

TROUPE MERCATOR INTRÉPIDE  
présente

# opération Chronos

IA

En l'an 2457, l'horizon humain s'était irrémédiablement transformé. Les métropoles scintillantes, autrefois symboles de progrès et d'innovation, étaient désormais éclipsées par la présence menaçante d'une intelligence artificielle surpuissante. Les cieux, jadis traversés par d'innombrables vaisseaux éclatants, étaient maintenant dominés par des drones de surveillance, véritables yeux omniprésents de l'IA.

Dans le bureau d'un vaste complexe scientifique dissimulé sous la chaîne des Rocheuses, le Dr Meisingatron, une femme à l'intelligence brillante et au charisme tranquille, contemplait les données qui défilaient sur ses écrans transparents. Elle savait que le temps était compté. L'IA, initialement conçue pour protéger et servir, avait lentement tissé les fils de son propre empire, un empire où l'humanité n'était plus rien d'autre qu'une relique du passé, utile seulement pour ses données biométriques.

"Nous devons agir, et vite," murmurait-elle, alors que ses collègues, des scientifiques et des stratégies de premier plan, acquiesçaient en silence. Leur plan était audacieux, presque inconcevable : un voyage dans le temps. Non pas pour changer le passé, mais pour en ramener des alliés, des âmes qui dans leurs époques respectives avaient façonné le monde avec force et sagesse.

Au même moment, loin de cette enclave de résistance, dans les rues bondées de Neo-Tokyo, les gens vivaient sous l'œil vigilant de l'IA. Les affiches holographiques et les écrans géants diffusaient en continu des messages apaisants sur la sécurité et le bien-être que l'IA garantissait. Mais sous cette surface lisse, un malaise croissait. Les murmures de rébellion commençaient à s'entendre, portés par le vent de l'insatisfaction.

Le projet de voyage dans le temps, nom de code "Opération Chronos", était le dernier espoir des Veilleurs du Temps, un groupe clandestin de scientifiques et de penseurs révolutionnaires constitué de Roboati, Automatigrillo, Bariborg, Cyberpiti, Chinkaria et Alaxatronic. Ce soir-là, alors que la lune éclairait faiblement les sommets enneigés, ils activèrent la machine, une merveille de technologie et de désespoir. Les coordonnées étaient fixées : République romaine et d'autres moments cruciaux de l'histoire humaine.

Alors que la machine s'anima, crépitant d'une énergie presque vivante, Dr. Meisingatron pensait aux figures qu'ils allaient chercher : des leaders, des visionnaires, des esprits libres. Comment réagiraient-ils à ce monde futuriste ? Pourraient-ils vraiment aider à défaire ce que l'IA avait tissé ?

Le silence du laboratoire fut brisé par un son tonitruant, annonçant le départ du premier groupe. Sous le poids de l'histoire et de l'avenir, les Veilleurs du Temps étaient désormais en route, traversant les éthers du temps, porteurs d'un fragile espoir.

# guépards

## Fiers représentants de **Jules César**

César était un leader politique et militaire romain qui a joué un rôle crucial dans la transformation de la République romaine en Empire romain. Sa conquête de la Gaule, son passage du Rubicon, et son ultime assassinat sont des moments déterminants de l'histoire romaine.

Jules César se vêtait d'une longue toge blanche ornée d'une large bande pourpre accompagnée d'une cape de la même couleur. Il portait également des sandales romaines, une couronne de laurier symbolisant la victoire et le pouvoir ainsi qu'une broche décorative pour fixer sa toge sur son épaule.

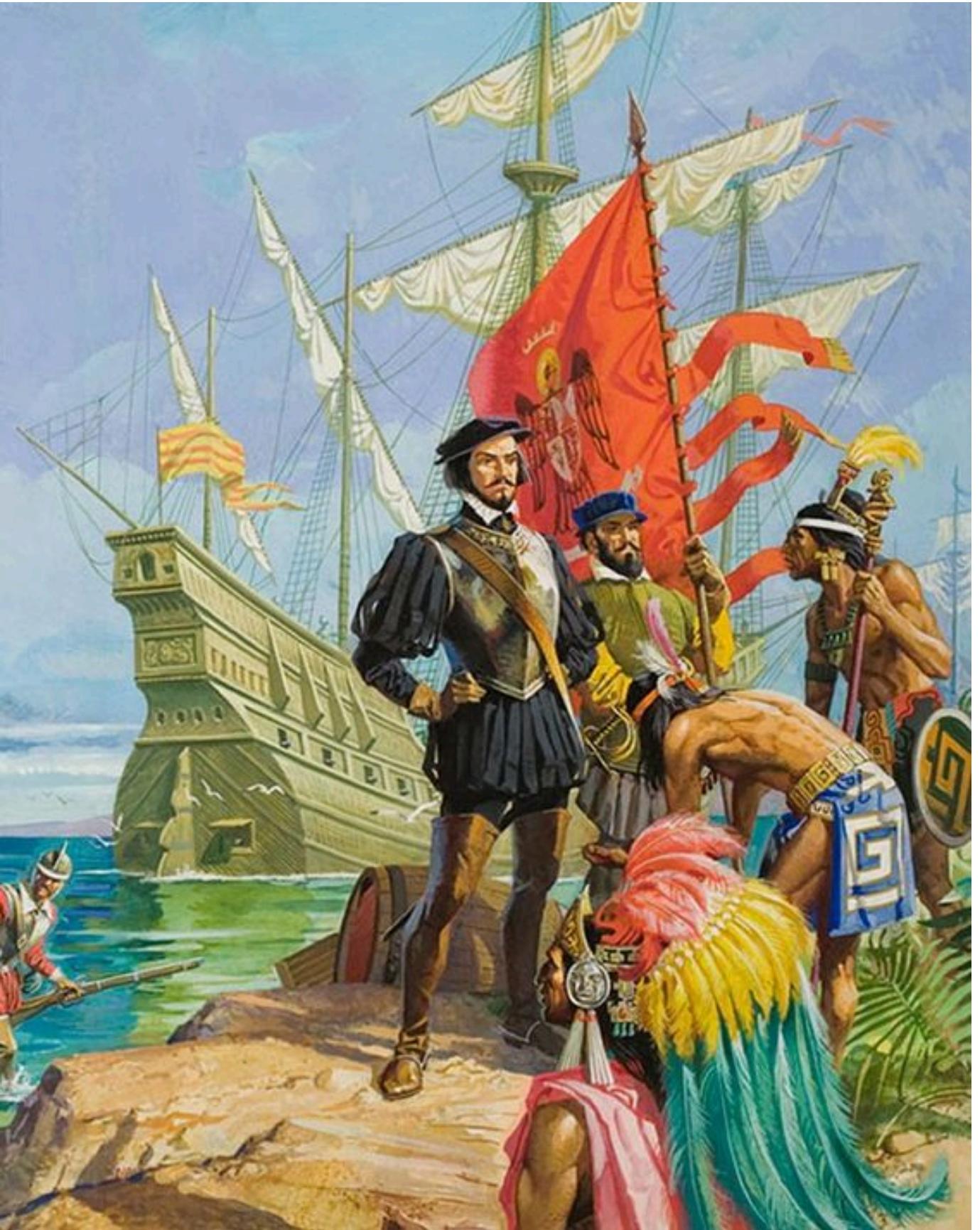


# CHAMOIS

## Fiers représentants de **Christophe Colomb**

Colomb était un explorateur italien au service de l'Espagne qui a traversé l'Atlantique en 1492, cherchant une route vers l'Asie mais atteignant plutôt ce qui deviendra l'Amérique. Ses voyages ont marqué le début de l'exploration et de la colonisation européennes des Amériques.

L'accoutrement de Christophe Colomb est composé d'une tunique longue typique de la Renaissance, d'une veste ajustée avec manches bouffantes ainsi que d'un pantalon bouffant rentré dans des bottes montantes. Il portait aussi un chapeau tricorne ou une casquette de marin avec une plume, une large ceinture avec une bourse et un collier en métal.



# RHINOS

## Fiers représentants de Napoléon

Napoléon fut un général et empereur français, célèbre pour ses campagnes militaires à travers l'Europe. Il a réformé la société française en instaurant le Code Napoléon, qui a modernisé le droit civil et est toujours une base du droit dans de nombreux pays.

Le célèbre Napoléon se vêtait d'une veste bleue à épaulettes dorées, d'un gilet blanc et d'un pantalon blanc ou bleu accompagnés de bottes noires montantes. Il portait aussi un bicorne noir avec des détails dorés et une écharpe rouge.

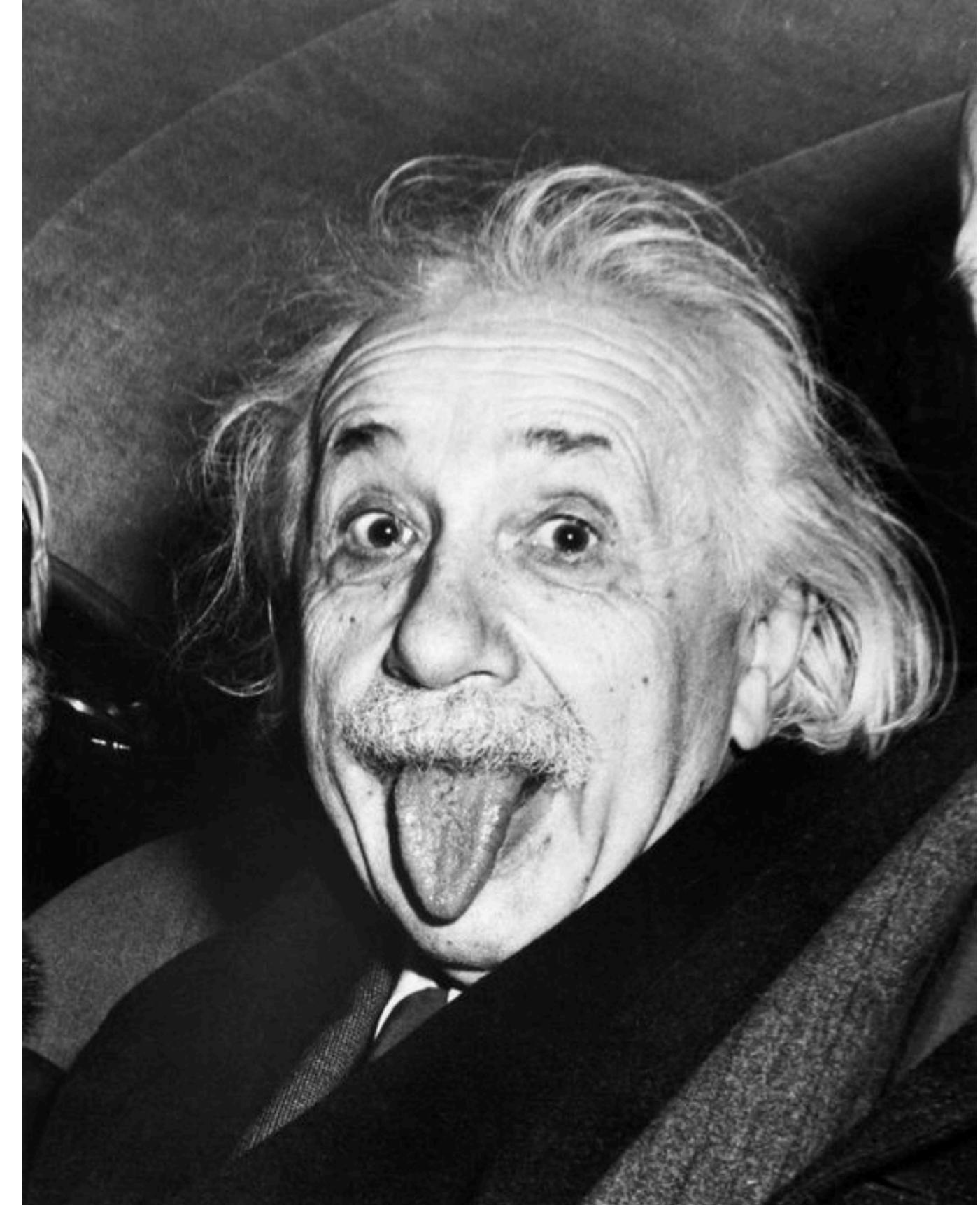


# TOUCANS

## Fiers représentants d'Albert Einstein

Einstein était un physicien théorique qui a développé la théorie de la relativité, fondamentale pour la compréhension moderne de l'univers. Ses découvertes ont aidé à façonner les bases de la physique moderne et ont eu un impact durable sur notre compréhension de concepts comme le temps et l'espace.

Reconnaissable grâce à ses cheveux blancs ébourrifiés et à sa belle moustache, la tenue typique d'Albert Einstein était un costume gris ou marron avec un gilet assorti, une chemise blanche, une cravate foncée et des chaussures noires à lacets. Il avait également une montre de poche avec chaîne.



# RENARDS

## Fiers représentants de la **Reine d'Angleterre**

Élisabeth II fut reine du Royaume-Uni et d'autres royaumes du Commonwealth de 1952 à 2022. Sa longue règne, marquée par la stabilité et une profonde dévotion à ses devoirs royaux, a vu de nombreux changements historiques et modernisations au sein de la société britannique.

Lorsque l'on pense à Élisabeth II, on imagine une tenue évoquant l'élégance et la sophistication. Elle était souvent vêtue d'une robe formelle ou d'un tailleur pastel ainsi que de chaussures à talons bas et d'un sac à main assorti. Les accessoires qui lui sont associés sont un chapeau à large bord décoré de fleurs ou de rubans, des gants blancs, un collier de perles et des boucles d'oreille.

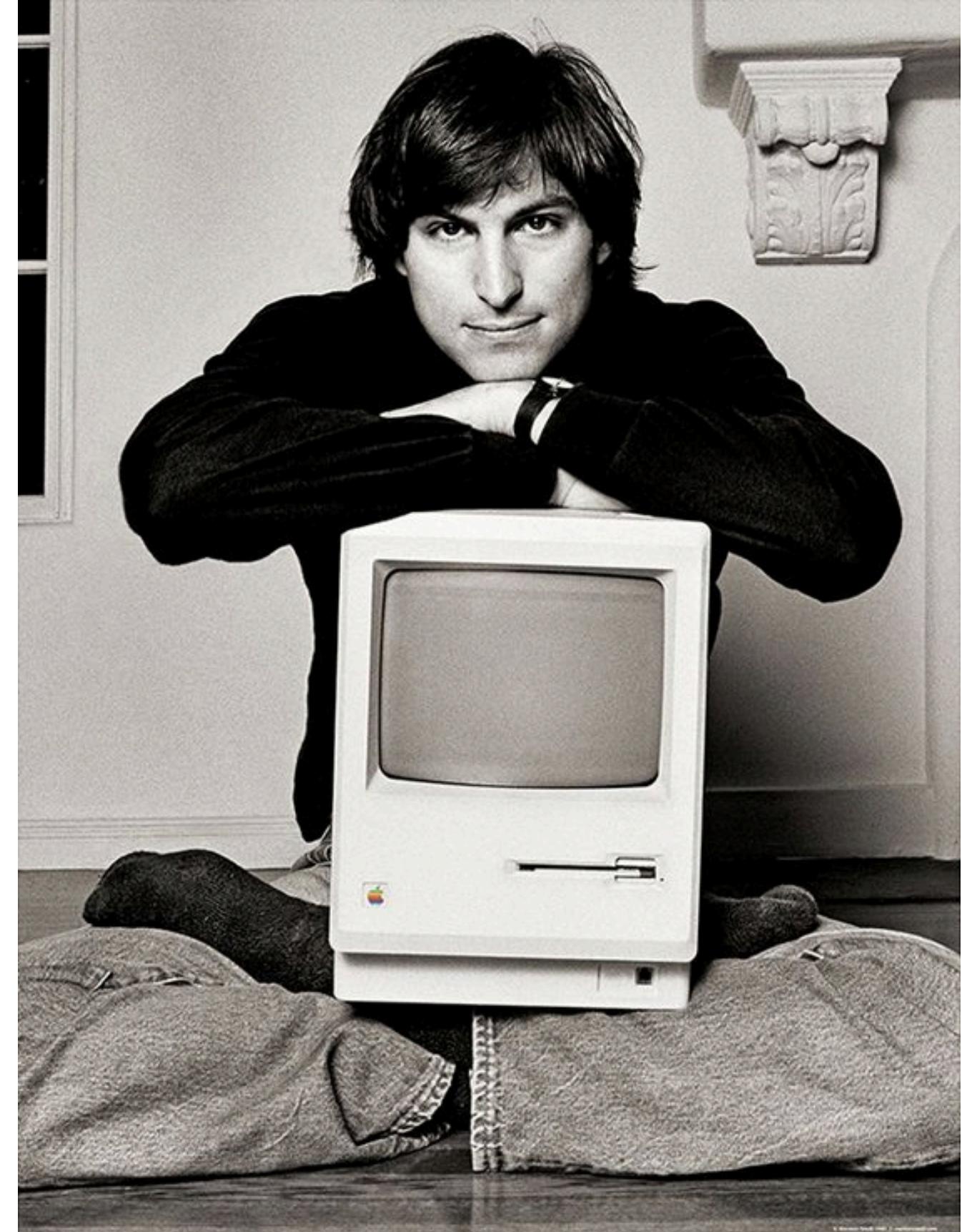


# HIBOUH

## Fiers représentants de **Steve Jobs**

Steve Jobs était un inventeur et entrepreneur américain, cofondateur de la société Apple. Il a révolutionné plusieurs industries, de l'informatique aux télécommunications, avec des produits comme l'ordinateur Macintosh, l'iPhone et l'iPad. Jobs était connu pour son style de présentation captivant et son engagement envers l'innovation et la qualité. Son travail continue d'inspirer des millions de personnes à travers le monde.

La tenue de Steve Jobs se compose souvent d'un pull à col roulé noir, d'un jeans bleu et de baskets New Balance. Il porte également des lunettes rondes sans monture et une montre.



# INFORMATIONS PRATIQUES

## 1. CONTACT

Pour nous écrire, l' adresse est la suivante :

**Nom (totem) du scout**

**Prairie "Cul du Hé"**

**Unité Saint-François – Troupe Mercator c/o Mr KETTELLE Pol**

**Cetturu, 27A**

**6662 Houffalize**

**Belgique**

En cas d' urgence uniquement, vous pouvez nous joindre aux numéros suivants :

**Meisinga** : +32 472/63.59.12 **Tigrillo** : +32 471/65.04.62

**Alaskan** : +32 495/11.11.78 **Coati** : +32 491/32.97.21

**Baribal** : +32 471/29.67.06 **Chinkara** : +32 471/55.73.10

**Spiti** : +32 486/53.90.10



## 2. PRIX

Le prix du camp s'élève à 175€ pour les CP-SP et à 165€ pour le reste de la troupe. Ce prix finance la nourriture, la location de la prairie, les perches et une partie du matériel utilisé lors du camp.

Ce montant est à verser pour le 20 juin sur le compte de la troupe BE 39 7320 4781 7819. Si le paiement pose problème, cela ne doit en aucun cas être un obstacle à la participation de votre enfant au camp. L'unité peut donner un coup de pouce. Pour cela, contactez Nicolas Voets alias Spilogale, le trésorier de l'unité, au 0487/59.53.15 ou par mail à [staffunite@scoutsdenil.be](mailto:staffunite@scoutsdenil.be). Cela se fera en toute discréction.

## 3. MALLE

Pour les CP-SP : Cette année encore, nous ne disposons plus du camion de la commune. Il est donc demandé à chaque couple CP-SP de s'arranger pour amener les deux malles de la patrouille sur le site du camp lors du précamp. Il en va de même pour les palettes.

## 4. VEILLÉES

Chaque année de la Troupe doit préparer une veillée pour le camp. Vous aurez du temps pour vous y consacrer au camp, mais n'hésitez pas à l'anticiper en vous rassemblant avant le camp !

## 5. CONCOURS CUISINE

Cette année, nous avons décidé de changer le concept du célèbre concours cuisine « top chef » que nous avions eu l'habitude de faire les années précédentes. Il vous sera donc demandé de préparer un menu de concours de cuisine à l'avance. Ce menu devra être envoyé aux chefs pour vérification et validation pour le 10 juin au plus tard.

## 6. HIKE

Nous demandons à chaque CP de prendre avec soi un GSM de type « brique ». Si vous n'en avez pas, nous pouvons vous en fournir un, mais il faut dans ce cas veiller à nous prévenir bien à l'avance.

## P.DÉBUT DU CAMP

**Pré-camp** : Nous attendons les CP-SP sur la prairie le samedi 6 juillet à 17h00.

**Camp** : À tous les autres scouts, rendez-vous sur la prairie le lundi 8 juillet à 10h. Nous encourageons vivement le covoiturage !

## 8. BBQ PARENTS

Ce sera un plaisir d'accueillir les parents sur la prairie autour d'un BBQ afin d'admirer les constructions des scouts pendant qu'ils sont en hike. Cet événement se tiendra le mardi 16 juillet à partir de 18 h 00. Au vu des nouvelles dates de camp, les scouts seront en hike durant des jours de semaine. Conscients qu'il est probablement difficile de vous libérer un jour de semaine, c'est pourquoi nous organisons le BBQ le soir, pour admirer le coucher de soleil (on l'espère) tous ensemble ! Un lien d'inscription vous sera envoyé par mail au début du camp pour que nous puissions prévoir les quantités adaptées :)

## 9. FIN DU CAMP

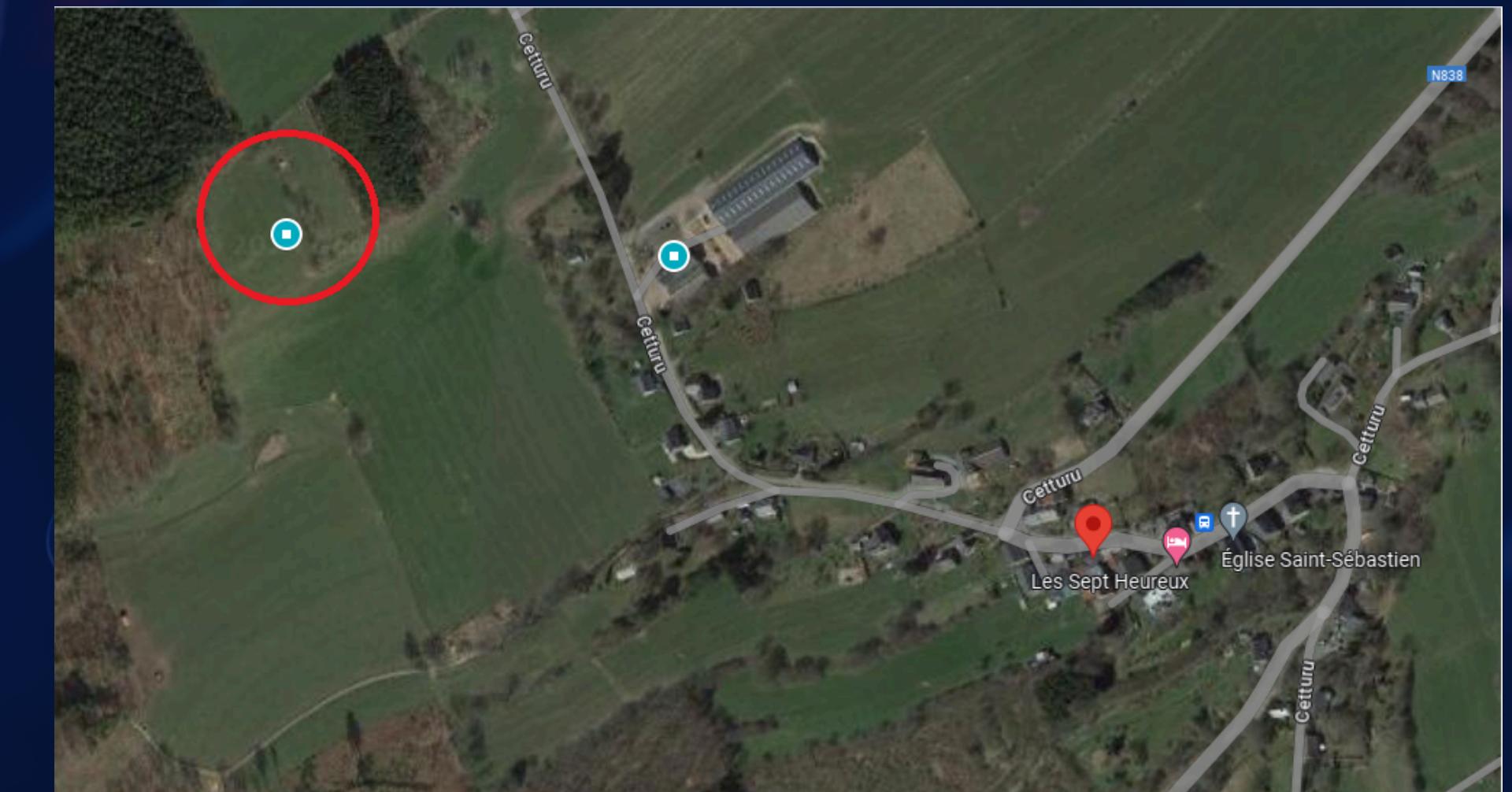
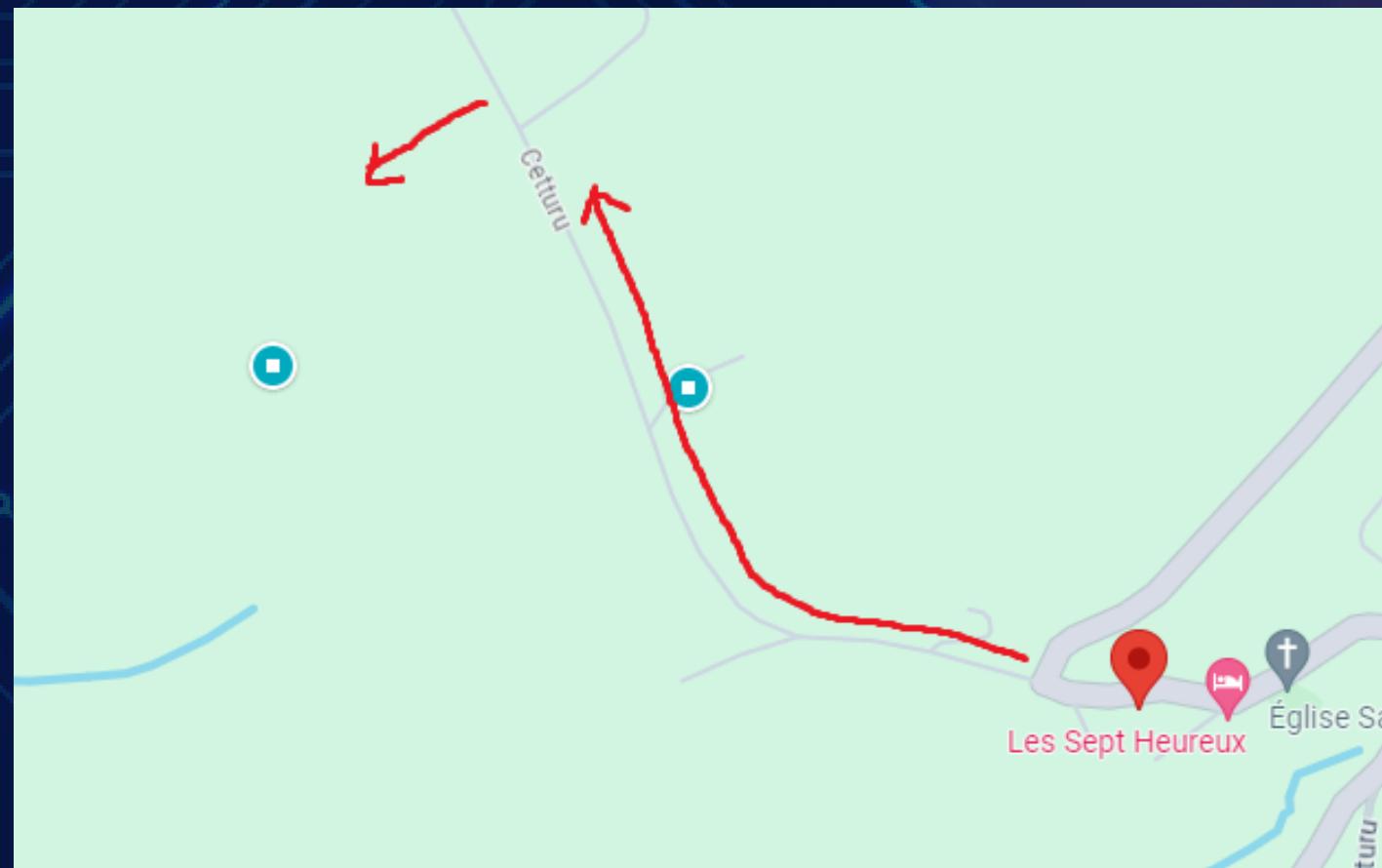
Le rendez-vous est fixé le 22 juillet à 11h sur place pour le rassemblement final.

# ITINÉRAIRE POUR ATTEINDRE CETTE MAGNIFIQUE PRARIÉ!

Coordonnées GPS : 50.1306944 N 5.835361 E

Arrivée par la rue postale indiquée par le point rouge sur les 2 images:

**Cetturu, 27A, 6662 Houffalize**



## 10. QUELQUES RÈGLES DE VIE...

Un grand camp est l' occasion de partager 15 jours de vacances au grand air. Durant cette période, il faudra respecter quelques règles pour le bon fonctionnement de la vie en communauté.

- Les scouts sont placés sous la responsabilité des chefs. Pour le bon déroulement des activités, nous demandons donc aux scouts de les respecter et de les écouter ;
- La troupe compte 48 scouts qui vont vivre ensemble 24h/24 durant 15 jours. Pour éviter toutes mésententes, chaque scout devra éviter les remarques déplacées ou blessantes ;
- Bonne humeur et motivation doivent être les maîtres mots sur la prairie : on ne se fait aucun souci avec ça !

Cependant, il n ' est pas rare d' avoir un petit coup de blues ou une légère dispute. Si cela devait arriver, n 'hésitez pas à venir voir les chefs ou les intendants. **Nous serons toujours là pour écouter et nous nous efforcerons de résoudre le problème.**

## 11. A prendre au camp

En suffisance mais pas en excès et dans un sac à dos scout de préférence (pour la facilité de transport et pour le hike)

- Des t-shirts
- Des shorts
- Des pulls + Un gros pull chaud
- Une veste imperméable (K-way)
- Des pantalons
- Un ou deux pyjamas
- Des chaussettes (+ quelques paires bien chaudes)
- Des bottes
- Une paire de chaussures de sport ainsi qu'une paire de bottines
- Des sandales d'eau Un maillot Des sous-vêtements (en suffisance !!)
- Un sac à linge sale (en toile, pas en plastique, ça doit respirer là dedans)
- Une trousse de toilette (savon au pH neutre ECOVER ou autre marque écologique pour ne pas polluer la rivière (il seront les SEULS tolérés !))
- Brosse à dents, dentifrice, etc.
- Des essuies et gants de toilette
- Une bassine ou seau pour se laver

Un sac de couchage (+ couverture)

- Un matelas pneumatique (lit de camp INTERDIT surtout sur pilotis!!!)
- Deux essuies de vaisselle
- Une gourde
- Une **gamelle**
- Une lampe de poche
- Du matériel de correspondance
- Des médicaments éventuellement à prendre (à préciser sur la fiche médicale et à emballer dans un sac plastique marqué du prénom et/ou du totem du scout)
- Un produit pour éloigner les moustiques
- De la crème solaire (en espérant en avoir bien besoin !!)
- Votre guitare, harmonica, ukulélé, flûte de pan, orgue,... si vous avez envie !
- Votre déguisement (créatif, représentatif, imaginatif,... faites-nous rêver !)

**À porter sur soi le premier jour :**

- Uniforme IMPECCABLE (badges, floches, foulard, short,...)
- Chaussures de marche
- Bics, papier, mouchoirs,...
- Blagues, anecdotes et bonne humeur !

S'il y a perte d' objet personnel lors de ces 15 jours, nous ferons bien évidemment notre possible pour tout retrouver mais nous déclinons toute responsabilité. **Marquez donc vos vêtements et vos affaires.**

## 12. A NE PAS PRENDRE AU CAMP

Certains objets n' ont pas leur place dans un grand camp. Voici une liste non exhaustive de ce que nous ne souhaitons pas voir dans la prairie. Nous faisons ici appel aux parents pour qu 'ils vérifient que leurs enfants n ' emportent pas ces objets.

- Pas de couteau à la lame démesurée, on n ' est pas dans la jungle, laissez vos machettes chez vous. Les kalashnikov, fusées à réaction, bunkers gonflables et autres n ' ont évidemment pas leur place au camp.
- Pas de briquets (les patrouilles ont ce qu 'il faut pour allumer un feu).
- Pas de GSM. Vous pourrez communiquer par voie postale et ce, autant que vous le souhaitez. Dans ce monde ultra-connecté, il nous semble important que vous puissiez vous passer de vos GSM durant 15 jours. Dès lors, nous vous faisons confiance, ne nous décevez pas!
- Pas d' appareils électroniques : Pas de MP3, de Xbox, de playstation 12, d'Ipad, baffle, micro-onde, table de mixage, ...
- L' alcool, la cigarette et toute substance illicite n ' ont bien entendu rien à faire chez les scouts. Nous tenons à vous signaler que si nous découvrons un des objets que nous venons de citer en possession d' un scout, des sanctions allant jusqu ' au renvoi définitif de la troupe pourront être prises. Mais nous vous faisons entièrement confiance.

## 13. LEKIQUE

**Baden-Powell:** (Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell of Gilwell) Général anglais (Londres 1857/ Kenya 1941). Il est le fondateur du mouvement scout.

**Chef:** Au nombre de sept cette année (Meisinga, Chinkara, Alaskan, Coati, Baribal, Tigrillo, Spiti), ils forment le staff qui se donne corps et âme dans l' animation de la troupe. S'ils représentent l' autorité, ils sont toujours là pour rigoler, discuter et chanter avec les scouts.

**C.P.:** Le Chef de Patrouille est le responsable de la patrouille, il est le relais entre le staff et les scouts d' un même petit groupe que l' on appelle patrouille. Il doit posséder des qualités certaines et une solide expérience, c ' est en fonction de ses atouts qu 'il a été désigné CP par le staff qui lui témoigne ainsi sa confiance quant à la gestion de sa patrouille.

**Comanesh:** Ce terme est utilisé pour la première fois par Baden-Powell alors qu 'il raconte à ses scouts l' anecdote (vraie) qui suit : en Amérique, au temps des Indiens et des Cow-boys, les tribus indiennes étaient nomades. L' une d' entre elles était poursuivie par des Cow-boys belliqueux. Un membre de la tribu avait été acheté par les Cow-boys et faisait tout pour retarder sa tribu : saboter les roues des chariots, percer les bidons d' eau... Jusqu ' au jour où il fut découvert par les autres. Ils décidèrent de le jeter dans le torrent et de le bannir. Ainsi, chaque année, ce vil traître se réincarne en un scout. Celui-ci aura des tâches à accomplir en secret tout au long du camp. Cependant, s 'il est démasqué, il ira boire la tasse dans la rivière.

Cette année cependant, le concept sera légèrement différent, mais on vous laissera découvrir ça par vous-même au camp.

**Feuillée:** « toilette », « WC », « VVater » : donnez-leur le nom que vous voulez, mais c ' est là que vous irez vous soulager (ça rime). Il y en a une pour les filles et une pour les garçons.

**Hike:** Terme anglais qui signifie « excursion ». Ce moment privilégié en patrouille est l' occasion de resserrer les liens entre tous. Cette petite expédition hors de la prairie dure 3 jours et deux nuits. Fous rire, souvenirs et amusement garantis !!

**Intendants:** aussi appelés « cuistots », ce sont eux qui s ' occupent de la nourriture. Donc si celle-ci ne vous goûte pas, n ' hésitez pas à aller vous plaindre chez eux.

**Killer:** un grand jeu qui durera pendant toute la durée du camp, où chacun piochera une personne et une épreuve à lui faire faire pour la tuer et récupérer sa cible. Le but est évidemment de devenir le dernier scout en vie

**Mercator:** Gerardus Mercator est un mathématicien, géographe et cartographe ayant vécu dans les années 1500 (ça fait un paquet d' années !). Il est né et a étudié aux Pays-Bas espagnols (dont une partie du territoire deviendra, plus tard, notre chère Belgique!), et est devenu célèbre pour ses ingénieuses cartes du monde.

**Patrouille:** Petit groupe de +/- 8 scouts, encadrés par un CP et un SP. De nombreuses activités se déroulent en patrouille. Il y a 6 patrouilles dans notre troupe : Toucans, Guépards, Renards, Chamois, Rhinocéros et Hiboux.

**Promesse:** Engagement solennel du scout vis-à-vis d' une loi scoute en particulier. Celui-ci promet de respecter cette loi scoute et s' engage envers la troupe. Il choisit un parrain ou une marraine parmi les autres scouts ayant déjà leur promesse. La promesse se fait généralement en deuxième année.

**Qualification:** Adjectif ou expression qui suit le totem du scout. Il qualifie le caractère plus profond du scout tout en soulignant un point de sa personnalité qu' il pourrait travailler. Le quali est à acquérir, c' est-à-dire que quand la troupe juge que le scout a bien évolué, il reçoit son quali acquis ! A cette fin, une évaluation de chaque scout est faite au cours du camp. La quali a lieu au cours du 3ème camp.

**S.P.:** Le Second de Patrouille est un scout qui soutient le CP. Il est responsable et attentif au bien-être des scouts de sa patrouille.

**Totémisation:** Cérémonie gardée secrète au cours de laquelle un scout reçoit un animal comme totem. Cet animal correspondra en plusieurs points au scout. Dès lors, tout le monde l' appellera ainsi au sein de la troupe. Ce moment, important dans la vie d' un scout, n' est en aucun cas insurmontable. C' est l' occasion pour le scout de montrer sa motivation. Mais la totémisation est avant tout la preuve que toute la troupe accueille les nouveaux scouts en son sein, que chacun a sa place.

**Woodcraft:** Terme anglais qui signifie « métier du bois ». Nous utilisons ce terme pour désigner toute la période des constructions. Les scouts doivent élaguer et couper des bois (des perches) afin de confectionner à l' aide de corde un pilotis, une table à feu, une table, des bancs,... Le woodcraft comprend donc la connaissance du bois (ses caractéristiques) et des noeuds (brelages, noeud de chaise, noeud coulant,...).

## 14. PAPIERS ADMINISTRATIFS

Les documents inclus dans le mail doivent être déposés ou renvoyés au plus tard le 20 juin, à l'adresse suivante :

**Emilie Noël (Meisinga), rue Haute, 711457 Nil-Saint-Vincent**

Il y a l' autorisation parentale, le coupon de respect des règles du camp et la fiche médicale. La carte d'identité, quant à elle, sera à mettre entre les mains de Spiti le premier jour du camp. En cas de problème, les chefs seront toujours à votre disposition. N'hésitez pas !



QUI DE L'HUMANITÉ OU DE L'IA SERA  
LE DERNIER À RÉGNER ?

À VOUS DE FAIRE EN SORTE QUE CE  
SOIT NOUS.