

*Carnet de camp.*  
*Les contes des mille et une nuits.*



## Histoire :

*Il était une fois, un sultan, du nom de Shahrhyar. Celui-ci avait été trompé, il y a plusieurs temps, par sa première femme. Depuis, chaque jour, il exécute sa femme le matin et se marie avec une autre le jour-même.*

*Shéhérazade, la fille du Grand Vizir, décide de se marier avec Shahrhyar. Avec l'aide de sa sœur, elle met au point une combine pour ne pas se faire exécuter chaque matin : chaque soir, elle se met au lit avec le Sultan et lui raconte une histoire dont elle ne dévoile pas la fin. Le Sultan, avide de connaître la suite, ne la tue pas afin qu'elle continue ses beaux récits. Ainsi de suite et pendant 1001 nuits, Shéhérazade raconte incessamment de très belles histoires à son époux.*

*Arrivera-t-elle à conquérir le cœur de son geôlier ? Vous le saurez la nuit prochaine. . .*

*Voici un exemple de conte qu'elle racontait à son mari ;*

### ***Histoire du mari et du perroquet***

*« Un bonhomme avait une belle femme qu'il aimait avec tant de passion, qu'il ne la perdait de vue que le moins qu'il pouvait. Un jour que des affaires pressantes l'obligeaient à s'éloigner d'elle, il alla dans un endroit où l'on vendait toutes sortes d'oiseaux ; il y acheta un perroquet, qui non-seulement parlait fort bien, mais qui avait même le don de rendre compte de tout ce qui avait été fait devant lui. Il l'apporta dans une cage au logis, pria sa femme de le mettre dans sa chambre et d'en prendre soin pendant le voyage qu'il allait faire ; après quoi il partit.*

*À son retour, il ne manqua pas d'interroger le perroquet sur ce qui s'était passé durant son absence ; et là-dessus, l'oiseau lui apprit des choses qui lui donnèrent lieu de faire de grands reproches à sa femme. Elle crut que quelqu'une de ses esclaves l'avait trahie ; elles jurèrent toutes qu'elles lui avaient été fidèles, et convinrent qu'il fallait que ce fût le perroquet qui eût fait ces mauvais rapports.*

*Prévenue de cette opinion, la femme chercha dans son esprit un moyen de détruire les soupçons de son mari, et de se venger en même temps du perroquet ; elle le trouva. Son mari étant parti pour faire un voyage d'une journée, elle commanda à une esclave de tourner pendant la nuit, sous la cage de l'oiseau, un moulin à bras ; à une autre de jeter de l'eau en forme de pluie par le haut de la cage ; et à une troisième, de prendre un miroir et de le tourner devant les yeux du perroquet, à droite et à gauche, à la clarté d'une chandelle. Les esclaves employèrent une grande partie de la nuit à faire ce que leur avait ordonné leur maîtresse, et elles s'en acquittèrent fort adroitement.*

*Le lendemain, le mari étant de retour, fit encore des questions au perroquet sur ce qui s'était passé chez lui ; l'oiseau lui répondit : « Mon maître les éclairs, le tonnerre et la pluie m'ont tellement incommodé toute la nuit, que je ne puis vous dire ce que j'en ai souffert. » Le mari, qui savait fort bien qu'il n'avait ni plu ni tonné*

*cette nuit-là, demeura persuadé que le perroquet ne disant pas la vérité en cela, ne la lui avait pas dite aussi au sujet de sa femme. C'est pourquoi, de dépit, l'ayant tiré de sa cage, il le jeta si rudement contre terre, qu'il le tua. Néanmoins, dans la suite, il apprit de ses voisins que le pauvre perroquet ne lui avait pas menti en lui parlant de la conduite de sa femme, ce qui fut cause qu'il se repentit de l'avoir tué. . . »*

*La morale nous apprend que le châtement doit être à la hauteur du crime et qu'il ne faut pas condamner sur des soupçons.*

### *Déguisements :*

*Chaque patrouille incarnera des représentants du peuple du Sultan Sharhyar.*

*Vos objectifs vous seront révélés par Shéhérazade le moment voulu.*

*Avant cela, tâchez d'être les meilleurs et n'oubliez pas que l'harmonie dans la patrouille peut être un bon atout.*

*Pour la rencontre avec Shéhérazade, veillez à apporter un objet représentant votre appartenance (qui peut s'accrocher sur un mât, comme un totem ou un blason).*

*Les marins : les Lynx.*

*Vous avez une grande puissance maritime et une bonne connaissance de la région et des forces de la nature. Votre but est de vous faire connaître et de conquérir les mers et les terres.*

*Votre devise : "À l'abordage !"*

*Vous n'avez peur de rien et êtes prêts à tout !*

*Les bandits : les dauphins*

*Vous êtes sans foi ni loi, votre but : atteindre votre but.*

*Votre devise : "La fin justifie les moyens."*

*La plus grande mission de votre vie va bientôt s'offrir à vous, serez-vous à la hauteur ?*

*Les marchands : les grizzlys.*

*Vous avez le commerce et un réseau de contacts de votre côté.*

*Votre devise : "Il n'y a pas de petits profits".*

*Réussirez-vous à agrandir votre empire commercial en réussissant la mission que va vous proposer Shéhérazade ?*

*Les princes et princesses : les aigles.*

*Vous êtes des leaders nés, les autres classes sociales ne peuvent pas vous distancer. Vous allez devoir donner tout ce que vous avez pour prouver au monde entier que vous êtes les meilleurs, l'élite.*

*Devise : "À genoux, prosternez-vous, soyez ravis."*

*Les fakirs et charmeurs de serpents : les panthères.*

*La magie est de votre côté. Grâce à vos pouvoirs, vous pouvez venir à bout de n'importe quel obstacle.*

*Votre devise : "Aie confiance, crois en moi."*

*Vous connaissez des secrets oubliés depuis l'aube de l'humanité, utilisez-les !*

*Shéhérazade compte sur vous, mais il n'y aura pas de place pour tout le monde au banquet des vainqueurs, qui sera le meilleur ?*

## A emporter dans son sac :

### **Le jour du départ :**

- Pantalon ou short d'uniforme
- Pull d'uniforme
- T-shirt d'uniforme
- Chemise d'uniforme
- FOULARD !!!

### **Pour dormir :**

- Matelas
- Sac de couchage
- Pyjama
- Coussin éventuellement
- Couverture éventuellement

### **Pour se laver :**

- Savon biodégradable
- Brosse à dent
- Dentifrice
- Shampoing
- Brosse à cheveux (pour les cheveux longs)
- Déodorant
- 2 Gants de toilette
- 2 Essuies (pour les douches et la piscine)
- Beurre de cacao

### **Vêtements :**

- Gros pulls
- Pulls normaux
- Shorts
- T-shirts
- Pantalons
- Chaussettes (1/jour + réserves)
- Culottes (1/jour + réserves)
- Tenue à salir (t-shirt et short)
- Imperméable
- Maillot
- Déguisement

### **Chaussures :**

- Chaussures de marche
- Baskets

### **Divers :**

- Crème solaire
- Casquette
- Lunettes
- Mouchoirs
- Gourde
- Petit sac à dos
- Lame de poche
- Couteau
- Boussole
- Du journal
- De quoi écrire
- Ce qui manque dans votre malle patrouille
- Tout ce que vous jugerez utile pour le camp

## Informations utiles :

### Où et quand ?

Rendez-vous place **Roi Baudouin** à Berchem-Sainte-Agathe **samedi 11 juillet à 8h15**. Le retour est prévu aux alentours de **17h samedi 25 juillet**.

**La carte d'identité**, la **fiche médical** et l'**autorisation parentale** sont requises le jour du départ. Elles sont à remettre à l'animateur scout présent ce jour-là.

N'oubliez pas de procéder au **payement** du camp, celui-ci fait office d'inscription.

**Les GSM sont interdits** pour les non-membres de la HP. Pour les CP et SP, il est uniquement toléré en cas de besoin.

Si vous voulez nous contacter, nos numéros sont indiqués à la fin de cette lettre.

De plus, nous penserons à vous envoyer des nouvelles via le site de la 195<sup>e</sup> et via des cartes postales envoyées par vos enfants.

Adresse du propriétaire :

GAEC de Wittelsheim  
100, Rue de Cernay  
68310 Wittelsheim

### Coordonnées utiles :

- Staff troupe :

Beagle (Raphaël Akst) : [akst.raphael@gmail.com](mailto:akst.raphael@gmail.com) – 0499/36.29.14

Baiji (Tanguy Dewart) : 0486/91.34.34

Chussingha (Kevin Ritzen) : 0473/65.32.88

Cymric (Mathieu Hanquin) : 0474/59.32.54

Calao (Tiphaine Guinche) : 0477/69.27.65 – 0486/65.22.71

- Staff d'unité :

Nicolas Dewart (Chef d'unité) : 0484/177.962

Julien Fauvel (Chef adjoint) : 0479/691.006

Michel Levy (Trésorier) : 0496/530.123

D'ici là, portez-vous bien et passer de bonnes vacances.  
On se revoit très bientôt pour de folles aventures tous ensemble !  
Soyez nombreux et n'oubliez pas votre sourire et votre bonne  
humeur.

On pense fort à vous,  
Votre staff qui vous aime,  
CPMG