Signal de Plantour

Journal d'information du Groupe scout de Plantour
Paraît chaque fois que c'est nécessaire
Numéro 183
Rentrée 2017

Rentrée 2017 – La rentrée des possibles

Sommaire

Mémo 2
Edito HMG 3
Récit du camp d'été 1ère branche 4
Ronde des Hirondelles & Meute Chikaï 7
Séance Amigo 8
Séance Halloween 8
Récit du camp d'été 2ème branche 9
Poste de la Table Ronde : PiCo'S 14
Le Clan sur la route…de l'art, du lard ou de l'Aar ? 16
Evènement de soutien – Course de parrainage 18
Agenda 200

Impressum

Ce numéro a été rédigé, mis en page et imprimé par le Groupe de Plantour.

Délai de rédaction du nº 184 :
29 octobre 2017

Mémo

Responsable du Groupe et président du comité
Benoît Grandjean (Briard)
Rue du Midi 14
1800 Vevey
078 860 89 25
benoit-briard@hotmail.com

Amicale des Anciens de Plantour
P.a. Christian Cart (Hérisson)
Les Champs-Montants 3
2923 Courtemaîche
079 429 22 13
christiancart@bluewin.ch

Responsable des lutins
Lauriane Andrey (Abyssin)
Ch. du Levant 12
1860 Aigle
079 103 64 20
Lauriane.andrey@hotmail.com

Resp. des éclaireuses
Joanne Bourloud (Maki)
Ch. des Vergers 19
1860 Aigle
079 246 08 65 / 024 466 45 83
Joanne.bourloud@hotmail.com

Responsable des PiCo's
Bastien Cheseaux (Vison)
Rte d'Evian 32
1860 Aigle
079 363 58 85
cheseaux.bastien@gmail.com

Responsable des louveteaux
Lauriane Andrey (Abyssin)
Ch. du Levant 12
1860 Aigle
079 103 64 20
Lauriane.andrey@hotmail.com

Resp. des éclaireurs
Joanne Bourloud (Maki)
Ch. des Vergers 19
1860 Aigle
079 246 08 65 / 024 466 45 83
Joanne.bourloud@hotmail.com

Personne de contact du Clan:
Cédric Gaillard (Chamois)
Ch. de Pré Russin 1
1860 Aigle
079 779 33 89
cedricgaillard@romandie.com

Caissière
Carol Dulex
Ch. de la Violette
1867 Ollon
079 692 65 24
Compte: CCP 18-2023-6

Economat
Angela Des Boscs
Ch. de Verchiez 2
1860 Aigle
079 842 40 54
economat@plantour.ch

Représentante des parents
Laurence Forestier
Rue du Grand Cerclet 31
1852 Roche
079 719 23 30
laurence.forestier@bluewin.ch

Fondation Immobilière, FIP
1860 Aigle
Compte: BCV CO H 5084.25.91

Rédaction du Signal de Plantour
Maxime Schwarz (Albatros)
Avenue Rollier 19
1854 Leysin
078 846 25 11/+32 486 50 85 38
Maxime.schwarz@gmail.com

Mise en page du Signal
Christine Oguey (Musaraigne)
Ch. des Charmettes 11
1860 Aigle
024 466 57 20
ch.oguey@hispeed.ch

Site Internet : www.plantour.ch

Edito HMG

Chers scouts, chers parents, chers amis,

Voici déjà venir l'heure de la rentrée ! Les cartables et les cahiers remplacent peu à peu les tongs et autres tubes de crème solaire, et se substitue à l'ambiance joviale des derniers camps d'été l'atmosphère studieuse des salles de classes. A ceux pour qui cette perspective ne semble pas très réjouissante, il faut rappeler que rentrée signifie également reprise des activités scoutes et comme vous allez le voir, le programme du prochain quadrimestre s'annonce chargé.

Tout d'abord, vous trouverez dans ce numéro toutes les informations indispensables sur le programme des différentes branches avec notamment **la séance Halloween, la séance AMIGO 1ère branche et les innombrables séances de branche, de patrouille ou de troupe**.

Pour les nostalgiques de l'été, il vous sera possible de découvrir (ou de se remémorer) les **récits des aventures palpitantes vécues par chaque branche lors de leur camp d'été respectif**. Vous verrez comment les participants du grand jeu « Plantours ! » se sont débrouillés pour affronter les épreuves qui leur étaient imposées et qui a su tirer son épingle du jeu pour remporter le concours. Pour les adeptes du climat nordique, un récit détaillé des aventures de nos vikings de la 2e branche figure en bonne place de ce numéro. Finalement, en guise de dessert, les péripéties tessinoises de nos chers PiCo's (ainsi que le compte-rendu lartistique du camp de Clan) parachèveront la grande saga estivale plantourienne.

Finalement, ce signal vous livrera également toutes les informations pratiques concernant le déroulement de notre **évènement de soutien** qui aura lieu en automne sur la place Knie à Aigle. Nous vous y attendons nombreux !

En se réjouissant de vous voir (ou revoir) à l'une ou l'autre de nos activités ! Très bonne poignée de main gauche,

Briard et Hulotte

Récit du camp d'été 1ère branche

Lundi 7 août 2017 :

Lundi matin, nos futurs aventuriers de « The scout mountain challenge » se sont rassemblés à la gare d'Aigle pour rejoindre le lieu du tournage de l'émission à Villard-sur-Chamby. Après avoir fait une courte escale à Vevey pour rejoindre les autres candidats venant de Bussigny, nous sommes arrivés aux alentours de midi au chalet Frateco. Le tournage de l'émission a pu immédiatement commencer.

« On a fait de la marche, mais pas beaucoup quand même pour aller au chalet Frateco où avait lieu le tournage de l'émission. A peine arrivés, nous avons posé nos affaires dans les dortoirs et avons mangé nos délicieux pique-niques préparés par nos parents.

Pendant l'après-midi, les épreuves ont commencé par un jeu dans la forêt où nous devions retrouver notre foulard d'aventurier.

La riche famille suisse à qui appartenait le chalet et le lieu du tournage s'est par la suite présentée à nous. Il y avait donc les deux parents, leur fille et leur petit garçon. Ils étaient tous très suisses. Un de leurs amis était aussi présent, mais il parlait uniquement suisse-allemand.

La directrice de l'émission s'est aussi présentée avec son équipe et avec eux, il y avait un vieux montagnard qui venait souvent au chalet pour prendre des photos.

Pour la suite de l'émission, nous avons dû customiser nos bannières d'équipe. Après avoir mangé, nous avons pu terminer la journée par un grand tournoi de jeux de société. »

Mardi 8 août 2017

Mardi fut la journée des épreuves. Les aventuriers se sont mesurés les uns aux autres durant un tournoi sportif et ont pu par la suite se perfectionner à travers des badges et des moments de progression. Comme la directrice était contente des séquences enregistrées, la journée s'est terminée par un moment détente pour les candidats : une veillée au coin du feu.

« Aujourd'hui c'est la journée épreuve, progression et badge. On est donc en ce moment même en train d'écrire cet article. Il a plu des spaghettis toute la journée donc on est bien contents de pouvoir faire tout ça à l'intérieur. »

Mercredi 9 août 2017

Cette journée de tournage se déroula en terrain inconnu. Les candidats sont partis braver la montagne sauvage pour rejoindre le lac « Tcheu c'est Froid ».

Nous avons marché durant de longues heures et sommes arrivés sur les terres du Dahu. Après avoir récoltés ses œufs, nous avons repris notre route pour arriver au parc de la Maladaire et pique-niquer. Nous avons ensuite pris le bus pour nous rendre à la piscine et après en avoir profité, nous sommes rentrés en direction du chalet.

Le soir même s'est déroulé la traditionnelle épreuve nocturne durant laquelle nous sommes partis à la quête de haricots.

« Pendant notre péripétie, nous avons pu échapper à un âne et à une troupe de chevaux. En chemin, nous avons pu récolter les œufs dorés du Dahu, puis nous avons continué à marcher. Enfin nous sommes arrivés dans l'immense ville de Vevey. Nous sommes allés à la piscine. Après, nous avons repris le train pour rejoindre le Frateco.

Le soir, nous avons mangé et après nous sommes allés dehors, il y avait plein de chauves-souris.

Pendant le jeu de nuit, nous avons dû courir pour aller chercher des haricots qui étaient auprès d'un chef. Quand on faisait du bruit, il nous montrait du doigt et on devait retourner au campement de notre couleur. »

Jeudi 10 août 2017

Ce jour-là, une tragédie empêcha la suite de l'enregistrement de l'émission. En effet, la totalité du trésor de la riche famille qui nous accueillait dans son chalet avait disparu. La famille a immédiatement accusé la présentatrice de l'émission et la caméraman car elles étaient sur place à ce moment. Mais pour prouver leur innocence, elles promirent d'aider la famille à retrouver le trésor volé et l'ensemble des aventuriers fut mis à contribution pour que l'émission puisse continuer.

C'est ainsi que les 4 équipes de candidats passèrent la journée à déchiffrer des indices et à fouiller la forêt de fond en comble pour retrouver les objets du trésor. C'est finalement en mettant tous les indices en commun que nous avons réussi à retrouver les objets. Mais une question restait toujours en suspens : qui les avait volés ?

Vendredi 11 août 2017

Ce matin-là, nous avons enfin pu avoir des réponses à nos questions. En effet, il s'est avéré qu'il manquait encore deux objets au trésor et ces deux objets furent trouvés dans les affaires de la directrice de l'émission et de la productrice !

C'était donc elles les vraies coupables, mais à peine démasquées, elles s'enfuirent et disparurent dans les champs. Les aventuriers se mobilisèrent donc encore une fois pour partir à leur recherche lors d'une grande course d'orientation qui dura toute l'après-midi. La directrice avoua avoir fait ça par manque de budget pour terminer l'émission

et organisa une gigantesque fête pour se faire pardonner.

« Le matin, on a fait du sport et l'après-midi on a fait une course d'orientation et du théâtre improvisé. On a mangé des scoutburgers pour le souper, puis on a fait la fête. On a dansé sur des chansons trop bien et on chantait tellement que le lendemain on n'avait plus de voix. Après, on a aussi dansé quelques slows. »

Samedi 12 août 2017

Ce fut le dernier jour de l'émission. Tout était rentré dans l'ordre et il restait encore un peu de temps avant que les parents viennent rechercher leurs aventuriers. Nous avons donc tous pu profiter d'un dernier repas ensemble avant de devoir dire adieu au chalet et aux scouts de la Grande Ourse. C'est ensuite la tête remplie de bons souvenirs et prêts à recommencer de nouvelles aventures que nous sommes tous rentrés chez nous.

Pour patienter d'ici l'année prochaine, nous vous proposons quelques jeux en lien avec notre camp ☺

Rébus :

Jeu des différences :

Eléa, Phacélie, Hosta et Bassaris (pendant le badge reporter)

Ronde des Hirondelles & Meute Chikaï

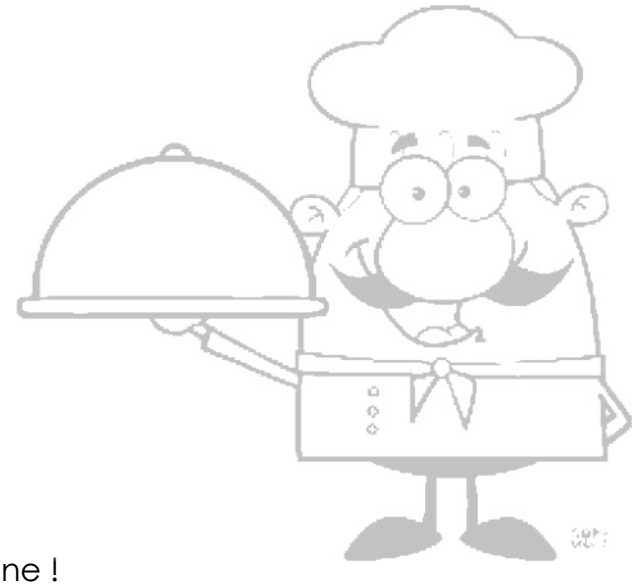
Quadrimestre d'automne

Cher candidat, cher talent de cuisine, tu as participé avec brio aux sélections régionales à thème libre. Ton nom est retenu et ton aventure culinaire se poursuit.

Attention, les épreuves sont de plus en plus dures et la concurrence est rude.

Les organisateurs du concours international de cuisine Top chef t'invitent à continuer l'aventure et te donnent rendez-vous le **samedi 9 septembre** pour la prochaine épreuve aux cuisines de Grand'Aire.

Pour cette épreuve tu auras besoin seulement de tes habits de cuisine, tout le reste est fourni par les organisateurs. Le concours commence à 14 heures précise. Si tu es en retard tu seras pénalisé car maintenant toutes les épreuves sont chronométrées.



Bonne chance et que le meilleur gagne !

Le jury 2017

Séance Amigo

Ce n'est pas tout ! Le **samedi 30 septembre** se déroulera la séance AMIGO. Le principe est très simple. Tu peux venir accompagné(e) d'un ou plusieurs amis lors de cette séance dans le but de lui ou leur faire découvrir les scouts voire même, par la suite, de le(s) faire commencer !

Alors amène-nous plein de tes amis remplis de motivation afin de passer une super après-midi !

Séance Halloween

TOI, oui toi qui lis tranquillement le signal chez toi. J'ai un secret à te raconter ! Le samedi 28 octobre 2017, les 4 monstres cuisiniers les plus connus de l'histoire de la compétition vont se rassembler à Grand'aire pour leur fameuse journée d'Halloween.

Je sais, de source sûre, qu'ils acceptent que d'autres monstres pourvus de talents en cuisine y participent.

Si tu désires t'y rendre, il te faudra donc venir paré de ton plus beau déguisement de monstre et amener un paquet de bonbons !

Leur rendez-vous est prévu à 10h à la cabane scoute et ils quitteront les lieux à 17h. Pour le repas du midi, tu n'as rien besoin de prévoir, ils en prépareront un.

J'espère que tu t'y rendras, il paraît que c'est vraiment sympa !

Grande cheffe Sorcière

Récit du camp d'été 2ème branche

Une information anonyme fut transmise à toutes les nations vikings, annonçant l'existence d'une terre sainte, l'île de Gottland située au centre des 4 terres Vikings et protégée par le dieu Thor. Les 4 Nations se fixèrent pour but de conquérir cette dernière. Cette terre offre du pouvoir, à ceux qui savent la conquérir, et tout autre peuple viking doit ensuite se soumettre aux ordres et aux souhaits des habitants de cette terre.

Siggi, Flocki, Lagertha et Erlendur se retrouvèrent également là, ayant flairé les opportunités que pouvait offrir un tel territoire.

Malheureusement cette terre ne pouvait accueillir plus d'une nation. De là, l'aventure commença pour obtenir le droit suprême de possession des lieux.

Mercredi-jour 1:

En arrivant à Visby, ville culte de Gottland (Trient), après avoir suivi les indications de la lettre anonyme, les 4 peuples et les 4 personnages se rendirent compte qu'ils avait tous reçu la même lettre et qu'ils devront donc s'affronter pour obtenir la possession des lieux. La tension entre les peuples se fit ressentir, une charte fut établie pour instaurer des règles de vie.

Avant de commencer ces affrontements pour obtenir la possession de ces terres, ils commencèrent par s'installer et monter leurs camps respectifs.

Flocki, ayant vu tous les Vikings œuvrer à la construction de leur campement, proposa comme moyen pour départager les 4 peuples de tester leur habilité à construire un abri typique viking. D'après lui, le dieu Thor choisira certainement le peuple le plus apte à faire de cette terre un royaume somptueux et magnifié d'édifices grandioses. La nation la plus apte et créative remportera donc le territoire. Chaque peuple se donna à fond pour remporter ce défi, en récompense un tournoi typique viking fut proposé pour faire une petite pause, place au jeu du dodgeball.

Siggi, Flocki, Lagherta et Erlendur firent leur première apparition. Habitants de l'île depuis de nombreuses années, ils connaissaient mieux que personne ce qu'elle avait à offrir ou à prendre à quiconque essayera d'en prendre possession. Ces 4 grands personnages convièrent alors tous les peuples à un banquet à la demande de Thor. Lors de cette soirée, chaque peuple eut l'occasion d'en apprendre plus sur cette terre qu'ils convoitèrent tous tant et découvrirent aussi ce qui a amené Siggi, Lagherta et les autres à y vivre, il y a de cela plusieurs années déjà.

Thor, dieu de cette terre, ne fut bien sûr présent sur terre parmi les mortels, il communiquait avec ceux-ci par le biais de messagers savants tels qu'Erlendur. Celle-ci convia alors tous les Vikings à un festin afin de leur expliquer le fonctionnement de cette terre et pour mieux comprendre la motivation de chacun en ce qui concerne la terre sacrée de Gotland. Durant ce banquet qui se déroula dans la forêt, des décorations furent installées.

Ensuite, Erlendur expliqua que chaque peuple séjournant sur cette terre devra apporter un sacrifice par jour pour obtenir la protection de Thor ; malheureusement cette terre étant trop petite, un seul peuple obtiendra la protection de Thor par jour. Le premier sacrifice fut célébré durant la veillée.

.

Jeudi-jour 2:

Le lendemain, les constructions se poursuivirent. Celles-ci terminées, Flocki appela les Vikings et expliqua que les constructions ne purent départager les peuples… Erlendur expliqua que cela était évident que ces Drakkars n'étaient en aucun cas le bon moyen pour acquérir cette terre si précieuse.

Aucun peuple n'ayant pu prendre l'avantage, les tensions commencèrent à monter et la cohabitation devint alors difficile, une balle au capitaine fut alors organisée pour apaiser les esprits et améliorer l'entente entre les Vikings des différentes nations.

Suite à cela, la faim se faisant ressentir et la terre n'offrant pas assez de nourriture, une chasse fut alors organisée.

Après cette chasse éprouvante, chaque peuple se recueillit et se reposa lors de divers moments de liberté personnelle.

La soirée se passa autour de chants et danses comme le veut la coutume.

Vendredi-jour 3:

Le lendemain, Siggi admit l'hypothèse que c'était peut-être la nation la plus riche qui pourrait simplement acheter la terre. Erlendur ne dit pas un mot mais n'en pensa pas moins, il laissa alors partir les 4 nations en raid, comme l'avait supposé Siggy, dans le but de piller un maximum de villages, afin de ramener le plus gros butin et d'acheter la terre sainte, mais avant cela chaque peuple a eu besoin d'une formation afin d'être apte à remporter ce défi.

Samedi-jour 4:

Les différents peuples ont continué leur périple pendant toute la journée. Ils ont trouvé des trésors dans les magasins des villages avoisinant notre cité. Grace à des Drakkars disposés sur le chemin, ils ont pu gagner beaucoup de temps et ces bateaux leur serviront lors des prochaines épreuves.

Dimanche-jour 5:

En rentrant de raids, toutes les nations ont rendez-vous à la piscine pour se décrasser avant de revoir Siggi pour présenter leur butin. Tous les périples se sont bien déroulés et les peuples sont revenus avec un grand sourire ainsi que de beaux souvenirs en tête. Arrosé par un sympathique orage, nous avons dû retourner au lieu de camp. Le soir, les peuples ont présenté à tour de rôle leur butin à Siggi et racontèrent leur périple. Siggi procéda alors aux comptes. Malheureusement, ils ramenèrent tous la même somme… Erlendur intervint alors et leur expliqua que de toute manière, Thor ne désirait pas offrir cette terre au plus riche et que cela n'aurait donc de toute façon pas pu les départager. Ils offrirent donc les butins en offrande à Thor.

Lundi-jour 6:

Voyant les peuples se décourager, Laguertha décida d'agir. Elle convia les peuples et leur proposa un réel combat prouvant leur force mentale. Tout d'abord ils durent faire preuve de stratégie et de précision grâce au jeu Kubbs, un jeu nordique fabriqué par les participants. Puis ils durent prouver leurs forces lors du grand combat. Malheureusement aucun n'en sortit vainqueur.
Erlendur décida alors d'agir et proposa à chaque nation, lors d'une réunion, d'utiliser les bienfaits de cette terre pour créer des repas et des potions magiques lors d'un fameux concours cuisine qui a mis en compétition tous les peuples. Malheureusement aucune de ces potions n'a offert le pouvoir à quelconque nation et les peuples s'en sont vite aperçus. Erlendur le savait bien, mais leur expliqua que le moment passé entre peuple à préparer tous ces mets leur servira grandement lors de la journée du lendemain. En effet, une grande aventure aura lieu, qui permettra une fois pour toutes de déterminer lequel des peuples obtiendrait les droits de territoire.
Le soir, chaque peuple était tout de même un peu en colère et déçu. Personne ne gagnait, rien n'avançait, aucune offrande n'a été alors faite. Ils passèrent une soirée traditionnelle.

Mardi-jour 7:

Erlendur avait raison, en ce jour quelque chose de bizarre circulait dans l'air. Puis divers messages apparurent dès le lever des participants. Erlendur leur annonça que Thor lui avait confié une mission: il devait les guider vers la quête d'autres territoires. Les peuples durent conquérir le maximum de territoires étrangers pour obtenir la possession de Gottland. Thor voulut protéger les Vikings de toutes les nations du Nord. Pour cela, il voulut choisir la nation qui sera la plus apte à étendre le territoire viking au-delà des frontières nordiques et à braver les mers et fleuves du Sud. Erlendur expliqua donc que chaque Nation devra partir à la conquête de territoires, et que la nation en ayant conquis le plus recevra Gotland en récompense. Ce fut le Grand jeu, le peuple du Danemark gagna et posséda les terres.

Mercredi-jour 8:

Après la fin de la quête, chaque peuple fut réveillé par Erlendur qui commença le rituel de sacralisation du peuple vainqueur. Pour féliciter cette réussite et les efforts de tous ces peuples, Thor offrit l'occasion aux Vikings de partir en excursion dans les terres inconnues du fin fond de l'île. Ils visitèrent le zoo des Marécottes puis profitèrent de la magnifique piscine construite dans la pierre.
Pour finir cette journée, une soirée ouverte à l'esprit prit place, chacun apprit à connaître les autres et respecter leur avis lors d'une discussion sur le mobbing chez les jeunes.

Jeudi-jour 9:

Les 4 grands vikings convièrent ce matin les 4 peuples. Il fut temps pour les peuples ayant perdu de quitter ces terres. Cette journée s'annonça rude, un moment pour leur apprendre à connaître leur corps et en prendre soin leur fut alors offert grâce à une séance de yoga, puis ils déconstruisirent leur campement. Mais ne sachant pas où aller pour la suite de leurs vies, ils partirent en excursion des terres avoisinantes lors d'une course d'orientation. Chaque peuple sut désormais où aller, le départ se rapprochait. Un dernier festin fut organisé avec tous les peuples. Chaque peuple participa à l'organisation de cette grande soirée puis festoya lors du dernier banquet et de la fiesta.

Vendredi- jour 10:

Le lendemain, le camp fut levé à l'aube et le campement fut rangé. Chacun partagea ce qu'il apprit durant ces jours de cohabitation lors d'un bilan. Puis il fut le temps pour chaque peuple de partir dans sa direction… Les 4 grands vikings les saluèrent une dernière fois.

Troupe Okazou & Troupe de Plantour

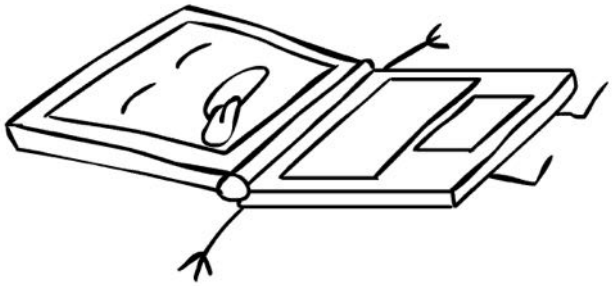
Quadrimestre d'automne – Cyber Attack

Vos chefs 2ème branche, après avoir tenté de télécharger les photos du camp d'été sur le site internet de Plantour, ont découvert un virus.

Ce virus a complétement beugué les ordinateurs contenant des données confidentielles à propos de votre groupe scout.

Nos ressources de cyber-agent sont épuisées et vos chefs sont trop affectés pour agir… Nous avons besoin de vous pour réparer ces ordinateurs et sauver toutes les données !

La team S.C.O.U.T. (Société des Cyber Ordinateurs Unifiés Transplantouriens)



Poste de la Table Ronde : PiCo'S

Camp 2017 : voyage dans l'eau

Quand on pense au Tessin, les images du soleil et de chaleur viennent de manière spontanée…Mais la malédiction de Plantour a encore frappé et c'est donc sous la pluie que s'est déroulé ce camp.

Le premier jour est d'ailleurs le seul qui s'est déroulé sous le soleil…et c'est bien dommage étant donné que toute la petite équipe l'a passé…dans le train ! Arrivé au magnifique camping Bellavista, nous profitons du bord du lac pour se détendre quelque peu ; après, quand même, 5h10 de train.

Le deuxième jour commence de la plus belle des manières avec un départ à l'heure des PiCo's : chose rare qu'il est nécessaire de souligner avec insistance. Malheureusement, ce petit chamboulement n'a pas plu (attention blague) au Dieu Picoien et c'est donc sous la pluie et la grêle que nous avons gravi le Monte Tamaro. Une marche bien récompensée par de la luge d'été, activité particulièrement déconseillée si vous avez le vertige ou si votre estomac est fragile. Dans un troisième temps, l'aquasplash de la charmante bourgade de Rivera a permis à tout le monde de se détendre au milieu de toboggans anti-gravité et des piscines à bulles.

Le soir, un orage des plus violents nous a accompagné tout au long de la soirée avec ses lots d'éclairs et de tonnerres à faire réveiller les morts (mais rassurez-vous, pas de zombies détectés durant la nuit).

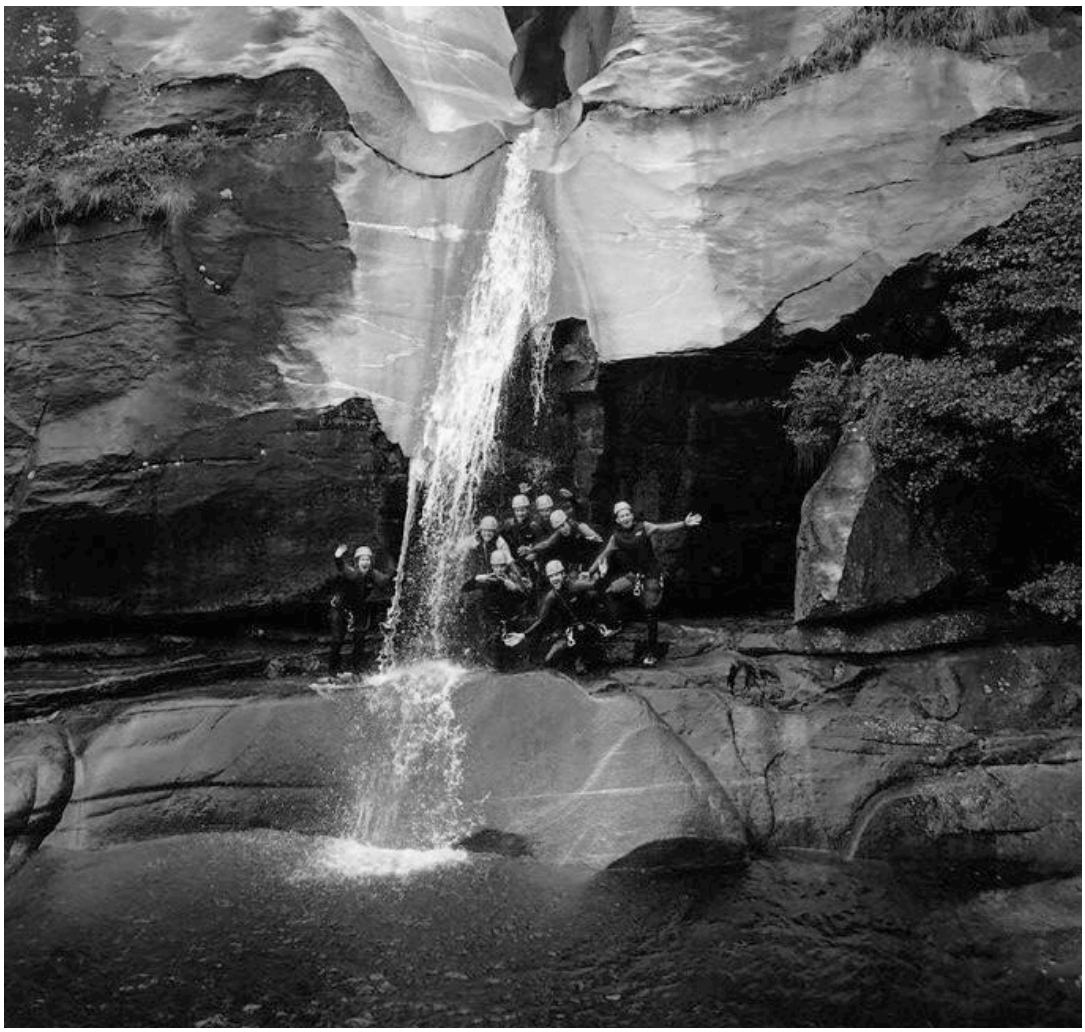
Le troisième jour, une grosse activité nous attendait : le canyoning. Mais en premier lieu, une visite de Bellinzone et de ses châteaux nous a permis d'en savoir plus sur l'histoire de cette ville. Malgré nos espoirs toujours fous, la folle activité de la semaine a été annulée car le niveau d'eau était trop dangereux. Après plaintes des PiCo's et différents téléphones, la (très) gentille maîtrise a décidé de décaler cette activité au lendemain à 9h00. Nous sommes donc revenus au camping pour savourer quelques mets préparés avec amour par les PiCo's.

Le quatrième et dernier jour a été rythmé par un lever à 6h00 du matin avec comme challenge : démonter les tentes et ranger les affaires sans réveiller les (nombreux) voisins. Challenge considéré comme réussi car aucune plainte n'a été enregistrée ni aucun lancer de chaussures en notre direction.

C'est donc avec espoir que nous nous sommes dirigés vers le lieu de départ du canyoning pour un lot de fun et de sensations fortes (relevé que c'est leur crédo indiqué en grand sur leur site). Chose confirmée avec des rappels de 20 mètres ainsi que des sauts de 6 mètres de haut. Mais bien encadré, la joyeuse troupe s'en est sortie avec des grands sourires aux lèvres ainsi que des souvenirs plein la tête.

Après l'expérience des eaux tumultueuses du Tessin, les PiCo's ont pu apprécier les routes ferroviaires, également tumultueuses, pour rentrer dans notre fief aiglon.

Merci pour votre motivation ainsi que votre bonne humeur tout au long de ces quatre jours, malgré une météo capricieuse !



BPMG Tortue et Briard

Le Clan sur la route…de l'art, du lard ou de l'Aar ?

Il faut dire qu'on ne sait plus très bien quel était le but de ce camp de Clan…

… développer nos talents d'artistes ?

Ce fut sans conteste réussi : la vallée résonne encore de mélodieux « babords-tribords » du côté d'Olten, nous avons cherché de l'inspiration dans les bâtiments baroques de Soleure, développé nos talents de conteurs[1] et de chanteurs et été initiés à quelques uns des 9 arts « officiels » grâce à un kouikouize.

… manger du lard à chaque repas ?

Ne nous arrêtons pas sur nos écarts (un déjeuner et un dîner végétariens) et célébrons la réussite : grillades lardées, bacon matinal, spaghettis au lard, pique-nique lardé, rösti au lard, brunch du 1er août nous offrant un deuxième épisode de rösti au lard. Aufgabe erfüllt ? Ja, klard !

… descendre un bout de l'Aar en canoë ?

Aucun doute, ce fut brillamment réussi, nos coups de pagaie nous ayant menés de Soleure à Olten en deux jours, quatre barrages, trois canoës, un bac et deux rapides.

Nos bras ont aussi été mis à contribution lors des portages sur les deux premiers barrages. A tel point qu'un vigneron présent s'est plaint du manque d'oppositions de la part du WWF… à la construction de ces ouvrages, précisons ! Plus en aval, nous avons pu profiter d'un agréable tour en wagon pour franchir ces obstacles sans même avoir besoin de mettre pied à terre.

Outre ces aventures, notons encore :

- une belle excursion à cheval entre deux cantons (mais quand même à pied) pour rejoindre le Belchenfluhe
- la relève du clan bien présente avec Choucalamandre et Okapélican
- Pinson se transformant en cincle plongeur lors de sa première descente de canoë
- une nuit bien calés dans les canoës
- un achat de pas de mayo
- un surveillant de camping aussi accueillant que les turbines du barrage en amont
- un bébé qui sait dire gorgonzola, pour l'instant dans le désordre, mais promis, ça vient !
- une natte isolante isolée en forêt
- une équipe cyclologistique au taquet

Evènement de soutien – Course de parrainage

Chers scouts, chers parrains et parents,

Cette année, une équipe de responsables motivés a décidé d'organiser un nouvel événement de soutien qui se présentera, au moins pour cette année, sous la forme d'une **course parrainée**. Le principe est simple : durant la journée, chaque scout courra pendant 1h40 le long d'un circuit d'environ 500m parsemé d'obstacles, dans le but d'en faire le plus de tours possibles. La hauteur du montant sera déterminée comme suit :

« nombre de tours effectués » X « somme donnée par tour effectué »

Le parrain ayant le choix du montant qu'il souhaite donner par tour.

Pour les scouts,

Il faudra avoir trouvé **au minimum 10 « parrains »** d'ici au 2 septembre (parents, oncle, cousin au 4ème degré,…). Nous comptons sur vous pour cette recherche étant donné que cela remplace notre habituel repas de soutien.

Tu as perdu ta feuille de parrainage ou elle est déjà remplie ?

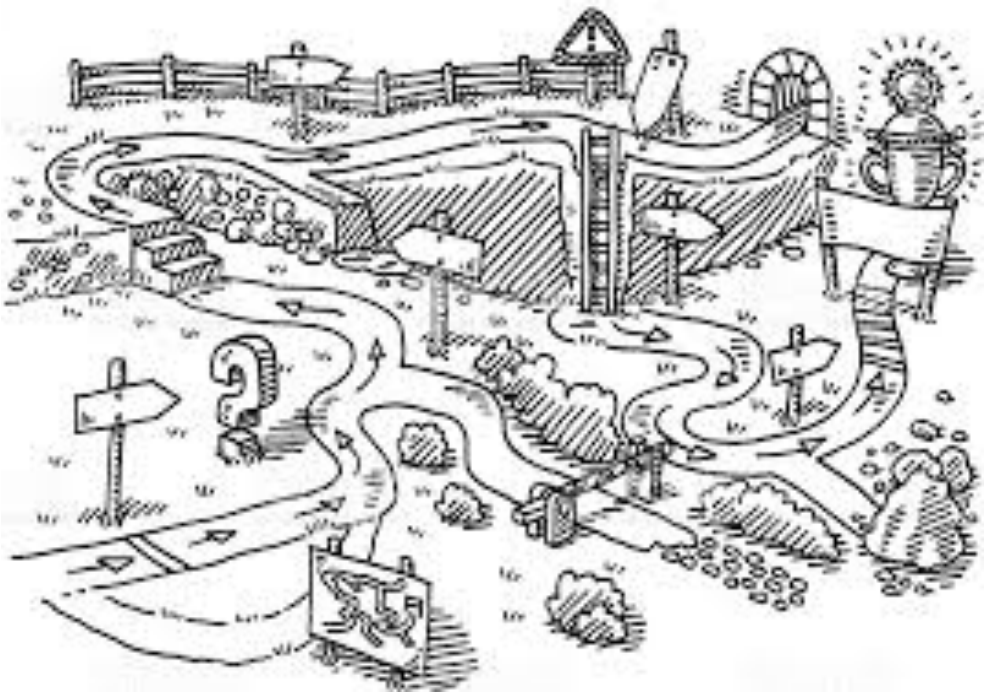
Pas de panique, elle est téléchargeable sur le site : *www.plantour.ch/courseparrainage*

Voici maintenant quelques informations d'ordre pratique :

- **Date : Dimanche 24 septembre 2017**
  - *Si mauvais temps, reporté au **dimanche 1er octobre**. Information sur www.plantour.ch le 23 septembre au plus tard.*
- **Lieu** : Place Knie (à côté de la piscine d'Aigle)
- **Horaires :**
  - RDV à **11h**
  - Fin de la course & cérémonie des résultats à partir de 17h
- **Matériel :**
  - 1 Pic-Nic pour le repas de midi
  - Habits de sports
  - Baskets de course à pied
  - Chapeau/casquette, crème solaire, …

Pour les parrains, parents, amis,

Dès 14h40, vous pourrez venir soutenir vos filleuls/enfants tout en profitant des stands de boissons et de nourriture tenus par les organisateurs. Ces stands resteront ouverts même après la fin de la course jusqu'aux alentours de 19h.



Vous souhaitez parrainer le groupe mais n'avez pas de scout sous la main ?

Pas de panique, il vous suffit de remplir un formulaire sur la page *www.plantour.ch/courseparrainage* en mentionnant votre nom et adresse ainsi que la somme que vous souhaitez mettre par tour. Comme votre parrainage concernera le groupe entier, le nombre de tours se calculera à partir de la moyenne de tous les participants.

En espérant vous voir nombreux à cette course de soutien que ce soit en tant que participant ou en tant que supporter-parrain.

L'équipe d'organisation,

Bassaris, Coryllis, Hirondelle, Briard, Gorfou, Tortue

Agenda

Dimanche 24 septembre 2017 : Course de parrainage
(repoussé au 1er octobre si mauvais temps)
Les 25-26 novembre 2017 : Marché de Jérusalem
Le 9 décembre 2017 : Noël de Groupe

Date	Lutins et Louveteaux	Eclaireuses	Eclaireurs
26 août	Journée des passages		
2 septembre (braderie)	Congé	Patrouille	Patrouille
9 septembre	Séance	Troupe (F)	Troupe (F)
16-18 sept. (we du jeûne)	Congé	Congé	Congé
23 septembre	Préparation Course de parrainage		
24 septembre	Course de parrainage (place Knie)		
30 septembre	Séance AMIGO	Patrouille	Patrouille
7 octobre (vacances)	Congé	Congé	Congé
14 octobre (vacances)	Congé	Congé	Congé
21 octobre (vacances)	Congé	Congé	Congé
28 octobre	Séance Halloween	Troupe (F)	Troupe (F)
4 novembre	Congé	Patrouille	Patrouille
11 novembre (ag ASVD)	Congé	Patrouille	Patrouille
18 novembre	Séance	Troupe (F)	Troupe (F)
25-26 novembre	Marché de Jérusalem		
2 décembre	Séance	Patrouille	Patrouille
9 décembre	Noël de Groupe		

Les séances 1ère branche commencent à 14h et finissent à 17h. En cas d'empêchement, il faut s'excuser à la maîtrise 1ère branche.

Les patrouilles (2ème branche) sont des séances entre éclaireurs ou éclaireuses de 14h à 17h. En cas d'empêchement, il faut s'excuser auprès du chef ou de la cheffe de patrouille.

Les troupes (2ème branche) sont des séances avec les éclaireurs, les éclaireuses et les chefs de 14h à 17h. En cas d'empêchement, il faut s'excuser auprès d'un chef (Husky ou Maki).

Les troupes avec un « (F) » (2ème branche) sont des séances avec les éclaireurs, les éclaireuses et les chefs mais aussi **avec une formation, donc de 10h à 17h. Il faut alors prendre un pic-nic.** En cas d'empêchement, il faut s'excuser auprès d'un chef (Husky ou Maki).Que ce soit une séance 1ère ou 2ème branche, il est important de s'excuser si l'on ne peut pas venir, et si possible 3 jours avant la séance. Pour organiser une bonne séance, il est important d'avoir le nombre de personnes présentes afin de pouvoir organiser des jeux et parfois faire des achats en conséquence.