

CETTURU

**Astérix**

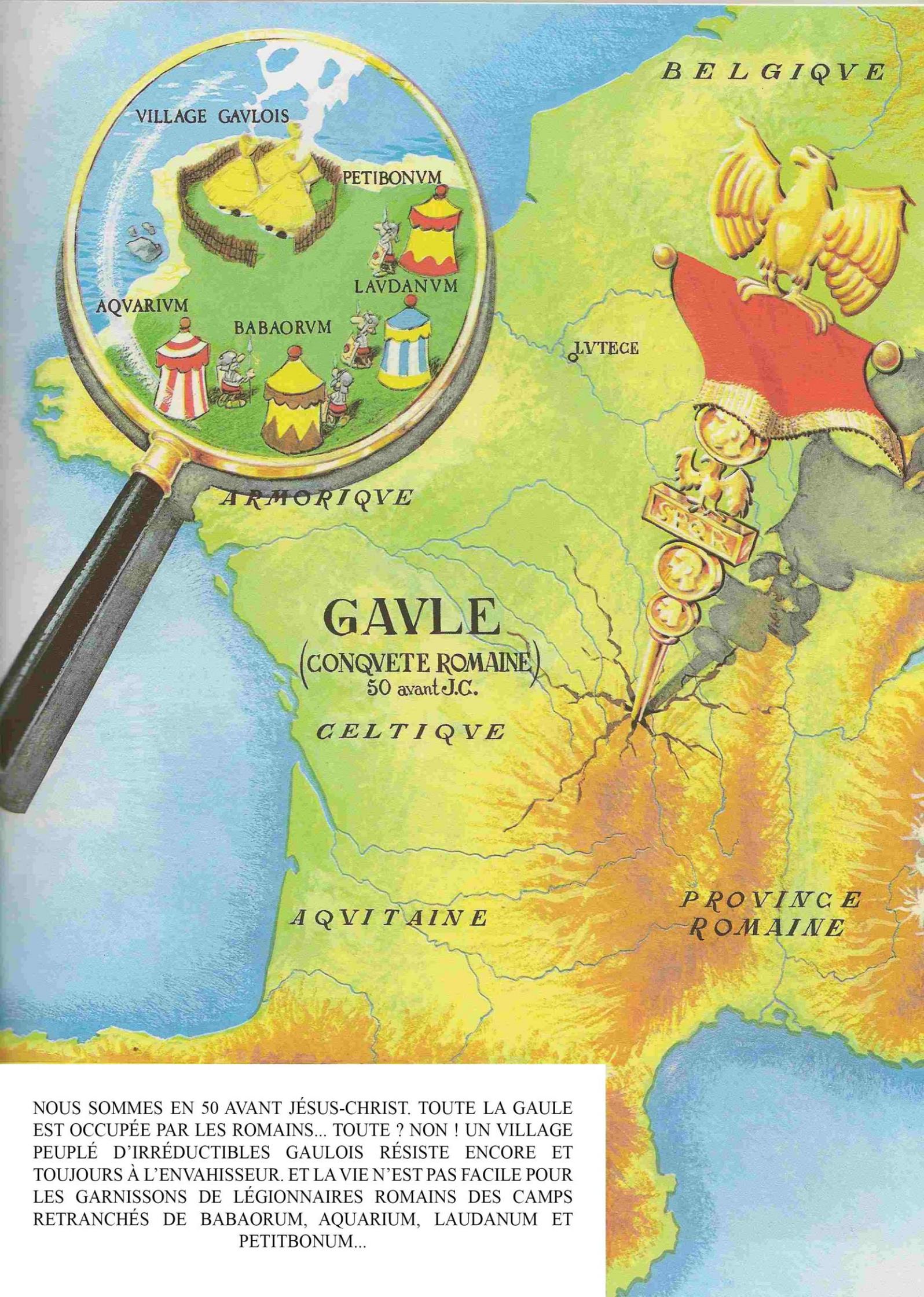
CAMP 2024

# Astérix CHEZ LES GUIDES

Texte René GOSCINNY

Dessins Albert UDERZO





BELGIQUE

VILLAGE GAVLOIS

PETIBONVM

AQVARIVM

LAVDANVM

BABAORVM

LVTECE

ARMORIQUE

**GAVLE**  
(CONQVETE ROMAINE)  
50 avant J.C.

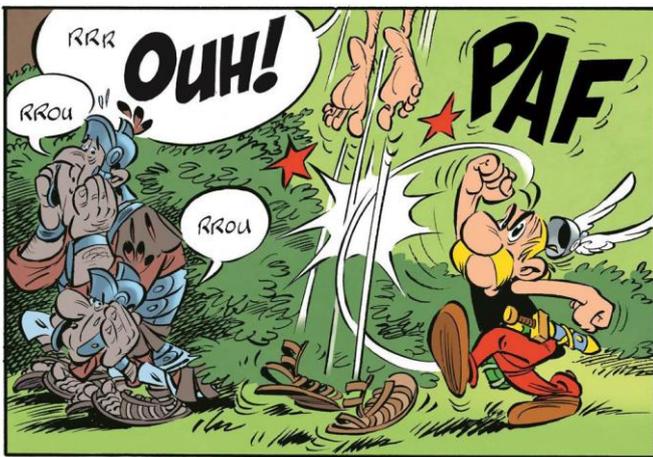
CELTIQUE

AQVITAINE

PROVINCIE  
ROMAINE

NOUS SOMMES EN 50 AVANT JÉSUS-CHRIST. TOUTE LA GAULE EST OCCUPÉE PAR LES ROMAINS... TOUTE ? NON ! UN VILLAGE PEUPLÉ D'IRRÉDUCTIBLES GAULOIS RÉSISTE ENCORE ET TOUJOURS À L'ENVAHISSEUR. ET LA VIE N'EST PAS FACILE POUR LES GARNISSONS DE LÉGIONNAIRES ROMAINS DES CAMPS RETRANCHÉS DE BABAORUM, AQUARIUM, LAUDANUM ET PETITBONUM...

## PAR TOUTATIS ! Le moment que l'on attendait depuis septembre est enfin arrivé... LE CAMP!



En tant que guide, vous appréhendez peut-être un peu ce moment car c'est peut-être votre premier camp à la compagnie ou peut-être votre premier camp tout simplement. Tout ce qu'on peut vous dire, c'est de ne pas vous inquiéter, de respirer et de bien profiter :)! Cela dit, si vous avez la moindre question ou inquiétude, nous sommes là, ainsi que vos CP's et SP's, pour répondre à vos questions.

Donc, si vous voulez manger des sangliers, goûter la potion magique de notre druide Panoramix, collectionner les casques romains, tailler les plus beaux menhirs de toute la Gaule, écouter la douce musique de notre barde Assurancetourix, déguster les poissons presque frais d'Ordralfabetix, porter notre majestueux Abraracourcix, on vous donne rendez-vous le 6 juillet au village gaulois des Guides de Spa pour passer 14 jours de pure foliiiiies !!!



## QUEL EST CE PETIT VILLAGE GAULOIS QUI RESISTE TOUJOURS A JULES CESAR ?

Cette année, le camp guide se déroulera à l'adresse suivante : **Cetturu, 36 6662 Houffalize. Voici les coordonnées GPS : Lat -> 50.1223 0470 8713 24, Long -> 5.8461 4679 2173 386** situé dans la commune de **Houffalize**, dans la province du **Luxembourg**.

Les parents, grands- parents, les amis, petits-copains et autres pourront envoyer du courrier à l'adresse suivante :

Nom et Prénom de la guide, Guides de Spa 10HL

Cetturu, 36

6662 Houffalize

Un fléchage sera organisé pour vous mener jusqu'à la prairie.

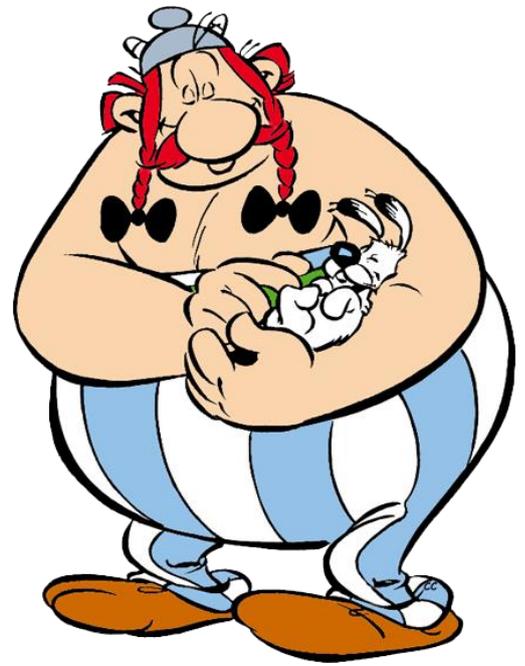
Nous vous donnons également un numéro de téléphone à n'utiliser qu'en cas d'urgence : **0490.43.75.47 (Wallaroo)**.



## QUI SONT CES FOUS QUI PEUPLENT CETTURU ?

**ASTERIX - Warrigal** est un petit guerrier à l'esprit malin, à l'intelligence vive, toutes les missions périlleuses lui sont confiées sans hésitation. Astérix tire sa force surhumaine de la potion magique du druide Panoramix.

**OBELIX - Nyala** est l'inséparable ami d'Asterix. Livreur de menhirs de son état, grand amateur de sangliers et de belles bagarres. Obélix est prêt à tout abandonner pour suivre Astérix dans une nouvelle aventure. Il est tombé dans la marmite de potion magique quand il était petit. Son autre meilleur ami est son chien, Idéfix.



**PANORAMIX - Syriaca**, le druide vénérable du village, cueille le gui et prépare des potions magiques. Sa plus grande réussite est la potion qui donne une force surhumaine au consommateur. Mais Panoramix a d'autres recettes en réserve. En vérité, c'est lui le grand chef que tout le monde écoute.

**ABRARACOURCIX - Wallaroo**, est le chef de la tribu. Majestueux, courageux, ombrageux, le vieux guerrier est respecté par ses hommes, craint par ses ennemis. Abraracourcix ne craint qu'une chose : c'est que le ciel lui tombe sur la tête. Mais comme il le dit lui-même : « c'est pas demain la veille » !



## LES AUTRES PROTAGONISTES DE CE CAMP...

### 1. LES ROMAINS : Xérus

Historiquement les Latins habitants de la ville de Rome et de sa région, le Latium et les Sabins, peuple frère avec qui ils se ont mélangés. Dans les aventures d'Astérix, le terme « Romains » semble s'appliquer aux habitants de toute l'Italie actuelle qui à cette époque avaient étendue leur domination sur une grande partie du bassin méditerranéen. Les romains connus d'Astérix sont, entre autre, Jules César, Caius Bonus, Marcus Sacapus, Caligula Minus, Gracchus Pleindastus, Briseradius, Antivirus,...



Pour votre déguisement, vous pouvez vous inspirer de la plupart des BD's, des films et des dessins animés «Astérix et Obélix», car les Romains sont quasi présents à chaque histoire.

## 2. LES EGYPTIENS : Douroucoulis

Les habitants de l'Égypte ancienne qui correspond à peu près à l'Égypte actuelle. On les reconnaît à leurs noms en -is et aux hiéroglyphes présents dans leurs phylactères. Les personnages connus de nos chères Gaulois sont : Cléopâtre (reine d'Égypte), Numérobis (l'architecte, ami de Panoramix), Amonbofis (l'architecte jaloux de Numerobis), Iris, Otis (le scribe), les servantes de Cléopâtre,...

**Pour votre déguisement, inspirez-vous du film «Asterix mission Cléopâtre» ainsi que la BD et le dessin animé «Astérix et Cléopâtre»**



### 3. LES VIKINGS : Goéland

Historiquement habitants de la Scandinavie, les Normands correspondent aux Vikings, dans les aventures d'Astérix, ils semblent-être les habitants de la Norvège actuelle contrairement aux Vikings qui semblent être les habitants du Danemark actuel. Donc dans les BD's, les Vikings ont pour particularité d'avoir des noms se terminant en -af, ce qui rend Obélix hilare. Ils aiment ainsi les plats à base de crème (fraises à la crème, sangliers à la crème, « et le fin du fin, de la crème à la crème ») et le calva qu'ils boivent dans le crâne de leurs ennemis vaincus. On connaît : Stenograf, Autograf, Batdaf, bellegaf, Cénotaf,...



Pour votre déguisement, vous pouvez vous inspirer des BD's «Asterix et les Normands» et «La grande Traversée», ainsi que du film d'animation «Asterix et les Vikings».

### 4. LES INDIENS : Saigas

On appelle ici « Indiens », les habitants du pays de l'Indus, en d'autres termes l'Inde actuelle. On retrouve les personnages appartenant à cette culture dans la BD « Asterix chez Rahazade ».



# LES DATES A RETENIR :

## 1. LE CHARGEMENT DU CAMION

Il faut savoir que nous ne partons pas les mains vides. Nous devons nous occuper de charger tout le matériel nécessaire à la bonne organisation du camp avant celui-ci. Le chargement du camion aura lieu **le samedi 6 juillet 8h30**. Nous vous donnerons rendez-vous au local. Nous avons besoin des toutes les participants du pré-camps. Pensez à prendre votre pique-nique pour le repas de midi.

## 2. LE PREMIER jOuR Du CAMP

Les filles ne participant pas au pré-camp sont attendues le 8 juillet 2024 à 11h avec leur pique-nique.

## 3. LE RETOuR Du CAMP

Le retour s'effectue le 20 juillet à 11h. Merci de venir nous aider dans la journée pour décharger le camion, l'heure sera précisée plus tard.

## 4. Visite des parents

La tant attendue visite des parents se déroulera le dimanche 14 juillet à partir de 17h. Pensez à prendre, comme chaque année, vos viandes et autres afin de manger un délicieux bbq

# INSCRIPTIONS :

Nous demandons la somme de **165 euros** pour celles participant au précamp et **135,00 euros** pour les autres.  
En revanche, si deux filles de la même famille sont aux Guides, la deuxième bénéficiera d'une réduction de 20,00 euros.

N'oubliez pas que vous pouvez être remboursés par votre mutuelle sur une partie du camp et qu'un souci d'argent ne doit pas empêcher votre fille de participer au camp ! Si c'est le cas, faites-le nous savoir et nous trouverons une solution !

Ce montant est à verser pour le **25 juin** au plus tard sur le compte des guides : NUMERO DE COMPTE : **BE98 7320 7319 0793** (Communication : Nom + Prénom + Camp 2024)

## POUR SUIVRE LES AVENTURES D'ASTERIX, SANS ENCOMBRES, VOUS DEVEZ AVOIR AVEC VOUS... :

### SUR VOUS :

- Votre uniforme impeccable
- Chaussure de marche
- Carte d'identité

### POUR LES CONSTRUCTIONS :

- De vieux vêtements
- Des gants de travail (afin d'éviter les cloches)
- Un opinel

### POUR DORMIR :

- Un matelas pneumatique
- Un sac de couchage
- Une couverture
- Un oreiller
- 2 pyjamas

### LES CHAUSSURES :

- Des baskets
- Des Bottines
- Des bottes en caoutchouc
- Des tongs/espadrilles
- Des chaussures d'eau fermées

### POUR VOTRE TOILETTE :

- Des essuies et gants de toilettes en suffisance
- Une brosse à dent et du dentifrice
- Un savon naturel (savon de Marseille)  
= le savon naturel et non parfumé est moins polluant
- Un shampoing
- Une brosse à cheveux
- Des cotons-tiges
- Des serviettes hygiéniques/tampons/pilules
- Un déodorant
- Des élastiques et des pinces à cheveux

### LES VETEMENTS :

- Des culottes et des soutiens gorge en suffisances
- Des chaussettes en suffisance (pensez aux grosses chaussettes pour le hike et les bottes)
- Des pulls et gros pulls pour le soir
- Des t-shirts et tops
- Des shorts et un pantalon
- Un K-way ou une veste
- Un maillot de bain
- Votre déguisement

## DIVERS :

- Une lampe de poche et des piles
- Une casquette, un bob ou un chapeau
- De la crème solaire
- Des lunettes de soleil
- Des mouchoirs
- De quoi écrire (lettres, enveloppes, timbres, adresses, plumier)
- Une gourde
- Une gamelle, des couverts et un gobelet
- Un sac à linge
- Un plus petit sac à dos
- Votre caisse de patrouille (les CP's!!!!)
- Vos médicaments personnels (pensez aux compeed et sparadraps pour le hike)
- Un jeu de carte, de la lecture, de quoi vous occupez pendant les temps libres

Nous interdisons formellement d'emporter des objets de valeur au camp. Il serait dommage de les perdre ou de les casser, d'autant plus que nous déclinons toute responsabilité en cas de perte ou de dégâts. De plus, ils n'auront aucune utilité durant le camp. En ce qui concerne les téléphones, seulement les CP et SP seront autorisées à l'avoir avec elles.

Le sac à dos sera très utile lors du hike de patrouille durant le camp. Favoriser les galettes!

## EN CAS DE PEPINS :

Nous partons avec une pharmacie en règle, nous pouvons donc faire face aux petits bobos habituels. Pour les cas plus graves, nous faisons de suite appel au médecin et les parents seront directement appelés au moindre problème inquiétant. Si votre fille souffre d'allergie ou a besoin de soins particuliers, nous vous demandons de nous le signaler. Si elle a besoin de médicaments, remettez-les nous, accompagnés d'une note explicative, lors de l'arrivée au camp.

## QUELQUES TRADITIONS :

Au cours de votre passage à la Compagnie de SPA, vous vivrez trois grands moments :

### 1. LA PROMESSE (1ER CAMP) :

La promesse est réservée au 1er année guides et aux guides plus âgées n'ayant pas encore fait leur promesse : Anouck, Clémence, Eléa, Eline, Elise, Emilie, Cassandra, Marine, Romane, Sam, Zoé

Cette activité traditionnelle, à la base du mouvement guide, est souvent plus discrète mais elle est aussi l'une des plus importantes ; elle est entièrement individuelle et demande un effort de réflexion.

Ce moment est destiné à une remise en question, un questionnement, une réflexion sur les valeurs scoutes mais pas seulement, c'est également l'occasion de se poser des questions d'ordre plus global, nous nous poserons aussi quelques questions sur ce que peut signifier le scoutisme dans notre vie au sens large : que représente-t-il, pourquoi s'engager lors de la promesse, quel est notre rôle au sein du mouvement, ... ?

Donc, comme vous avez pu le constater, la promesse est une étape très importante dans la vie scout, il s'agit d'un engagement solennel que prend le jeune devant ses pairs pour marquer son adhésion à la loi et aux valeurs du mouvement du scoutisme qu'il a décidé de rejoindre.

Il ne s'agit donc pas d'une obligation ou d'une étape que l'on doit franchir «parce que tout le monde le fait». La promesse est un choix qu'opère la guide, elle en est consciente et s'engage à la respecter.

Comment cela se passe-t-il ? Durant le camp, la promettante sera guidée dans sa réflexion, elle sera amenée à choisir une marraine de promesse qui l'aidera dans son cheminement. Cette marraine de promesse peut être une guide, un chef, un intendant, ... ayant déjà fait sa promesse, et avec qui s'établit dès le début une confiance mutuelle. Après ce choix, la loi scoutie sera l'objet d'une approche plus formelle du scoutisme et de ses valeurs.

Pour cette promesse, on demande aux deuxièmes années de choisir la ou les loi(s) qui lui semble(nt) la/les plus importante(s), celle(s) pour la/lesquelle(s) elle promettra de s'engager et de la/les respecter. Nous lui demandons d'apporter des textes, des chansons, des dessins, des photos ... en rapport avec la/les loi(s) choisie(s). Pour les 2èmes, vous trouverez en annexe, la Loi Scoutie. Nous lui demandons aussi de déjà réfléchir à une marraine.

## 2 .LA TOTEMISATION (2EME CAMP) :

Il fallait bien y passer un jour, et cette année, c'est votre tour : Celia, Clara, Eléa, Emeline, Iléna, Jéromine, Madeline, Marine, Romane, Steisi, Zara

Après un 2 ans passé à la compagnie, vous recevrez un nom d'animal... un totem. La totémisation est une fête d'accueil ; c'est notre manière de vous dire « bienvenue, tu es des nôtres ». C'est une expérience inoubliable qui représente l'aboutissement de vos deux premières années au sein de la compagnie. Nous choisissons les totems en fonction de votre physique mais également en fonction de votre caractère. Vous garderez votre totem toute votre vie. Par respect de la tradition, le secret est de mise pour les détails plus pratiques !

### 3.LA QUALIFICATION (3EME CAMP) :

Comme la totémisation, la qualification fait partie du cheminement individuel de toutes les guides à la compagnie. Le choix du quali se fait en fonction d'un trait de caractère dominant, une qualité que tu as et que tu montres à toutes la compagnie. La qualification est prévue pour les guides ayant passé trois années au sein de la compagnie : Twiga, Ocelot ; Hokkaidi, Alquimi, Kowari

## DERNIERE PETITE NOTE :

« Mais est-ce une bonne situation, ça, Animateur ? »

« Eh bien vous savez, nous ne pensons pas qu'il y ait de bonne ou de mauvaise situation. Si nous devons résumer notre année d'animation aujourd'hui avec vous, les guides, nous dirions que c'est d'abord des rencontres, des chefs qui tendent la main aux guides peut-être à un moment où elles ne s'y attendaient pas, où elles s'ennuyaient seules chez elles un samedi après-midi. Et c'est assez curieux de se dire que les hasards, les rencontres forment une destinée ... Parce qu'on a le goût du scoutisme, on a le goût de la bonne animation, du beau geste, ... Alors nous disons merci à la vie, nous chantons la vie, nous dansons la vie, la vie est amour ... des guides de SPA»

En gros, on a kiffé cette année avec vous et on a hâte d'être au camp ! On pense avoir tout dit, mais si vous désirez des informations complémentaires, nous sommes à votre entière disposition, n'hésitez donc pas à prendre contact avec l'un de nous par téléphone :

Wallaroo Private Joke (Sophie Lambert) :

0490.43.75.47

Nyala Opaline (Hélène Malherbe) :

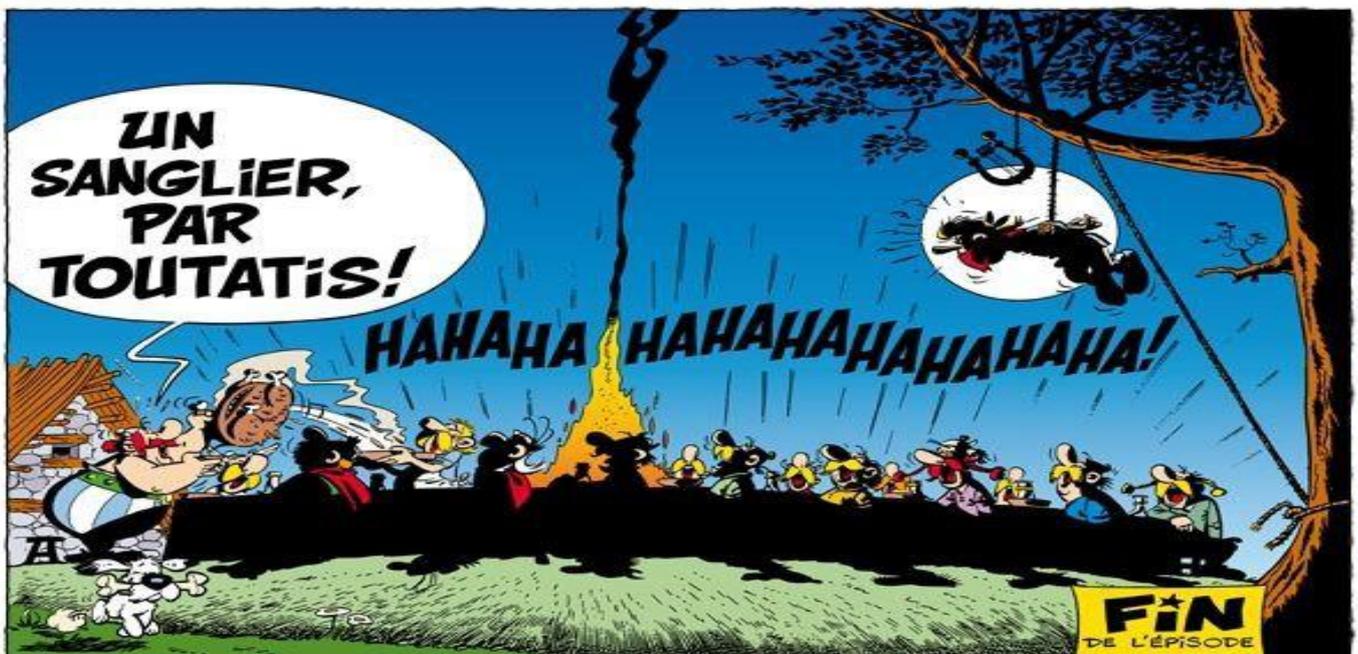
0470.84.05.81

Warrigal Stand by me (Mélissa Thys):

0499. 27.09.45

Syriaca Mauna Loa (Elise Bonfond) :

0470.64.36.19



SUR CE, LE  
STAFF VOUS  
SOUHAITE DE  
TRÈS BONNE  
VACANCES  
D'ÉTÉ ET  
ESPÈRE VOUS  
VOIR EN PLEINE  
FORME LE  
PREMIER AOÛT  
POUR LE DÉBUT  
DE CETTE  
AVENTURE  
GAULOISE!

