

Trousseau camp bleu 2014

1 Mises en garde et rappels

La maîtrise décline toute responsabilité quant au matériel apporté par les jeunes : si un jeune endommage un objet qu'il a lui même apporté, la maîtrise ne saurait en être tenue responsable.

Il est fortement conseillé de n'apporter que des vêtements qui ne craignent plus grand chose : les jeunes (et les chefs. . .) vont tout de même vivre en plein air pendant deux semaines, et (bizarrement) le grand air, ça tache facilement¹. Il est par ailleurs recommandé de marquer le matériel qui pourrait être mis en commun ou ressemble à celui de tout le monde (torchon, popote, couteau de poche, etc.).

Le présent trousseau est fourni à titre indicatif et ne saurait être exhaustif (chaque jeune, ou chef, ayant ses petites habitudes et manies). Toutefois, il devrait assez bien couvrir les besoins de la majorité des participants au camp, moyennant une lessive ou deux de certaines affaires. Emporter des affaires propres pour 15 jours a vite tendance à énormément charger le sac et rendre difficile l'accès à un objet précis au sein de ce dernier (d'où des affaires perdues car éparpillées dans la tente, etc.). Les jeunes doivent pouvoir porter/manipuler leur(s) sac(s) lors du voyage A/R.

Le matériel mentionné dans ce trousseau peut se trouver, par exemple, la plupart du temps sur www.laboutiqueduscoutisme.com.

2 Ce qu'il serait plus que (très) préférable d'emporter

Vêtements

- 7 (à 10) jours de sous-vêtements
- 7 (à 10) T-shirts
- 1 à 2 pantalons
- 2 à 3 shorts ou pantacourts
- 2 à 3 pulls
- 1 (voire 2) pull chaud, typiquement une polaire (les nuits ou veillées peuvent être froides)
- 1 pyjama
- 1 maillot de bain
- 1 vêtement de pluie, muni d'une capuche (imperméable, K-way[®] ou poncho)
- 1 casquette ou chapeau (indispensable)
- la tenue scoute (chemise & foulard)

1. Et pourtant, on s'y attache facilement !

Hygiène

On fera attention à cette partie du paquetage qui peut vite peser lourd (en regard de son volume) sans que l'on s'en rende nécessairement bien compte.

- brosse à dents & dentifrice
- savon & shampoing
- serviette de toilette
- coupe-ongles
- brosse à cheveux (si cheveux longs)
- ...
- crème solaire

Chaussures

Les deux premiers items sont absolument nécessaires. Les deux suivants sont laissés à l'appréciation des participants. De l'expérience des vétérans, ils peuvent se révéler tout aussi utiles dans leur domaine l'un que l'autre.

- une paire « pour tous les jours » (tennis, Converse[®], *etc.*)
- une paire de chaussure de marche, si possible tenant bien les chevilles (la maîtrise rappelle que 2 explorations sont au programme)
- une paire de bottes (imperméables)
- une paire de chaussures ouvertes (tongues ou sandales)

Divers

- 1 duvet
- 1 tapis de sol (mousse ou gonflable)
- 1 *vrai* sac à dos, avec dos matelassé, bretelles réglables et ceinture de maintien (ce peut être le sac contenant toutes les affaires lors du transport A/R)
- 1 popote (gamelle(s), quart, couverts)
- 1 couteau de poche, de type Opinel[®] ou couteau suisse (pas obligatoire mais ça dépanne bien souvent)
- 1 gourde (typiquement d'un litre)
- 1 lampe de poche (& 1 jeu de piles de rechange si non rechargeable)
- un peu de lessive « à main »²
- 1 sac, de préférence en tissu, pour le linge sale
- 1 *déguisement de gaulois(e)*

Vie commune

- 1 torchon
- 1 ou 2 vieux journaux pour allumer le feu (pas de papier glacé)

2. Il doit être possible de se mettre d'accord avec d'autres membres de l'équipage pour éviter de se retrouver avec 3 L de Bonux[®] pour 6 personnes...

3 Ce qui est moins indispensable mais conseillé quand même

- 1 paire de lunettes de soleil
- 1 antimoustique (attention néanmoins aux produits « trop » chimiques)
- du papier, 1 stylo, des enveloppes³ et des timbres
- 1 jeu de cartes (pour les temps calmes)
- 1 bassine pliante
- 1 appareil photo (NB : cette année, il sera difficile de recharger les batteries ; un modèle jetable est peut-être préférable)
- 1 paire de gants de chantier (nous devrions en emporter quelques unes mais si votre enfant préfère disposer d'une paire bien à lui pour manier les outils...)
- *un peu* d'argent de poche

NB : il est parfaitement inutile de donner une grosse somme d'argent à votre enfant, il n'aura tout simplement pas l'occasion de la dépenser (les courses sont faites par la maîtrise, les jeunes ne sortent du camp que pour les Explos, *etc.*). Par contre, il peut emporter quelques euros (5 €) s'il souhaite acheter des cartes postales ou faire un petit extra lors de l'Exploration d'équipage par exemple.

4 Ce qui devrait rester à la maison

- le baladeur audio (« MP3 »)
- les bijoux et autres objets de valeurs
- la console portable de jeux vidéo
- l'appareil photo trop fragile
- la mauvaise humeur ;)

3. Pensez à donner avec ceci les adresses « utiles » de la famille.