

Aventurier,

Tu as été sélectionné pour participer à la 1ère saison de l'émission Koh Lant'Harre. Pour te donner une idée de ce qui t'attend, voici un bref descriptif de l'émission.

13 candidats doivent survivre sur une île inhabitée pendant 15 jours. C'est à eux de trouver de la nourriture afin d'accompagner la maigre ration de riz qui leur est fournie en début d'aventure. Ils doivent construire un abri afin de se protéger des conditions extérieures (intempéries, insectes et bien d'autres) et entretenir le feu qu'ils sont parvenus à faire ou qu'ils ont remporté lors d'une épreuve de confort.

Deux types d'épreuves sont organisées tout au long du jeu : une épreuve de confort et une d'immunité. Les épreuves peuvent être sportives, de natation, d'équilibre, de travail d'équipe, de dextérité, ou encore de volonté.

- **L'épreuve de confort** permet d'améliorer le quotidien de l'équipe qui gagne par une récompense.
- **L'épreuve d'immunité** permet de préserver l'équipe gagnante d'une élimination lors du conseil.

Le conseil

Tous les trois jours en moyenne, un candidat de l'équipe perdante à l'épreuve d'immunité est éliminé au

cours d'un conseil réunissant tous les membres de la tribu qui votent contre celui qu'ils désirent voir quitter le camp. Si le conseil se déroule traditionnellement le soir



ou le lendemain de l'épreuve d'immunité, il se peut qu'il se déroule immédiatement après l'épreuve.

Le collier d'immunité, qui est caché sur les campements, permet à son porteur d'être immunisé lors d'un conseil, mais seulement s'il décide de l'utiliser : dans ce cas, après que les votes ont été faits, mais avant le dépouillement, il doit signaler à Denis Brogniart qu'il dispose d'un collier d'immunité et le lui remettre. Tous les votes contre lui sont alors annulés. Sa détention peut être tenue secrète.

La phase finale

Lorsqu'il ne reste plus que quatre aventuriers en lice c'est la finale. Elle est composée de deux épreuves éliminatoires, puis d'un vote final.

Course d'orientation

La première épreuve est une épreuve d'orientation. Cela se fait à l'aide d'une boussole et d'une carte et les candidats doivent d'abord

retrouver une balise, qui se trouve près d'un repère donné (arbre, rocher, mare...). La balise est le plus souvent dans un rayon de 20 pas autour du repère. Cette balise indique une couleur et un nombre. La couleur correspond à une direction (ouest, nord-est...) et le nombre correspond au nombre de pas qu'il faut faire dans cette direction. Le tableau de correspondances entre les couleurs et les directions est situé au point de départ de la course. Le candidat n'ayant pas mémorisé ce code couleur avant le départ devra retourner devant le tableau.

En ayant la direction et le nombre de pas, les candidats disposent de toutes les indications leur permettant de retrouver un objet, lui aussi dissimulé. Le dernier qui ramène son objet est éliminé. Dans les premières saisons, il y a un objet par concurrent, mais depuis la saison 9, il n'y a que trois objets correspondants aux trois places disponibles.

Il peut arriver aussi qu'une personne trouve directement l'objet sans avoir à utiliser la balise.

Épreuve des poteaux

Les 3 candidats restants doivent tenir en équilibre le plus longtemps possible sur un poteau ancré dans le sable, soit sur la plage, soit dans l'eau. Le but de l'épreuve est d'être le dernier debout sur son poteau, afin de faire face au jury final, mais aussi de choisir l'aventurier qui l'accompagnera devant ce jury.

L'épreuve peut durer de quelques minutes à plusieurs heures.

Une fois l'épreuve terminée, le gagnant doit désigner, parmi les deux perdants, le candidat qui l'affrontera devant le jury final. Les deux derniers aventuriers ont ensuite l'occasion de se remémorer toute l'aventure vécue en revisitant les lieux importants du jeu (le lieu d'arrivée, les camps, le duel des



ambassadeurs...) qui contiennent les prénoms ou les photos de tous les candidats éliminés. Ils sont ensuite emmenés devant le jury final.

Le jury final

Le gagnant est élu par les autres candidats qui ont passé avec lui le cap de la réunification. Les perdants de l'orientation et des poteaux arrivent durant le conseil, les éliminés composant le jury final n'étant ainsi informés de l'identité



des deux finalistes qu'au dernier moment.

Chaque finaliste a l'occasion de s'exprimer devant le jury pendant une minute pour les convaincre de voter pour lui. Le vote est ensuite

effectué, puis l'urne est scellée sous contrôle d'huissier.

Zodiak Media Group

Zodiak Media est le 3e groupe audiovisuel indépendant mondial, avec 45 sociétés réparties dans 15 pays, parmi lesquels la France, le Royaume-Uni, les États-Unis, l'Italie, l'Espagne, les pays scandinaves et la Russie. Zodiak Media couvre la fiction, le divertissement et l'animation, avec des titres comme Millennium, Les Boloss, Loser attitude, Sous le soleil, Wallander, Fort Boyard, Le Grand Journal, N'oubliez pas les paroles, ou encore Totally Spies, Foot 2 rue ou Gormiti. Epaulé par Alexia Laroche-Joubert, le groupe sera chargé d'assurer le bon déroulement de l'émission et jugera les performances de chaque tribu.

1. Programme

Abris

Pour survivre sur l'île, les deux tribus auront besoin d'abris de qualité. Ceux-ci ont leur rôle à jouer dans le bien-être des aventuriers. S'ils sont bien lotis, ils en tireront également beaucoup d'avantages lors des épreuves d'immunité et de confort. En effet, bien qu'une bonne condition physique se révélera être un atout important lors de la compétition, nul ne pourra prétendre à la victoire sans avoir construit au préalable un espace de survie confortable et respirant la sérénité. Dans ce contexte, les Chefs

de Tribu joueront donc un rôle majeur : vernir l'image de leur équipe afin de satisfaire les attentes de la production qui sera intransigeante.

Les Tribus

Bien que la composition des équipes ne sera révélée qu'à l'arrivée sur Harre Island, la production a décidé de dévoiler le nom des chefs de Tribu à l'avance. Alors que LF et Corsac auront la responsabilité de la tribu des jaunes, les **Nekmaos**, Agouti et Daman se verront attribué le leadership de la team rouge, les **Lankawaïs**. A eux d'utiliser ces derniers jours pour se préparer de manière optimale à ces 15 jours de survie. En effet, une vraie tribu n'a jamais vaincu sans un chef charismatique et déterminé.

Les chefs de Tribus joueront un rôle primordial et devront donc au minimum veiller à respecter le standard d'Alexia Laroche-Joubert (ALJ), responsable de production de Koh-Lant'Harre: une hutte 3 étoiles! Certaines parties de cette dernière pourront être spécialement récompensées si le Zodiak Média Group juge que l'apport aura été bénéfique pour votre tribu, tout en tenant compte du respect de l'environnement et de l'écosystème présent sur l'île. L'image de votre tribu auprès de l'audimat se verra aussi grandement améliorée par ces belles infrastructures.

Journée Famille

Bien que la production interdise habituellement tout contact avec les familles, ALJ a décidé d'octroyer une faveur à nos jeunes participants de l'édition 2016. Lorsque que le soleil atteindra le zénith un beau dimanche de juillet, les candidats disposeront de quelques heures avec leurs proches : papa, maman, parrain, marraine, papy, mamy et enfants pour Augustin qui vient tout juste d'accoucher. Ce sera également l'occasion pour eux de reprendre des forces après 7 longs jours de dur labeur agrémentés de maniocs, lait de coco et de quelques grains de riz en guise de repas.

L'exploration des Archipels

En plus de ce petit coup de pouce, les candidats auront l'occasion de se rendre sur les îles des précédentes éditions. Par ce biais, les deux équipes se lanceront dans une course folle afin de retrouver le plus d'avantages délaissés par les anciens candidats de Koh-Lanta : vivres, or, colliers, matériel de chasse et pêche, arpons et autre carnet de survie. Il faudra bien évidemment faire preuve de rapidité et efficacité, le nombre maximum d'heures passées sur chaque île étant prédéterminé par la production. Soyez stratégique, et tenez compte des besoins de chacun. Une tragédie telle que celle survenue lors de l'édition 2014 (mort de Gérald Babin) n'étant évidemment pas souhaitable.

Les Rites d'Initiation

Les émissions de télé-réalité appartiennent à un domaine particulier dont les coulisses sont rarement dévoilées. Lors de chaque tournage, les participant devenu mini-star passent beaucoup de temps ensemble loin de leur famille, au fil du temps des rites d'initiation se sont donc rapidement développés. Soyez rassurés, rien de humiliant là-dedans, le moral des jeunes recrues représentant trop d'argent pour risquer la moindre égratignure psychologique. A vrai dire, peu de personnes savent exactement en quoi consistent réellement ces rites, mais ils sont le passage obligé vers l'intégration absolue dans la tribu. L'organisation de ces événements est apparemment assurée par un noyau dur de producteur s'auto proclamant « la Noble Assemblée ». Celle-ci est extrêmement discrète, et ne se rassemble qu'une fois par an à cette occasion. Un nom d'animal, le "totem", est ainsi donné à chaque nouveau participant de l'émission. Il reflète aussi son caractère et ses aptitudes intellectuelles et physiques.

La Promesse

Après trois ans passés dans une tribu, les aventuriers sont souvent sollicités pour faire un discours solennel devant tous leurs compagnons, parfois même devant les directeurs de production. Cet événement, la Promesse, est l'occasion de revenir sur leur

parcours sur l'île, leur engagement à l'équipe ainsi que sur les liens forts entre ces hommes qui se sont construits après autant de temps passé ensemble.

vers et autres sauterelles sont donc les bienvenus !

Tribe Spirit

On ne le rappelle jamais assez, mais le monde hostile des archipels perdue au milieu du pacifique requière un esprit d'équipe et de coopération. L'émission de cette année n'en fait pas exception. Si l'ambiance n'est pas optimale au sein de votre tribu, cela se ressentira sur le terrain. Votre équipe doit être soudée et concentrée sur un seul objectif: remporter le maximum de points lors des épreuves. Pour cela, la production a mis à disposition des candidats une brochure destinée aux tribus. Vous pouvez retrouver ce "must-have" ici: <http://www.lesscouts.be/animer/le12-18/eclaireurs/patrouille-pass/>.

L'épreuve des Papilles exotiques

A Harre, une journée de l'aventure sera dédiée à la découverte de la gastronomie locale. Pour se faire, les équipes auront la possibilité exceptionnelle de se rendre dans un SevenEleven de l'île de Koh-Tao. Bien qu'habituée aux bons boulets-frites de chez Lequet, la production espère bien que les tribus parviendront à les immiscer le temps d'une soirée au cœur de la culture culinaire locale. Manioc,

2. Infos pratiques

Départ

Samedi 16 juillet 2016 : rendez-vous pour tout le monde avec son sac à dos à 9h30 à la plaine de Cointe. Vous devez TOUS prendre toutes vos affaires pour le camp (votre sac à dos, votre éventuel matériel supplémentaire, etc. - voir matériel à emporter -).

On chargera tous ensemble (parents et famille sont plus que bienvenus) le camion qui s'en ira déposer le matériel à la prairie, et nous partirons avec **les scouts de 4^e année uniquement**, pour un pré-camp mémorable.

Pour les autres scouts, deuxième rendez-vous le **dimanche 17 juillet à la gare des Guillemins à 8h**, pour cette fois se rendre au camp. Prenez avec vous un petit sac avec de quoi manger pour dîner et ce que vous aurez oublié de mettre dans votre sac la veille.

Retour

Le retour est prévu le dimanche 31 juillet, vers 11h-12h à la plaine de Cointe. Nous vous informerons de l'heure précise du retour le jour de la visite des parents via notre site web (l1llégia.be).

Nous aurons besoin d'aide pour décharger le matériel et le ranger dans le local ! ☺

Journée Parents

Une journée porte ouverte sera organisée le **dimanche 24 juillet à 12h30**. Au programme : visite du camp, grand jeu dans la prairie et barbecue festif et convivial (organisé par vos soins)!

Amenez donc de quoi **boire et manger, pour vous ainsi que pour votre/vos fils**.

Comme l'année dernière, la journée se finira entre 17h et 18h, heure à laquelle le camp reprendra de plus belle.

NB : pour les nouveaux parents, les scouts apprécient beaucoup de recevoir leurs friandises préférées (surtout après une semaine où l'hygiène est en option et où l'eau potable se fait rare (rire !!)).

Adresse postale/de la prairie

Troupe XI^e Légia

Benoît Gaillard

Route de Saint-Antoine, 66

6960 Harre

NB : En arrivant dans le hameau, vous trouverez des panneaux indiquant la direction à suivre. La prairie se situe à 40 minutes de Liège.

Contacts

Animateur responsable :

Simon Meert - **Mako** :

0474 72 52 24

Staff:

Jonas Dembour - **Puma** :

0471 47 10 50

Ulysse Stassart – **Quetzal** :

0479 70 84 79

Arthur Houbiers – **Mouton**

0492 70 74 64

Mail: eclaireurs11@gmail.com

Site web: 11legia.be

Facebook : *Troupe-XIe Légia*

Matériel à emporter sur l'île :

- ✓ Carte d'identité
- ✓ Carte SIS
- ✓ Carnet de camp
- ✓ Uniforme impeccable = foulard propre (à l'origine blanc avec une ligne rouge), chemise avec les insignes requis, un short d'uniforme.
- ✓ Crème solaire !!
- ✓ Gamelle !
- ✓ Veste chaude et imperméable (k-way)
- ✓ Matelas pneumatique (ne pas prendre un lit de camp) et sac de couchage
- ✓ Matériel de toilette, même s'il ne sert pas souvent...
- ✓ Sous-vêtements en suffisance
- ✓ Une dizaine de t-shirt
- ✓ 5 shorts
- ✓ 2 gros pulls bien chauds
- ✓ 1 maillot de bain ou short maillot
- ✓ 2 essuies de bain
- ✓ 1 pantalon
- ✓ 1 sac à linge sale
- ✓ Des chaussures de sport
- ✓ Des chaussures de marche
- ✓ Son doudou
- ✓ Boussole (de la plus haute importance cette année)

- ✓ 1 canif ou opinel (existential !)
- ✓ 1 gourde
- ✓ De quoi écrire
- ✓ Une lampe de poche (en état de marche !)
- ✓ 2 vieux essuies de cuisine par personne
- ✓ Des lunettes de soleil
- ✓ Ta trousse de toilette au grand complet
- ✓ Instrument de musique, gadget scout, chansonnier, des friandises (à partager bien entendu),...
- ✓ Le CP veillera à avoir dans sa patrouille:
 - L'argent de patrouille gagné durant l'année.
 - 1 petite trousse de premiers soins pour le hike par tribu.
 - Une malle en ordre
 - Un appareil photo numérique avec carte mémoire et câble d'alimentation

Matériel interdit

Le GSM n'est pas nécessaire. Tous les GSM seront de toute façon récoltés au début du camp. Ils seront remis à votre disposition à certains moments si vous voulez échanger quelques coups de fils avec votre famille, ou quelques sextos avec votre amie. Ceci n'est aucunement une mesure punitive! En effet, l'expérience du camp ne s'en trouve qu'améliorée.

De plus, les iPods, écouteurs ou tout autre moyen d'écouter des musiques tout seules seront

confisqués. Nous invitons par contre les patrouilles à amener une radio ou un baffle pour mettre l'ambiance dans la prairie.

Ci-joint vous trouverez la loi Scoute, document qui sera nécessaire pour les Promettants, ainsi que l'Autorisation Parentale et la Fiche

Médicale qui vous avaient déjà été envoyées par mail. Ces deux dernières sont à remplir absolument et à nous fournir le samedi 16 juillet, jour du chargement du camion dans une fiche plastique avec la carte d'identité et la carte SIS de votre enfant.



La Promesse et la Loi scoutes

Chaque scout dans le monde adhère, dans son propre langage, à une Promesse et à une Loi reflétant le devoir envers soi-même (principe personnel), le devoir envers autrui (principe social) et le devoir envers Dieu (principe spirituel), et inspirées de la Promesse et de la Loi conçues à l'origine par Baden-Powell, fondateur du scoutisme.

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.

Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs 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 Scouts ASBL - Editeur responsable : Jérôme Wainieg - Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique - www.lescouts.be

FICHE MEDICALE INDIVIDUELLE

A faire compléter avec précision par les parents au début de chaque année scout et avant le camp, par les parents ou par un médecin, et à remettre à l'animateur responsable de section.

Emplacement pour une vignette
de mutuelle
Coller ici

Emplacement pour une vignette
de mutuelle
Coller ici

Identité de l'enfant

Nom : Prénom : Né(e) le

Adresse : Rue N° Bte

Localité : CP : Tél : /

Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom – Adresse :

Tél / GSM : /

Nom – Adresse :

Tél / GSM : /

Médecin traitant

Nom – Adresse :

Tél : /

Informations médicales confidentielles

L'enfant est-il atteint de :

☐ Diabète ☐ Asthme ☐ Epilepsie ☐ Somnambulisme ☐ Affection cardiaque
☐ Affection cutanée ☐ Rhumatisme ☐ Handicap moteur ☐ Handicap mental ☐ Autres :

Fréquence et gravité :

Est-il sensible aux refroidissements ?	Oui	Non	Est-il allergique à certaines		
Est-il vite fatigué ?	Oui	Non	matières ou aliments ?	Oui	Non
Est-il incontinent ?	Oui	Non	Si oui, lesquels ?	
A-t-il un régime alimentaire particulier ?	Oui	Non		
Peut-il participer aux activités sportives ?	Oui	Non	A-t-il été vacciné contre le tétanos ?	Oui	Non
Peut-il participer aux baignades ?	Oui	Non	(date du dernier rappel)	
Sait-il nager ?	Oui	Non		
Est-il allergique à des médicaments ?	Oui	Non	A-t-il reçu du sérum antitétanique ?	Oui	Non
			(en quelle année ?)	

Si oui, lesquels ?

Date du dernier test à la tuberculine et résultat :

Date Signature :

Soins à prodiguer et prescriptions pendant le camp

A présenter au médecin consulté lors du camp et à remettre aux parents à la fin du camp.

Médicaments à prendre durant le camp :

Visites du médecin – Dates

Les informations contenues dans la fiche médicale sont confidentielles. Les animateurs à qui ces informations sont confiées sont tenus de respecter la loi du 8 décembre 1992 relative à la protection de la vie privée ainsi qu'à la loi du 19 juillet 2006 modifiant celle du 3 juillet 2005 relative aux droits des volontaires (notion de secret professionnel stipulée dans l'article 458 du Code pénal). Les informations communiquées ici ne peuvent donc être divulguées si ce n'est au médecin ou tout autre personnel soignant consulté.





AUTORISATION PARENTALE

Concerne : tous les membres qui ont moins de 18 ans, même les animateurs ou les invités

Coordonnées de l'animateur responsable du groupe :

Prénom, nom :

Adresse complète :

A compléter par le parent/tuteur :

Je soussigné(e) (prénom, nom) :

☐ père

☐ mère

☐ tuteur

☐ répondant

autorise (prénom, nom)

à participer aux activités des Baladins - Louveteaux - Eclaireurs - Pionniers ⁽¹⁾

de l'unité (code de l'unité et nom complet) qui se déroulera

du / / au / / à

Pour cette période :

- Je le/la place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs.
- Je marque mon accord pour que soient administrés, uniquement en cas de nécessité, les médicaments repris de manière exhaustive dans la fiche santé.
- Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris durant le séjour de mon enfant par le responsable de centre de vacances ou par le service médical qui y est associé. J'autorise le médecin local à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de l'enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale à défaut de pouvoir être contacté personnellement.
- Les animateurs m'ont informé du programme d'animation en ce compris les modalités d'organisation des activités et déplacements en autonomie (activités et déplacements de patrouille par exemple).
- Je l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/répondants. ⁽²⁾

Fait à le

Signature ⁽³⁾

(1) Effacer les mentions inutiles

(2) Cette dernière phrase est à effacer pour les camps en Belgique

(3) Pour les camps à l'étranger, il est nécessaire de faire légaliser la signature par l'administration communale



