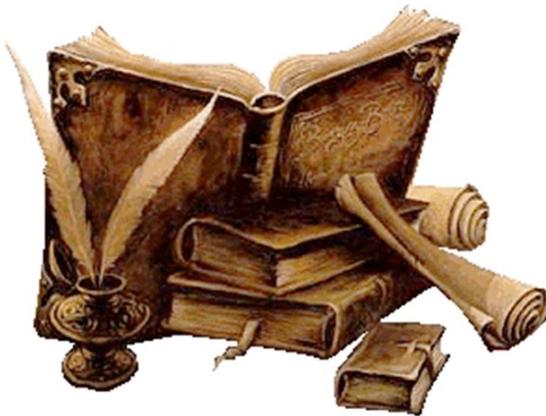
1968 Mase

- Pense à prendre tout ton matériel dès le départ en camp, il ne faut pas compter sur les colis pour envoyer du matériel oublié.
- Il est conseillé de faire partir vos envois au plus tard le **15 juillet 2025** afin qu'ils arrivent à temps.
- La Maîtrise décline toute responsabilité pour l'envoi de matériel de valeur.
- Les colis sont limité à 1 colis de taille 2 maximum. Si ta famille souhaite t'en envoyer plus, elle peut sans problème entrer en contact avec Capybara.

Règles de camp

- ♦ *La Loi scout je respecterai*
- ♦ *Ma mauvaise humeur point je ne diffuserai*
- ♦ *Les responsables j'écouterai*
- ♦ *Dans le Royaume point je ne boirai ni ne fumerai*
- ♦ *Mon téléphone et autres appareils à la maison je laisserai*
- ♦ *En tant que CP ou sous - CP, de mon téléphone point je n'abuserai*
- ♦ *De ce périple dans les montagnes je profiterai !*

Nous nous réservons le droit de renvoyer un éclaireur à la maison en cas de comportement inadéquat. Dans ce cas, il sera demandé de venir chercher l'enfant concerné directement au lieu de camp.



Contact

Avant le camp

Si vous avez des questions, des soucis ou des angoisses, n'hésitez pas à contacter le chef de Troupe !

Numa Audet / Capybara Courageux

Chemin de la Planche 4, 1034 Boussens



077 470 13 56



capybara@tdgl.ch

Pendant le camp - En cas d'urgence uniquement

Nous sommes bien sûr joignables en tout temps, mais pour le bon déroulement du camp, nous préférons les appels entre 18h et 20h. (On précise que savoir si nous allons bien malgré la pluie ou remarquer que votre enfant a oublié une paire de chaussettes ne sont pas des cas d'urgence ;-))

Numa-Louis Audet / Capybara	077 470 13 56
Lisa Schwarm / Pinscher	079 638 71 28
Matteo Bürer / Frison	078 776 00 36
Valentin Studer / Castor	078 640 85 74
Victoria Brülisauer / Siamois	079 898 33 91
Maxime Lambiel / Husky	079 170 78 33
Oscar Simon	078 692 00 04

Si aucun de ces numéros n'est accessible, vous pouvez téléphoner aux Responsables de Groupe :

Vincent Ellenrieder / Quokka (Chef de Groupe)	078 693 27 76
Emma Perez / Manakin (Cheffe de Groupe adjointe)	079 416 27 37
Mathieu Robatti / Iazard (Chef de Groupe adjoint)	077 412 96 19

Notes

Notes
