

LA SALAMANDRE 26^E PRÉSENTE...



TINTCHANG 2017
LE CLAN DES OTORI

UNE HISTOIRE PAS COMME LES AUTRES

キャンプへの入門テキスト

Il fut un temps où une variété innombrable de clans vivait en parfait harmonie au sein d'une grande cité impériale asiatique. Depuis des dizaines de générations, des civilisations évoluent dans un climat de bienveillance et de respect mutuel. Nul n'est sans savoir que pour faire régner paix, quiétude et sérénité, il a fallu mettre en place un pouvoir fort et stable. C'est ainsi qu'est apparu cette fabuleuse, cette majestueuse, cette incontestable autorité, j'ai nommé « **LE CLAN DES OTORI** » ! Cette primauté familiale est composée d'une série de personnages plus loufoques les uns des autres. A la tête de la gouvernance, Maki Mono, qui dirige avec charisme ce berceau du pacifique. Bien entendu, sans son peuple, un empire ne peut fonctionner (proverbe japonais, que Sti vitsubishi, bras droit de l'empereur, apprécie rappeler lors des banquets médiévaux). Il est vrai, chaque caste sociale est représentée dans la vallée du Tintchang : les moines religieux, les nobles avarés, les guerriers samouraï, les guérisseurs

vaudous, les artisans de gong et les paysans des rizières. Cette unification des classes sociales révèle la puissance de la société féodale.

La religion prend une place inconsiderable dans la société, en effet l'entiereté de la communauté est adepte du culte de l'illuminé qui est une croyance mystique de l'ordre de l'obscur. Les peuplades ont chacune d'entre elles un pouvoir magique qui crée leur identité. Le Clan des Otori quant à lui, à la faculté d'entrer en transe avec des dieux suprêmes qui vont les guider dans la manière dont il va appliquer leur pouvoir.

Sous ces magnifiques airs de vivre ensemble, la liberté de chaque civilisation se voit contrainte par les commandements de plus en plus démesurés de l'illuminé qui sont appliqués par le Clan : sacrifices, dons et travail forcé, deviennent les mots d'ordre. Le bien-être du peuple serait-il pour autant condamné ?

C'est au cœur des vastes plaines du Tintchang que vous, les hordes vous ferez de votre mieux pour continuer à prospérer dans ces contrées de plus en plus hostiles.

DES PERSONNAGES PAS COMME LES AUTRES...

MAKI MONO



Maki Mono est le chef du clan des Otori. Ce titre suprême se passe de pères en fils, depuis des millénaires. Mais malheureusement pour Ara Mono, le père de Maki, son fils aîné n'est pas né avec une vive intelligence. La seule chose que Maki Mono a hérité d'Ara Mono, c'est sa manière saccadée de parler (crier) en public. Les mauvaises langues du village racontent même que Maki mono serait

totallement bête. Qu'il serait une marionnette au pouvoir. Car dans les coulisses du pouvoir, c'est Sti Vitsubishi qui s'active, qui décide de tout. Maki Mono tente bien de faire semblant que les choix cruciaux viennent de lui, mais le village est de moins en moins dupe. N'étant, comme je viens de vous le dire, qu'une marionnette au pouvoir, Maki Mono a pas mal de temps libre. Il aime se promener dans le parc avec Geishacal, jouer au sudoku (niveau facile) en buvant un petit thé, écrire quelques haïkus que lui inspire la journée.

Voici d'ailleurs son Haïku le plus célèbre :

*Renard des neiges
Qui erre dans la nuit
Reviens moi vite*

Bref, Maki Mono n'a rien d'un grand souverain. Il essaye tout de même de s'inspirer d'autres chefs, vouant un culte un peu particulier aux monarchies européennes. Mais c'est sans espoir. L'Histoire ne retiendra sûrement rien de lui.

GRANTA TAMI SUSHITITI (OUSITITI)



Granta Tami Sushititi est un des personnages les plus ambivalents de ce grand et illustre clan des Otori. En effet, avec son titre glorieux de chef coq de la Haute celle-ci passe ses journées dans la forteresse des Otori, à se plier aux exigences des membres du Clan. Elle a un contact très bon avec tous les effectifs cuisiniers car ses qualités principales sont l'écoute, la gentillesse et le fait de sentir le sushi à longueur de journée. Mais tout ceci n'est qu'une façade pour Granta Tami Sushititi.

En effet, sous ses airs de gentille cuisinière à sa maman se cache une dame de beaucoup d'autorité. Granta Tami Sushititi est en fait la chef discrète et efficace du service Inquisition du Clan des Otori. Elle possède un bureau rempli de dossier de tous vos petits noms et coordonnées ainsi que de tous vos faits et gestes qui sortiraient de l'ordinaire. Elle use également de ces talents graphiques pour redorer l'image du Clan des Otori et se mets en chef de file d'une grande campagne de propagande annuelle pour montrer les bienfaits de la classe dominante du Clan. Pour rester dans le thème de la cuisine, nous pourrions aisément

comparer ce personnage haut en couleur à de la sauce aigre-doux : douce, mais aigre !

GEISHACAL (CARACAL)



Ce magnifique petit bout de femme, Mademoiselle Geishacal n'est nulle autre que la douce amante de Makimono. Par son caractère prononcé, elle sait faire entendre ses moindres désirs

et caprices au sein du Clan des Otori. Cette diva est une artiste et une dame de compagnie. Elle consacre sa vie à la pratique artistique raffinée des arts traditionnels japonais pour des prestations d'accompagnement de divertissement pour une clientèle très aisée. Dans le jardin impérial, Geishacal apprécie se prélasser, déguster un thé à la menthe et partager une partie d'échec avec son homme. De nature séduisante, elle charme les foules de Tintchang avec son regard de braise et ses longs cils dorés.

Aux apparences manipulatrices, n'ayez crainte, venez partager un moment avec elle au temple, elle pourra vous envouter par son don au Koto (guitare japonaise).

NINJA LU (SURICATE)



Redoutable guerrière élevée dans le temple Shoa-Lin reculé de Shinzoabe, Ninja Lu est encore aujourd'hui hantée par son passé. Séparée de son frère jumeau, le Prince Lu, dès sa naissance, Ninja

Lu a passé son enfance à s'entraîner d'arrache-jambe pour gagner la force d'un jour retrouver son frère disparu. À ses 18 ans, elle quitta le temple, et entrepris de traverser la Japon. Avec son sabre coincé dans le chignon, elle passa les 10 années suivantes à poursuivre sa quête, parfois au service d'un seigneur, parfois en roue libre, mais toujours déterminée à atteindre son but. Elle finit par atteindre le sage Wong Kar-wai qui lui apprit la vérité : le Prince Lu n'était en réalité pas son frère, mais un simple personnage fictif inventé par un responsable marketing du vieux continent. L'objectif de toute sa vie n'était qu'une vaste blague doublée d'une dramatique ironie. Les rêves brisés, Ninja Lu tomba dans l'opium populaire et erra dans les vallées nipponnes, tranchant les villageois un peu trop aventureux avec elle. C'est dans cet état de dépravation avancée que Ninja atterrit dans la cité de Tintchang. Là-bas, elle fit la rencontre de Makimono, le chef du clan des Otori, qui accepta de la prendre sous son aile. Elle vit depuis sous l'égide de ce grand homme, et est devenu totalement dévouée à sa nouvelle famille.

TCHICK OUILLE OUILLE OUILLE (CHICKAREE)



Tchik Ouille Ouille Ouille, aussi connue sous le nom de Chikchikariri, n'est pas pas qu'une vulgaire Shamane de campagne, mais une réelle adoratrice de la nature et de son peuple. Par sa grande expérience et de nombreuses cordes à son arc, Tchik Ouille Ouille Ouille, ou Chikchikariri, appelons-la Riri maintenant, moins classe mais plus court, en a étonné plus d'un et

elle a déjoué de nombreuses mutineries. De nature calme et détendue, nul ne la trompe, car elle possède le troisième œil. Une malheureuse malformation survenue à sa naissance, une erreur de la nature. Les médecins étaient sur le point de le déloger mais se sont abstenus. Selon les dires de sa vieille mère, ils auraient déclaré « qu'en fait c'était stylé ». Certes. Riri a donc dû grandir sous les moqueries incessantes de ses camarades. Elle arrivait néanmoins à se protéger des petits malfaiteurs, étant capable d'anticiper chaque situation et d'y échapper grâce à sa vue en 4D. Ayant acquis sagesse et philosophie, elle vit maintenant dans sa grotte en ermitage, vivant de rien mais riant de tout. Toujours enclin à la conversation et à un bon sushi maison, cet être des bois est un élément clé dans la vallée du Tintchang : il y apporte paix et équilibre au sein d'une civilisation sur le point de subir des changements irréversibles, mais du moins nécessaires.

GRODOUB LE POULAIN (ZORRO)



Grodoub le poulain est, comme son nom l'indique, le poulain de Maki Mono. Celui-ci l'entraîne ardemment pour qu'un jour, Grodoub prenne la relève et devienne le chef du clan des Otori. Plusieurs choses caractérisent Grodoub le poulain. Et l'une des principales est son appétit hors du commun pour tous ces trucs verts qu'on appelle faute de mieux : des légumes. Il ne se sépare jamais longtemps de

bruit court dans le Royaume qu'elle jouerait un double jeu (écouter Christophe Willem pour de plus amples détails) ! Elle serait en fait, selon les rumeurs, la marionnettiste qui tire les fils de tout le Royaume ! Maki Mono, vieux débris ayant perdu la tête avec son mulet (rappelez-vous de l'an passé), se ferait manipuler par Sti. Que dis-je, mener par le bout du nez !

A côté de sa couverture de geisha et de son règne secret du Royaume, Sti possède également de nombreux passe-temps (notons au passage que Geishacal, être fort limité, se limite simplement à sa besogne misérable de geisha pour l'Empereur Maki Mono). Elle aime particulièrement trainer dans les mines abandonnées et chanter ses odes préférées. En effet, lorsqu'elle tente de pousser la chansonnette dans l'enceinte du Palais, Ninja Lu menace de la scalper en criant de manière stridente et gesticulant sans vergogne. Elle a même composé une ode à Grodoub le Poulain, pour qui elle a le béguin, mais n'ose pas la lui chanter, de peur de l'effrayer. Cela va comme ceci :

*Ô toi, mon petit chat,
Je deviens gaga quand je te vois,
A côté de toi, les autres hommes sont le choléra,
Je donnerais mon âme pour que tu me serres dans tes
bras.*

*you, mon gros matou,
Comme tu es gros et doux !
Mon grodoub, fais-moi des poutous,
De la tartare, j'en veux partout !*

LES CHRÉTIENS PERSÉCUTÉS (LES INTENDANTS)

Sous l'impulsion du jésuite Pierre Isabelle au XI^{ème} siècle, l'évangélisation du Japon s'est accélérée et a commencé à inquiéter le pouvoir en place. Avec le succès grandissant de la religion chrétienne parmi les classes populaires, s'est développé une répression sanglante envers tous les adorateurs de Christ. Aujourd'hui, les catholiques vivent dans la peur et cachent leur foi pour la pratiquer en secret sous le manteau de la nuit. Dans la cité de Tintchang, c'est la terrifiante Ninja Lu qui est responsable de cette véritable chasse aux sorcières. Elle traque sans relâche le moindre chrétien et les cloue à des croix sur le haut d'une colline pour les torturer de la manière la plus atroce qui soit. Les plus résistants sont épargnés pour servir de simples commis de cuisine. Les chrétiens sont particulièrement persécutés dans la vallée de Yaguearah à cause du culte de l'Illuminé qui y est particulièrement pratiqué par les villageois et les paysans. Le clan des Otori ne laisse pas la moindre contestation chrétienne prendre forme, elle l'étouffe avant qu'un « notre père » n'ait eu le temps d'être récité.

LES HABITANTS DU VILLAGE

LES CHEVREUILS : LES PARIAS DAIISHI

Triste et sombre est l'histoire des Daiishi... Autrefois, ils étaient la classe menante. Grâce à la motivation sans borne de leur chef Mouï-shii-rikki闘 et l'intelligence tactique de Spiitching族, les compétitions du Royaume n'avaient plus aucun intérêt puisqu'ils les gagnaient toutes. C'était l'âge d'Or des Daiishi, la gloire emplissait leur caste et leur ego était au plus haut. Mais ce succès ne se fut pas sans engendrer la jalousie. La caste des Kikuta, éternelle perdante de toute compétition et ce malgré de grands subterfuges de tricherie, ruminait de sombres pensées de vengeance dans son coin. Isatriche, la chef des Kikuta, décida d'agir sous préméditation à l'aide de toute sa caste le jour du mariage de Key-Allyx et Dylânshuu. Alors qu'Ey-rââ incantait la bénédiction et que Kinkajou le fou procédait aux danses rituelles, les Kikuta intervinrent et reléguèrent l'entèreté de la caste Daiishi au bas de la ville pour l'éternité.

Depuis lors, les Daiishi, redevenus simples et non compétitifs, vivent dans la sécheresse et la misère la plus totale. Lorsque la récolte est bonne, le clan des Otori leur vole toutes les bonnes denrées et les laisse dans la famine. Mais ça ne les dérange pas car ils sont heureux de rendre service. Celui qui se complaît le plus dans cette désolation, c'est Re-nââr-doh qui aime cultiver la terre.

LES SERVALS : LES MOINES KIKUTÀ- MAÎTRE DU TEMPS

La patrouille des Servals se transforment pour le temps d'une épopée dans le Moyen-Age Japonais en la tribu des Kikutas,

fière de ses origines et de ses capacités. Les kikutas sont issues d'un groupe d'humbles bergers s'étant réfugiés dans le massif central pour fuir la dernière dictature. Ils se sont retrouvés ainsi, exilés, loin de leur terre natale. C'est la sagesse des Kikutas qui leur a donné un second souffle. Le clan s'est transformé en havre de paix et ses membres se sont désormais tourné du côté de la spiritualité. Nous avons à faire aujourd'hui à un grand clan de moines qui passent leur temps à méditer en haut des sommets. « Les gens se prennent la tête pour des futilités, mais mes frères et moi on est au-dessus et notre vue est plus que belle » est leur devise. Pourtant, malgré leur air détaché du monde commun, les Kikutas possèdent un don qu'ils mettent au profit des causes qui leur semble juste : ils ont la capacité de la maîtrise du temps, atout qui, lors des prochains enjeux de leur siècle ne sera pas de trop ! En plus de leur attrait pour les questions de l'âme et de l'esprit, les Kikutas mettent beaucoup d'importance à ce que chacun de leur membre puisse exprimer l'ensemble de sa personnalité, chacun y sera accepté comme il est. Ne vous fiez pas aux apparences, la gentillesse et l'accueil des Kikutas est certes leur plus forte caractéristique mais elle côtoie également leur ténacité.

LES RENARDS : LES NOBLES SHIRAKAWAS

Nobles de par leurs apparences, leur démarche, leur accoutrement et leurs ancêtres, le clan des Shirakawas a toujours suscité passion et craintes. Outre la noblesse de leur lignée, c'est leur aptitude unique à pouvoir lire dans l'avenir proche qui fait de cette famille au sang bleu un clan redouté et influent dans les plaines de Yaguearah. Malgré leur don unique, les Shirakawas ne sont cependant jamais parvenus à

se rapprocher des arcanes du pouvoir de Tintchang. Ce manque d'ambition s'explique notamment par une règle héritée du père fondateur du clan. Cette loi sacrée interdit l'utilisation de leur pouvoir, lire dans l'avenir, autrement que pour gagner une partie de Shi-Fu-Mi (traduction littérale : Galet – Parchemin - Katana). Les Shirakawas se promènent ainsi dans la cité affrontant à Shi-Fu-Mi tous villageois assez téméraire que pour les affronter. En revanche cette tradition se trouve aussi à l'origine de la forte mortalité de ces citoyens de ce clan. Si deux Shirakawas se lancent dans une partie de Shi-Fu-Mi, la partie se continuera jusqu'à ce que l'un des deux meurt desséché, leur capacité leur permettant à chaque fois de deviner le mouvement de l'adversaire. Les deux opposants jouent ainsi à chaque manche le Shi (galet) jusqu'au trépas. Mais une nouvelle génération de Shirakawas est maintenant aux rênes du clan et l'ère du Shi-Fu-Mi pourrait bien toucher à sa fin. La règle sacrée est-elle sur le point de tomber ?

LES PANTHÈRES : LES GUERRIERS TOHAN

« La guerre, si elle me quitte pas j'la quitte pas »

Un slogan simple pour un clan qui ne se pose pas mille questions. Les guerriers Tohan ne sont pas des êtres sanguinaires, mais ils aiment tout simplement se battre, c'est une passion pour eux ! Ils maîtrisent le sabre comme personne, et ce dès l'âge de trois ans. Quand le clan organise des compétitions de sabre pour les enfants, c'est tout le royaume de Tintchang qui accourt pour admirer ce spectacle attendrissant. La cheffe actuelle du clan avait elle-même été nommée championne de la catégorie moins de quatre ans à l'époque. Et même le clan des Otori en parle encore ! Mais n'est-ce pas dangereux pour les enfants, allez-vous me demander. Et bien non. Car le clan des guerriers Tohan a un

pouvoir bien utile en temps de guerre (donc tout le temps), ce sont des larmes de Phoenix. Rien qu'une larme permet de refermer une blessure en moins de trois minutes. La longévité du clan est grâce à cela bien supérieure à la moyenne, malgré leur amour pour la baston. Depuis quelques années, le clan développe un nouveau concept un peu original : mêler art et baston. Cela donne « l'art martial », petite touche féminine à ce monde de brute. Une discipline est même en pleine ébullition : le judo.

Cela fait rire les autres clans qui ont juré qu'on n'en entendrait plus parler dans 10 ans. A voir...

LES LOUPS : LES ARTISANS ET OUVRIER SHEISHUU

Les Loup- Sheishuu sont un clan donc la particularité est leur ouïe sur développée. Ils entendent à travers les murs et à des centaines de mètres de distances. Très manuel, dès la naissance les Loup- Sheishuu sont sélectionné pour devenir soit des artisans soit des ouvriers. A force de travail le clan est devenu grand et fort, physiquement fort ! C'est pourquoi je peux affirmer avec une certaine autorité que s'en prendre frontalement à ce clan est une mauvaise idée. A moins que votre puissance intellectuelle soit proche de celle d'une anémone souffrant de difficulté d'apprentissage, vous aurez bien compris qu'il ne faut pas chercher des problèmes à ces rustres de Loup- Sheishuu. Attachés à une tradition orale, les Loup- Sheishuu aiment se retrouver autour du feu pour échanger leurs folles aventures. Ecouter leurs récits plus passionnants les uns que les autres vous rend définitivement inaptes aux joies de la conversation ordinaire. Toutes les pleines lunes, les Loup- Sheishuu prennent à cœur d'organiser un buffet médiéval de qualité. Ils chantent et dansent toute la nuit ! Enfin danser : leurs pas de danse

ressemblent étrangement à une série de mouvement extrêmement proche de ceux d'un poulet tout étonné d'avoir perdu sa tête. Par contre, les Loup- Sheishuu ont développé une peur incongrue pour les cartes qu'ils perçoivent comme une manifestation tangible du mal. C'est pourquoi leur sens de l'orientation est définitivement perdu dans les abîmes les plus profonds.

LES YACKS : LES MAÎTRES GUÉRISSEURS CHIRYOU-SHA

Gingembre, méduses, racines, makis, tout est bon pour apaiser un corps abîmé. Les Chiryou-sha, experts en médecine depuis des siècles dans la vallée de Tintchang, détenteurs de trois prix Nobels, druides de pères en fils, inventeurs de la médecine visquo-oculaire, qui consiste en la succion du globe oculaire par le célèbre poisson japonais, le fugu (malgré sa toxicité il semblerait que les Chiryou-sha aient trouvé le moyen d'en faire un antidote contre la lèpre jaune). Certains les accusent même de magie noire. Mais comme on le dit souvent au Japon : « les rageux rageront ». De surcroît, ces maîtres guérisseurs ne sont pas seulement talentueux mais ils ont aussi un grand cœur. Ils sont prêts à tout pour aider leurs prochains, qu'importe les conditions, même quand il ne fait pas un temps à mettre un sushi dehors. Contre monnaie sonnante et trébuchante bien sûr. Faut pas déconner tout de même. Respectés par tous, leur rôle est clé dans la vallée, ils ont déjà sauvé la plupart de leurs camarades de multiples épidémies. Ce qu'il leur a d'ailleurs valu une grande richesse, n'hésitant pas à lourdement facturer leurs condisciples. Leur devise : 墓に手を合わせてつぶやいた。「あなたの闘魂を受け継いで、過労死ゼロのために闘います」。祥子さんは今月、「神奈川過労死等を考える家族の会」を立ち上げ、代表に就く。

LES INFOS PRATIQUES

Le camp commence le 1^{er} juillet. Il se finira le 15 juillet à midi au camp même. Nous vous invitons, parents, à amener des petites choses à manger pour clôturer ce camp par un moment convivial.

Pour ce qui est du départ exact le 1^{er} juillet, les informations suivront par mail dans les semaines précédentes. Ce sera cependant le matin à la gare de Louvain-la-Neuve.

Adresse du camp :

Route de Surré, 6637 Tintange

Adresse où envoyé des lettres (d'amour de préférence) :

Totem - Troupe Salamandre

La ferme des 2 fontaines

170 rue des 2 fontaines

6637 Fauvillers

Il y a deux choses à envoyer avant le 5 juin chez Chickaree : la fiche santé et l'autorisation parentale.

- **Fiche médicale**
- **Autorisation parentale** complétée et rendue.
Pas besoin de faire légaliser la signature à la commune.

Les deux documents se trouvent sur le site de la 26^e. Dans « section Salamandre » et dans l'onglet « télécharger ».

L'adresse de Chickaree : Antoinette Sponar, Rue de Mont-Saint-Guibert 17, 1340 Ottignies.

Le prix du camp est fixé à 160€ par enfant (140€ pour le deuxième enfant de la même famille dans la troupe) et 180€ pour les dernières années qui participent au post-camp. Ce prix est all-inclusive : il comprend un aller vers notre destination de rêve, des mets succulents et une animation permanente par des chefs super motivés !

Veuillez verser ce montant sur le compte de la Troupe Salamandre (BE80 363-0795243-77) pour le 5 juin au plus tard, avec comme communication « Nom – Prénom – Totem – Camp 2016 »

Mais bien sûr, le prix du camp ne doit pas être un obstacle à la participation de votre enfant. C'est pourquoi n'hésitez pas à contacter Harfang (Mathieu Van Overstraeten – trésorier de l'unité) qui pourra vous renseigner sur les fonds disponibles de l'unité. Voici où vous pourrez le contacter :

- 0496 21 52 45
- matvano@yahoo.com

Si vous le souhaitez, la 26ème s'est également récemment engagée à venir en aide financièrement à une petite unité scout du quartier des Marolles (Bruxelles) qui ne dispose pas de beaucoup de moyens financiers pour animer ses jeunes. Si cela vous intéresse d'y participer, n'hésitez pas à rajouter une petite contribution en plus dans votre versement en précisant « Marolles ». Nous nous chargerons de transmettre cela.

UN CAMP ZÉRO DÉCHET

Cette année, nous avons décidé de nous lancer dans un projet qui nous tient fort à cœur : un camp zéro déchet. En effet, vous n'êtes pas sans savoir que la planète va mal, que ce soit d'un point de vue climatique ou d'un point de vue de la pollution (pensez par exemple au 7^e continent, une île de déchets plastiques faisant 6x la superficie de la France). Et nous, citoyens occidentaux, avons notre part de responsabilité dans ce constat.

En effet, si on passe en revue une journée habituelle de notre quotidien, avec tous nos déplacements, achats... Nous nous rendons compte que nous consommons beaucoup et que presque chaque achat est accompagné par son bon copain emballage ou sachet plastique, qui finira bien vite à la poubelle. C'est très pratique pour emballer une collation, un sachet de pâtes ou autre, certes, mais il faut se rendre compte que si les 7,5 milliards d'êtres humains faisaient pareil, ce ne serait pas viable.



De plus, l'idée de pouvoir proposer à nos animés un camp plus en accord avec les valeurs scouts était quelque chose de très important à nos yeux. En effet, proposer à des jeunes de vivre quinze jours un peu plus « proche » de la nature et des autres tout en consommant des produits dits « blanc » qui en réalité ont un impact négatif important, tant au niveau écologique que social représente une sorte de contradiction acceptée depuis de nombreuses années par l'ensemble des mouvements de jeunesse et l'ensemble de la société de manière plus générale.

Est-ce qu'il serait alors possible de changer notre manière de consommer sans perdre en confort ? Ne serait-il pas temps de vivre en accord avec nos valeurs au moment où notre belle planète semble montrer des signes de faiblesse ?

Concrètement un Camp Zéro déchet c'est quoi ?

Tout d'abord nous tenons à insister sur le fait que le zéro déchet est un objectif et non un primat absolu. Nous voulons proposer des alternatives Zéro Déchet sans frustrer nos scouts. Le camp pour nos animés ainsi que pour nous est la consécration d'une année forte en émotions et nous voulons vivre ce grand camp 2017 à fond ! Alors comment faire ?

Vivre un Camp Objectif zéro déchet implique tout d'abord de revoir complètement notre manière de nous nourrir. Adieu Colruyt et everyday, bonjour le bio et le local ! Nous avons contacté différents producteurs locaux produisant selon les critères bio afin de pouvoir nous approvisionner avec des légumes et fruits de saison. Ceci implique bien évidemment que les plats seront plus évolués, ou en tout cas moins basiques qu'une sauce bolo colruyt à 99 cents le kilo. Les scouts auront la chance de pouvoir se dévoiler culinairement comme jamais auparavant durant un camp !

Un camp Zéro Déchet demande également une forte implication des scouts et des parents dans le projet afin que celui-ci soit une vraie réussite ! Nous vous demandons au maximum de ne pas prendre de produits générant des déchets. Par exemple, à la place de prendre 10 paquets de chips everyday, aller acheter dans un magasin en vrac des biscuits apéros ou autres fruits secs, ou encore préférez des bonbons en vrac (Kruidvat) aux carambars emballés individuellement. Ce sont tous ces petits gestes qui feront de ce camp objectif Zéro Déchet une réussite.

Nous sommes convaincus que c'est une bonne initiative et qu'un camp scout est le bon endroit pour tenter de relever ce défi avec

vous. Il faut savoir que le concept de camp zéro déchet n'a vu le jour que l'année passée avec seulement deux camps (dans toute la Belgique, et peut-être même l'Europe), et que nous sommes donc encore des pionniers du projet. Le staff est bouillant !! Vous aussi ?

Infos pratiques

Nous nous fournirons également en savon pour corps + cheveux et savon vaisselle en vrac et respectueux de l'environnement, dans des quantités suffisantes pour toute la troupe. Dès lors, prenez :

- 1 bouteille de shampoing vide par personne (pour le savon corps)
- 1 bouteille de shampoing vide par patrouille (pour le savon vaisselle)
- 2 bouteilles en verre avec capuchon par patrouille (pour l'huile d'olive et le vinaigre)
- 1 sachet à pain par personne

Ne prenez donc pas de shampoing/gel douche de chez vous, on en aura pour vous.

Magasins en vrac à Ottignies-LLN

- **GraspHopper** : Place André Hancré, 2/C02, 1340 Ottignies-Louvain-la-Neuve
- **AlimenTerre** : Rue de la baraque 120b, 1348 Louvain-la-Neuve
- **Färm** : Traverse d'Esopo 12, 1348 LLN

Pour info, voici un résumé du mode de vie "Zéro Déchet", tel qu'édité par Béa Johnson, véritable fondatrice du mouvement.

1. REFUSER (ce dont tu n'as pas besoin)

Le premier objectif est de réduire sa consommation pour réduire ses déchets. En effet, nous n'aurons pas à jeter ce que nous ne

consommons pas. L'objectif «zéro déchet» n'est pas de recycler plus mais de faire barrage aux éléments qui envahissent nos maisons. En tant qu'étudiant, tu as déjà le choix de refuser trois éléments de la vie de tous les jours pour entamer ta démarche « zéro déchet » :

- Les articles en plastique à usage unique ;
- Les cadeaux gratuits ;
- Les imprimés publicitaires.

2. RÉDUIRE (ce dont tu as besoin et ne peux pas refuser)

Préférer la qualité à la quantité, l'expérience aux biens matériels. Ainsi, tu vas remettre en question toutes tes habitudes d'achat et de consommation pour aller à l'essentiel et vers un mode de vie simplifié.

Voici trois astuces pour réduire efficacement ta consommation :

- Évalue ta consommation passée et fais le vide : avoir moins, c'est avoir moins de raisons de s'inquiéter, moins de choses à nettoyer, à stocker, à réparer ou à jeter plus tard.
- Restreins ta consommation actuelle et future : as-tu vraiment besoin d'imprimer ce syllabus ?
- Évite les activités qui soutiennent ou amènent de la consommation : une promenade à l'Esplanade, par exemple.

3. RÉUTILISER (ce que tu consommes et ne peux ni refuser, ni réduire)

Réutiliser permet d'utiliser plusieurs fois le même objet en lui donnant (ou non) une autre utilité. Un sac plastique peut servir à transporter des chaussures boueuses ou encore de sac poubelle. De cette manière, tu évites la consommation inutile, tu atténues l'épuisement des ressources et tu allonges la durée de vie des biens déjà acquis.

4. RECYCLER (ce que tu ne peux ni refuser, ni réduire, ni réutiliser)

Après avoir refusé ce dont tu n'as pas besoin, réduit ce dont tu as besoin et réutilisé ce que tu consommes, il reste finalement peu de chose à recycler. Quand tu veux recycler quelque chose, tu dois :

- Faire le tri sélectif en choisissant des endroits pratiques chez toi pour le recyclage.
- Envisager de te rendre dans un centre de tri ou trouver des sites de collecte pour les matériaux (ampoules, piles, peintures, huile de moteur...) qui ne sont pas aussi facilement recyclables comme le verre ou le plastique.

5. COMPOSTER (le reste)

Le compostage est le recyclage des matières organiques. Plusieurs composts sont disponibles sur le campus, notamment dans le quartier des Bruyères. Tu peux toi-même décider de te lancer dans la création d'un compost.



LES ACTIVITÉS DU CAMP

➤ *La promesse*

Qu'entend-on au juste par la promesse ? Pourquoi refaire ce que nous avons déjà fait chez les louveteaux ? La promesse est pourtant un moment important dans la vie d'un scout, si pas le plus important ! Il s'agit d'une journée au cours de laquelle l'éclaireur rassemble ses valeurs, fait le point sur sa vie de scout et s'engage à se comporter dans le respect de la loi scout. La troupe est présente en cas de doute ou de question. Le promettant choisit un(e) « parrain / marraine de promesse » qui l'aidera à éclaircir ce que l'éclaireur veut exprimer. À la Troupe Salamandre, la promesse se fait à partir de la troisième année. Il n'y a aucune obligation, on fait sa promesse lorsque l'on se sent prêt.

➤ *La totémisation*

C'est un rite chez les scouts. Héritage des indiens, cette cérémonie a pour but l'intégration totale et finale du nouvel éclaireur à la troupe. En effet, suite à cette épreuve, ce dernier acquiert un nom d'animal qui représente ses traits et son allure physique.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la « tot » n'est pas synonyme de terreur et d'humiliation mais elle permet à l'éclaireur de s'accomplir pleinement. Il s'agit d'épreuves enrichissantes et formatives qui permettent une sorte de dépassement de soi et une communion entre la troupe et les totémisés.

Il est de coutume que la totémisation reste secrète. C'est sans doute cette confidentialité qui risque de faire naître une certaine appréhension chez les plus jeunes mais nous insistons sur le fait que le côté mystérieux de l'événement ne signifie en rien que c'est un très mauvais moment à passer ! Rassurez-vous donc...

Vous trouverez plus loin quelques pages pour vous aider à vous y préparer.

➤ *La qualification*

Elle est en quelque sorte le complément de la totémisation car cette dernière répond à une sélection physionomique tandis que le quali traduit le caractère le plus frappant de l'éclaireur. D'un point de vue festif, la qualification n'est toutefois pas comparable à la totémisation. En effet, elle a pour but une réflexion personnelle sur soi-même.

Le quali s'obtient en troisième année pour la simple raison que cerner le caractère d'un éclaireur n'est pas chose facile. Il faut bien trois ans d'étude sérieuse sur chaque éclaireur pour réussir à lui attribuer un adjectif dérivant au mieux sa personnalité.

➤ *Le concours Cuisine*

Cette année, pour le concours cuisine nous attendons de vous un repas original par rapport au thème du camp ! De plus, une petite particularité : nous demandons à chaque patrouille d'élaborer son menu (auquel nous attendons entrée – plat – dessert) en sachant que vous aurez quelques éléments donné le jour même que vous devrez obligatoirement inclure à votre plat ! Ne préparez donc pas un menu tout fait et préparez-vous à des surprises...

➤ *Woodcraft*

Il faut bien vivre pendant 15 jours dans un endroit convenable avec un confort plus que sommaire. Comme d'habitude, nous vous demandons une table, des bancs, une table à feu, ... Rappelons quelques éléments indispensables au bon déroulement du camp :

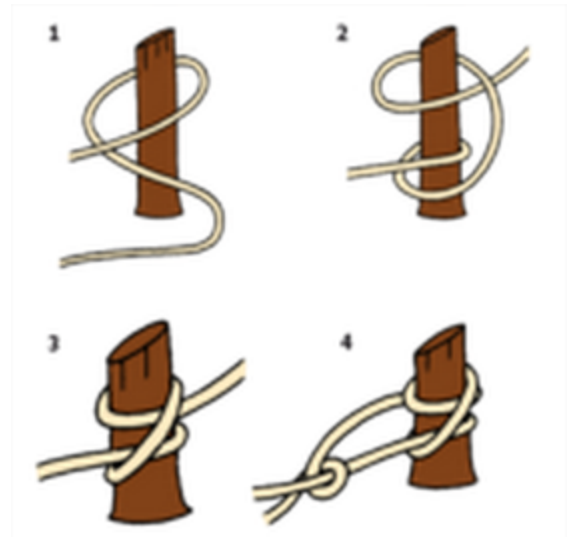
- Le pilotis doit posséder une armature solide et être capable de résister aux intempéries. Commencer par faire un plan est indispensable. Prendre de bonnes mesures et les suivre tout au long de la construction est impératif.
- Une corde à linge doit être construite indépendant des tendeurs de tentes ou de bâche.
- Pensez à une étagère pour ranger vos affaires.
- Un coin vaisselle n'est jamais superflu

Nous vous demandons de déjà penser à votre woodcraft (en fonction du thème) avant le camp ! Soyez ambitieux, épatez-nous, soyez originaux et créatifs ! Les chefs, eux, vous préparent une belle surprise niveau originalité...

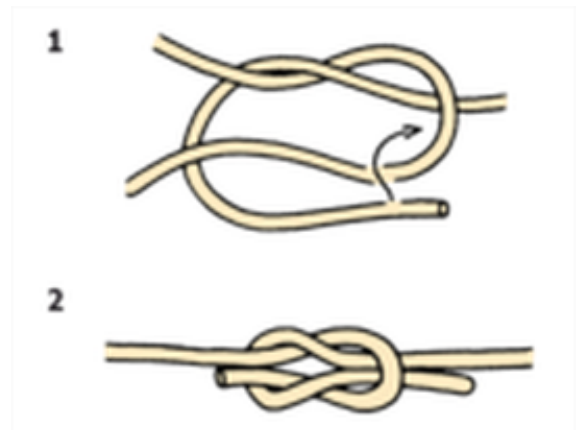
Voici un peu de technique :

- Nœuds :

- **Nœud plat** : Il sert à relier deux cordages. La figure 1 montre comment le faire. La figure 2 montre comment il se présente une fois serré. Ne pas lui faire trop confiance, car il a tendance à glisser en se serrant : laisser les brins libres assez longs. Le nœud plat ne convient pas pour des cordes de grosseurs différentes. Il faut alors lui préférer le nœud de tisserand.



- **Nœud de batelier** : Il sert à amarrer n'importe quoi : un bateau au bout du quai, un pont de singe... Il a l'avantage de se serrer sur lui-même plus on tire dessus. Laisser toutefois assez de longueur au brin libre.

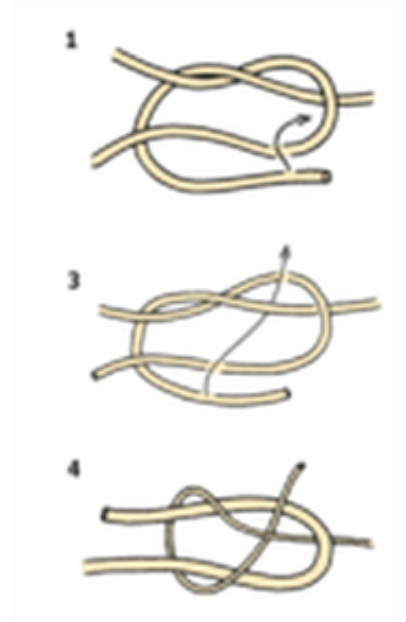


C'est un nœud indispensable, celui qu'on doit pouvoir faire les yeux bandés, les mains derrière le dos, sous une pluie battante, rapidement et sans hésitation. Le défaire est aussi facile que de le faire.

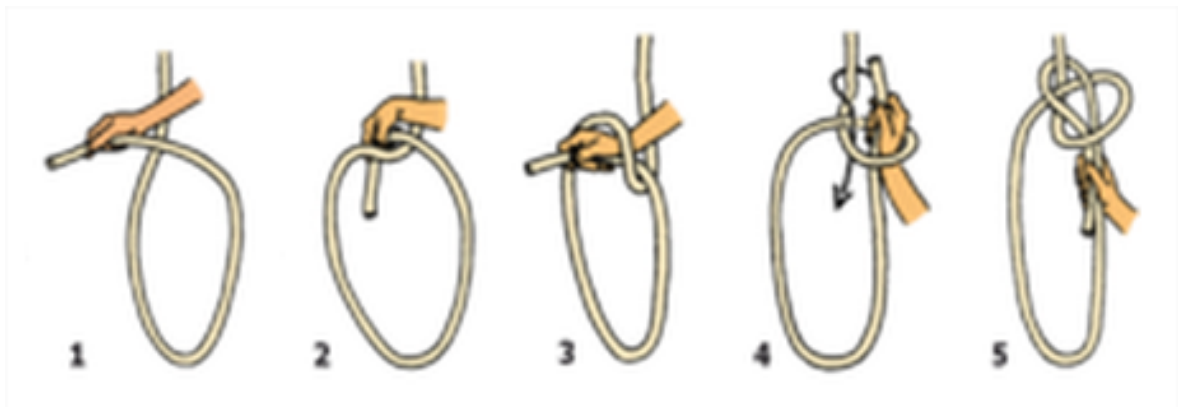
Pour le faire autour d'un pieu, d'une borne qu'on peut coiffer, faire d'abord un tour mort en laissant le brin libre sous le brin engagé,

et en coiffer le pieu (1). Laisser au brin libre assez de longueur pour faire un deuxième tour mort semblable au premier, et en coiffer aussi le pieu (2). Il faut garder assez de longueur au brin libre pour que le nœud puisse glisser un peu et se serrer (3). Eventuellement, on peut l'assurer par une demi-clé faite autour du brin engagé (4).

- **Nœud de tisserand** : Il sert à relier des cordes de grosseurs différentes. En comparant les figures 1 et 3, tu verras en quoi il diffère du nœud plat.



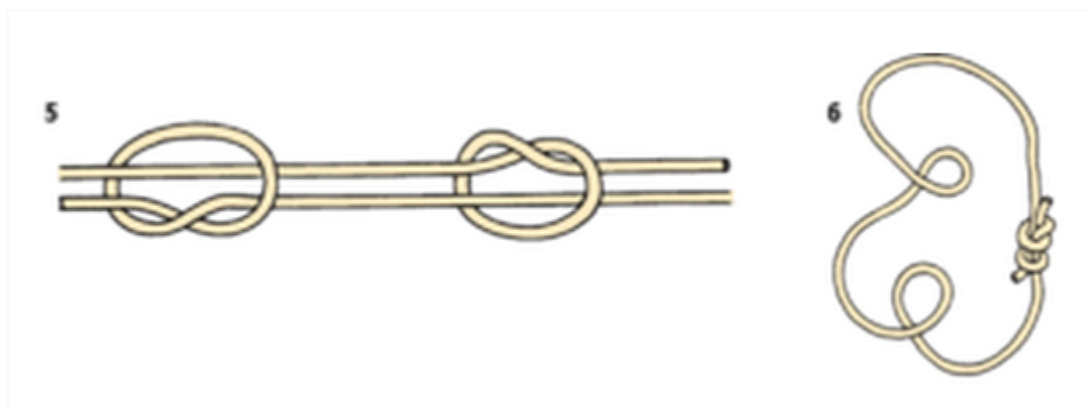
- **Nœud de chaise** : C'est un nœud indispensable. Il faut pouvoir le faire d'une main, quand on s'agrippe de l'autre, dans le noir au-dessus du vide. Il sert à bien des choses : à s'assurer en montagne, à attacher un hauban à l'œillet du coin d'une tente...



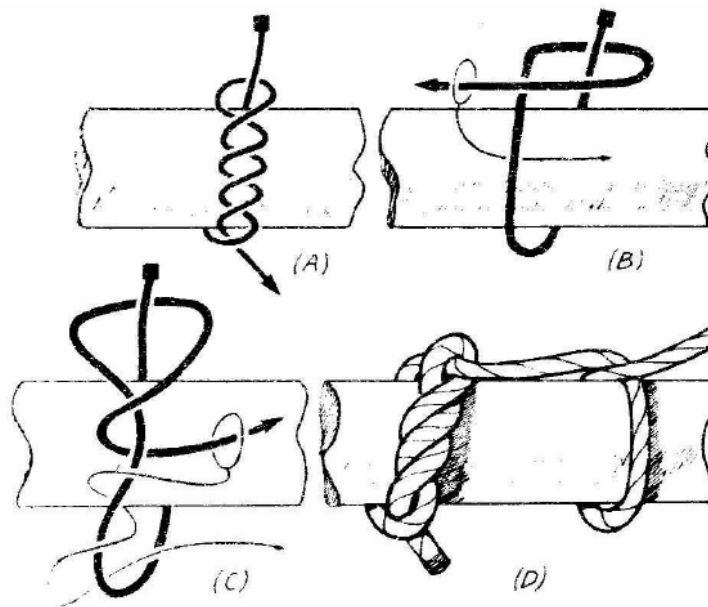
- **Nœud de tendeur** : Ce nœud peut remplacer un tendeur manquant à un hauban de tente. Ce nœud n'est pas sûr : il glisse facilement. Ne pas l'utiliser pour les haubans d'un mât auquel quelqu'un doit grimper.



- **Nœud de pêcheur** : Il se compose de deux nœuds simples coincés l'un contre l'autre. C'est un bon nœud, solide, sûr et facile à défaire (figure 5). Ce nœud convient pour réunir deux cordes, et aussi pour réunir deux fils durs, en matière plastique par exemple. On l'emploie couramment pour fermer une estrope (figure 6).



- **Nœud de bois** : C'est un nœud coulant fait en enroulant le brin libre de la corde deux ou trois fois sur le tour de la corde lui-même. On pourrait le faire plus simplement en ne passant qu'une ganse sous le tour de la corde. Il s'emploie pour amarrer un cordage qui restera plus ou moins tendu. Si on donne du mou et qu'on secoue la corde, il se défait.



- Brelages :

- **Brelage diagonal** : Le brelage diagonal sert à maintenir ensemble deux pièces qui ne doivent pas s'écarter. Rien n'empêche cependant de faire un brelage carré. Commencer par un nœud de bois sur les deux pièces croisées (10). Faire ensuite sur ces mêmes pièces deux ou trois tours dans le même sens (11). Continuer par deux ou trois tours dans le sens perpendiculaire (12). Ajouter quelques tours de frappe (13). Terminer par un nœud de batelier sur une des pièces (14).

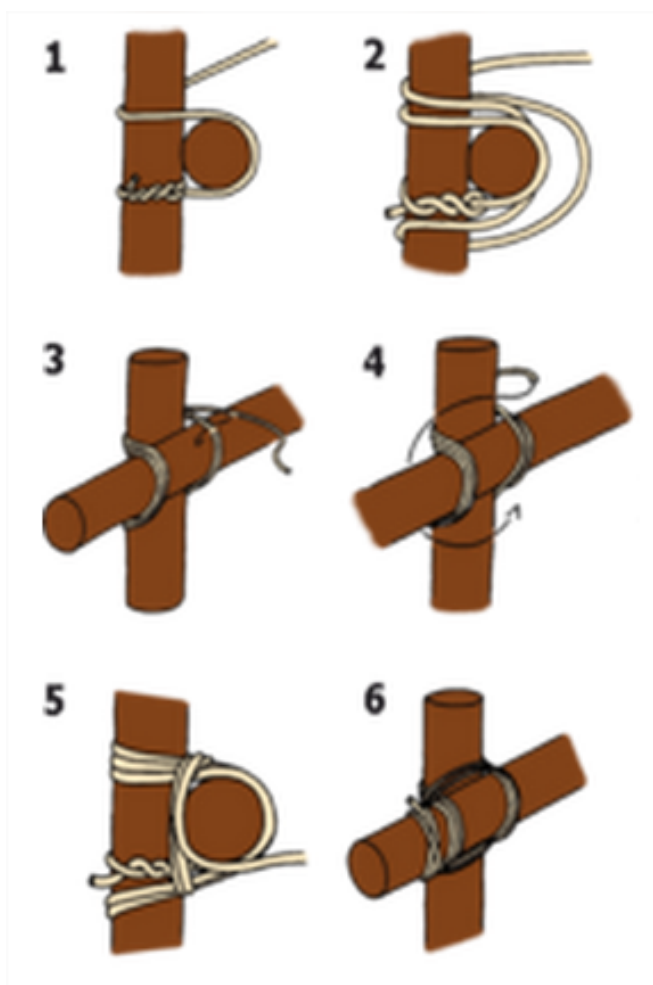


- **Brelage carré** : Le brelage carré sert à maintenir solidement ensemble deux pièces croisées qui ne peuvent pas glisser l'une sur l'autre, notamment une pièce portée et une pièce portante. Ce brelage se fait en général sur des pièces perpendiculaires entre elles, mais il s'accommode d'une certaine obliquité.

Supposons un bois vertical portant et un bois horizontal porté, ce qui est le cas le plus courant. Commencer par un nœud de bois sur la

pièce portante, en-dessous de la pièce horizontale portée (1). C'est à tort que certains font là un nœud plat, si pas un nœud de vache.

Faire trois ou quatre tours d'assemblage ; comme le montrent les figures 2 et 3, chaque tour passe à l'extérieur du précédent sur la pièce portante et à l'intérieur sur la pièce portée. Il est important que les tours soient ainsi disposés en ordre inverse sur les deux pièces afin que les tours de frappe serrent tous les tours d'assemblage de manière égale. Il faut toujours tendre la corde à mesure qu'on la met en place. Faire ensuite trois tours de frappe (4). Il faut serrer la corde à chaque tour, le plus qu'on peut. Terminer par un nœud de batelier autour d'une des pièces (5 et 6).



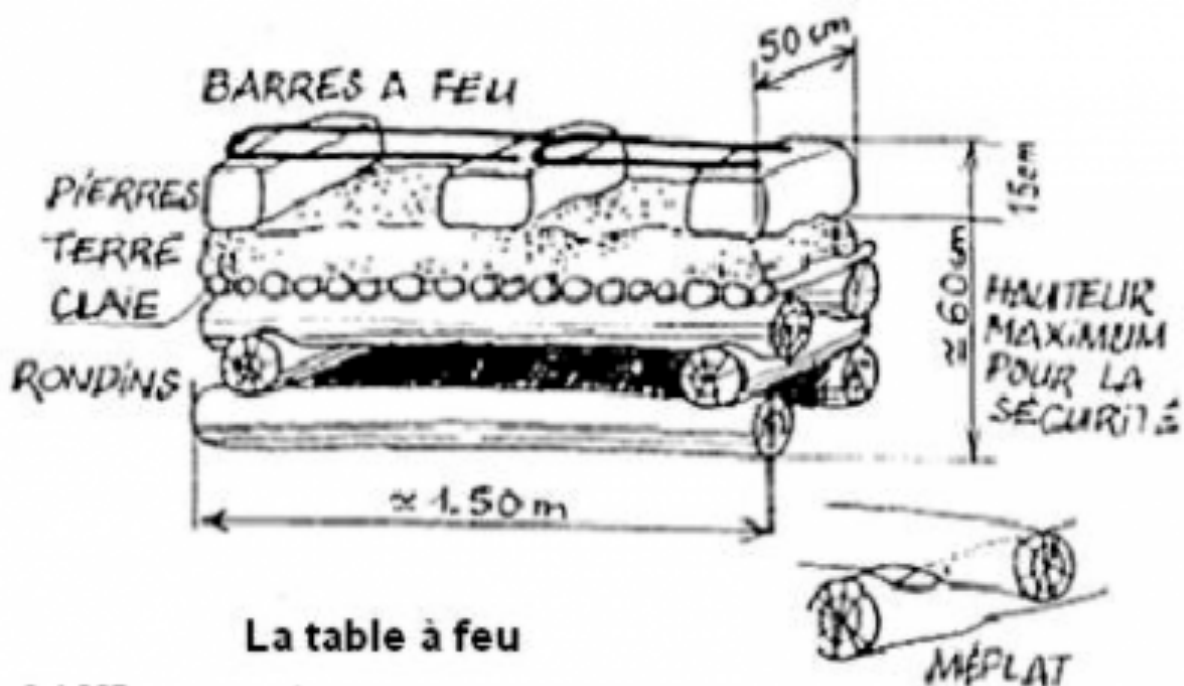
Ne pas terminer le brelage par un nœud plat assemblant les deux bouts de la corde. Il est très difficile de serrer un nœud plat sans qu'il ne prenne un peu de jeu. Or, le brelage doit être serré.

- Table à feu

La **table à feu** est indispensable au camp afin de ne pas cuisiner sur un feu à même le sol pour des raisons de sécurité-incendie. Elle permet également de préparer les repas à hauteur de hanches ce qui est bien agréable.

Attention, on a tendance à faire sa table à feu beaucoup trop haut ! N'hésitez pas à mettre vos premières perches horizontales à 70 cm du sol. Ce sera beaucoup plus facile de cuisiner et de jeter un coup d'œil à ses casseroles.

La règle d'or : Dans une patrouille, il y a souvent des grands et des petits. La règle d'or est donc qu'il faut que le plus petit de la patrouille (souvent le plus jeune) voit dans le fond de la plus grande casserole (une fois qu'elle est posée sur la table à feu, bien évidemment). Cela ne sert donc à rien d'en faire une trop haute, sinon elle sera inutilisable pour les plus petits.



La table à feu

À PRENDRE DANS VOS MALLES

Un camp « zéro déchet » demande que vous apportiez des choses que vous ne prenez pas d'habitude, lisez donc bien attentivement cette page.

Les choses classiques

- Un appareil photo pour le hike (facultatif et à tes risques et périls...) que tu nous rendras au début du camp.
- 1 ou 2 malles max ! Les informations sur leur déplacement vers le camp sera au plus vite communiqué au CP.
- Une pharmacie de patrouille complète ! (au minimum : désinfectant, sparadraps, compresses, crème pour les entorses, pince à tiques, paire de ciseaux, pince à épiler, crème solaire, crème en cas de brûlures)
- Bâches
- Du papier journal en quantité
- Essuies de vaisselle
- Tous ce qu'il vous faut pour manger et cuisiner
- Tous les outils dont vous avez besoin pour les constructions :
 - Au minimum deux scies qui sont dans un état correct
 - Des lames de rechange à vos scies
 - Pelle pioche
 - Masse
 - Marteau
 - Machette (pas obligatoire)
 - Ciseau à bois
 - Une paire de ciseau
 - Une tarière (ou deux)
 - Deux bassines non-trouées
 - **Un mètre**
 - **Un niveau**

- Une hache
- Des gants de travail

Pourquoi vérifier le matériel avant de partir :

Du matos défectueux peut être très dangereux, que ce soit une lame de scie trop tendue ou une hache avec la tête prête à s'envoler au moindre coup sur la tête du scout à côté de vous. Il est donc primordial de faire un inventaire et un rapide check de la malle à outil avant de partir en camp.

Décorez comme des ouf vos pilotis ! Pensez-y à l'avance 😊

Les choses moins classiques (répétition de la partie « zéro déchet »)

- Une jolie boîte au lettre de patrouille (exploit d'un nouveau ?)
- 1 bouteille de shampoing vide par personne (pour le savon corps)
- 1 bouteille de shampoing vide par patrouille (pour le savon vaisselle)
- 2 bouteilles en verre avec capuchon par patrouille (pour l'huile d'olive et le vinaigre)
- 1 sachet à pain par personne (de préférence en tissus comme une vieille taie d'oreiller un peu pimpée)

On sait bien que vous amenez toujours beaucoup de nourriture dans vos malles, essayer de penser à prendre des aliments dans un esprit « zéro déchet », on trouverait ça super chouette ! 😊

DANS VOTRE SAC

Pour faire dodo :

- 1 matelas pneumatique (on dort sur pilotis...)
- Rustine et colle
- 1 sac de couchage + couverture si tu es un peu frileux
- 1 pyjama (ou deux !)
- Ton doudou

Pour se laver :

- 1 ou 2 essuies
- Gants de toilette
- Pas besoin de shampoing et de savon car nous allons vous en procurer en vrac #zérodéchet.
- Brosse à dents et dentifrice
- Brosse à cheveux
- Crème solaire

Pour t'habiller :

- Sous-vêtements (en suffisance !!)
- Chaussettes
- T-shirt
- Pantalons
- Shorts
- Maillot
- Gros pulls
- Sac à linge sale
- Une veste imperméable
- Sandales (d'eau)
- Une paire de bottines
- Baskets
- Un t-shirt à salir
- Casquette
- Lunette de soleil

Divers :

- **Une boussole (super important !!)**
- 1 boîte de pansements pour les cloches
- **Déguisement suivant ta patrouille**
- Lampe de poche
- 2 essuies de vaisselle
- Enveloppes, timbres,...
- De quoi écrire
- Gants de travail pour les constructions
- Instrument de musique
- Un livre de mots-fléchés ou de sudoku

À n'oublier sous aucun prétexte :

- **Carte d'identité**
- Ton uniforme impeccable
- Faire un checkoux avant de partir !
- Et bien sûr, ton plus beau sourire ☺

Attention, il est **STRICTEMENT INTERDIT** d'emmener avec soi tout ce qui ressemble de près ou de loin à un smartphone, une tablette, un jogging moche, un MP3, un baffle... Nous rappelons également qu'il est interdit de fumer et de consommer de l'alcool durant le camp sous peine d'exclusion.

Néanmoins, les CP doivent s'assurer que leur patrouille dispose d'un GSM chargé avec un minimum de crédit pour le hike (en cas de problème), que nous conserverons soigneusement dans la tente des chefs le reste du camp. Attention : nous sommes à un camp scout. Les chefs n'ont pas d'endroit totalement safe pour garder ces GSM. Nous vous conseillons grandement de prendre le GSM ayant le moins de valeur possible (une « brique ») et non pas un smartphone.

De même, les zips (allumes-feu) « chimiques » ne seront pas autorisés sur le camp.

Rappel : les qualifiables, vous devez organiser un atelier ! N'oubliez pas de prendre le matériel dont vous auriez peut-être besoin 😊



Si tu t'ennuies, tu peux colorier ce guerrier Tohan sauvage et montrer le résultat à Tchick Ouille Ouille Ouille.

POUR LES TOTÉMISABLES

La tradition veut que les scouts qui participent à leur premier camp aient une petite liste de choses à retenir pour préparer leur totémisation. Les anciens scouts, eux, sont censés déjà tout connaître <3

- Savoir expliquer pourquoi tu veux être totémisé, qu'est-ce que ça représente pour toi. Pas besoin de préparer un texte ou quoi que ce soit ! Juste y réfléchir un peu ☺
- Connaitre l'alphabet morse
- Savoir lire une carte et faire un azimut.
- Connaitre quelques façons de faire des nœuds, et en tout cas le brelage.
- Savoir reconnaître quelques constellations
- Savoir faire un feu tout seul
- Connaitre les lois scoutes
- Apporter un exploit (pour ça, tu peux demander à ta patrouille)

Les 10 articles de la loi scout

Le scout fait et mérite confiance.

Le scout s'engage là où il vit.

Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.

Le scout est solidaire et est un frère pour tous.

Le scout accueille et respecte les autres.

Le scout découvre et respecte la nature.

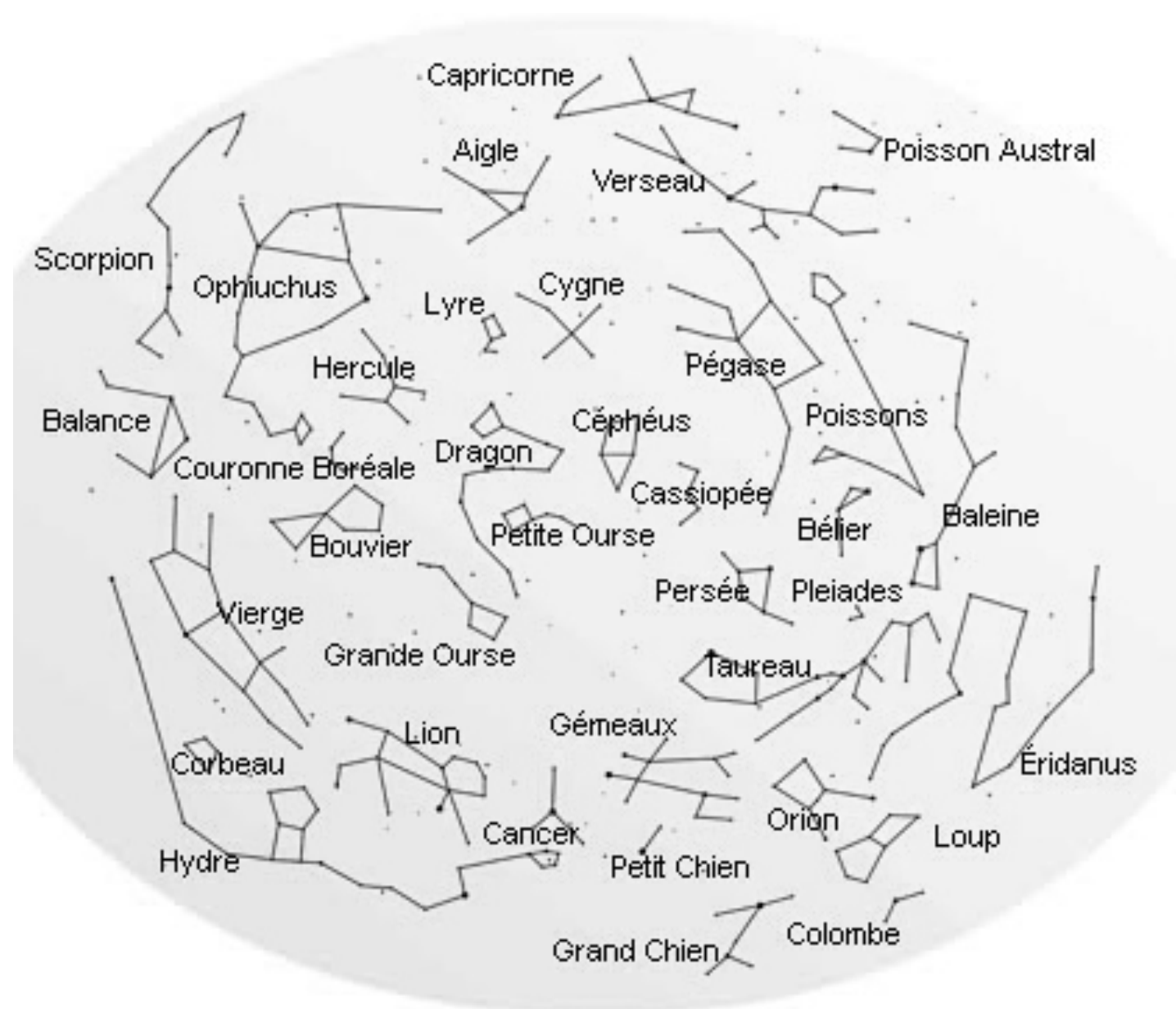
Le scout fait tout de son mieux.

Le scout sourit et chante même dans les difficultés.

Le scout partage et ne gaspille rien.

Le scout respecte son corps et développe son esprit.

Les constellations



L'alphabet morse

On ne considère que les voyelles : les O sont des barres et les autres sont des points.

a	..	Allô	1	-----
b	bonaparte	2	-----
c	coca-cola	3	-----
d	...	do-ré-mi	4	-----
e	.	euh...	5	-----
f	farandole	6	-----
g	---	goldorak	7	-----
h	hilarité	8	-----
i	..	ici	9	-----
j	-----	j'ai gros bobo	10	-----
k	---	kollabo		
l	limonade		
m	--	moto		
n	..	Noël		
o	---	ododo		
p	philosophe		
q	-----	quocorico		
r	...	restaurant		
s	...	saladin		
t	-	thon		
u	---	unico		
v	valparaiso		
w	---	wagonneau		
x	-----	inverse de xylophone		
y	-----	yoshimoto		
z	zorro est là		

QUELQUES MOTS DE JAPONAIS

Bonjour (le matin) : Ohayô ~ おはよう

Bonjour (l'après-midi) : Konnichiwa ~ こんにちは

Bonsoir : Konbanwa ~ こんばんは

Merci : Arigatô ~ ありがとう

De rien : Dôitashimashite ~ どういたしまして

Désolé, excusez-moi : Sumimasen ~ すみません

Oui : Hai ~ はい

Non : Iie ~ いいえ

Aïe : Ittai ~ いったい

Beau : Kirei ~ きれい

Petit : Chiisai ~ ちいさい

Mignon, choupi : Kawaii ~ かわいい

Idiot, bête : Baka ~ ばか

DES JEUX DE JAPONAIS

	9		7		2		5	
7			4		5			8
	4			1			2	
		6				3		
5	1						9	4
		8				7		
	8			7			3	
2			1		3			6
	3		8		9		4	

	5		3	8		6		7
				5		9		
	7	4				8		
		5	2			1		4
7		8					6	5
4	9		5			3		
	2				6			9
	3						8	2
5	4		8	2	9	7		

LE MOKITU : La grille est composée de 9 pavés de 9 lettres, soit un carré de 81 cases, divisée en régions. Le but du jeu est de remplir les cases avec des lettres, en s'aidant des quelques lettres déjà disposées sur la grille. L'ordre des lettres importe peu, sauf sur une ligne (souvent la première) ou celles-ci forment un mot. Les lettres doivent être disposées pour que chaque pavé contienne au moins les 9 lettres contenues sur la première ligne. Chaque ligne, colonne et région ne doit contenir qu'une seule fois les lettres différentes déjà présentes dans la grille.

O	A		S	E	U		I	N
U				O				S
		U	N		E	S		
		O	R		D	A		
I				A				R
S	N		D	R	O		U	A

Indice pour le précédent : Venu d'un autre temps, on me retrouve parfois dans la boîte.

Indice pour celui juste ci-dessous : Qualifie parfois un sentier.

E				Q				N
					N	I		U
	N	U				E	O	
		B		T		N		
	A			U			I	
		E		O		A		
	E	O				U	N	
A		T						
U				I	A			T

	L						N	
S					A			K
		A		L		E		
O	S			M			A	L
	M				L		s	
L		E		N		K		M
		S			M	A		
K	N						E	s

Indice : sa taille n'a rien à voir avec son altitude

Le jeu **KAKURO** utilise une grille comportant des cases noires ou blanches, de différente taille. Hormis la ligne du haut et la colonne de gauche, entièrement noires, la grille, comme pour les mots-croisés, est composée de combinaisons de chiffres horizontaux et verticaux, entourées par des cases noires. Les cases noires elles-mêmes sont divisées en deux par une diagonale allant du coin en haut à gauche au coin en bas à droite, de sorte que la combinaison à sa droite et la combinaison au-dessous puissent être définies dans la même case. L'objectif du jeu Kakuro est de remplir les cases blanches avec des chiffres (de 1 à 9) afin que la somme de tous les chiffres d'une même ligne soit égale au nombre inscrit dans la case noire définissant la ligne, et que cette ligne ne contienne pas deux fois le même chiffre.

	16	21	24	15	
29					
23					7
	14 16				
9			4		
17			3		

			17	15		3	11	20	
		13			19				6
	20				10				
	4				23				
6			4				3		
11			9			9			
		35							
	3			4			16		
	4								
4				5			9		
			12	3			7		
17					21				
	6				5				



CE CARNET DE CAMP APPARTIENT À :