



PRÉSENTATION DU CAMP D'ÉTÉ



A L'ABORDAGE !
L'AVENTURE CORSAIRE



LA GARIBE
DIRECTION TORTUGA

Cher frère scout,

Formant initialement une flibuste sous les ordres du Capitaine, Rackham Le Rouge, chacun de vos équipages s'est infiltré dans telle ou telle nation, dont vous avez adopté les us et coutumes (l'Empire Chinois, l'Empire Ottoman, le Royaume d'Angleterre, la République de Venise, le Royaume d'Espagne).
Cet été, à son appel, nous nous retrouverons sur l'île de la Tortue, à la Garipe en Vendée.

Les corsaires vont-ils rester fidèles à la flibuste ainsi qu'à leurs nations ?

Le plan d'infiltration sera-t-il découvert par les grandes puissances ?

Les flibustiers seront-ils bien accueillis par les boucaniers (habitants de l'île) ?

Les puissances maritimes réussiront-elles à déjouer les plans des pirates ?

Le mystérieux capitaine peut-il devenir un honnête homme ?

Les réponses à ces problématiques dépendront en grande partie des décisions que vous prendrez en amont du camp et sur place, à Tortuga.

Le thème du camp portera donc sur les Corsaires au XVIII^e siècle.

L'axe principal du camp portera quant à lui sur le sourire (p.14), avec comme thème spi «Etre en vérité».

Imprégnez-vous de ce livret qui contient toutes les informations nécessaires au bon déroulement du camp : description des activités, préparation du camp, présentation du lieu et des alentours, histoire de l'île de la Tortue...etc.

Il fait figure de rappel pour réaliser votre dossier de camp de Patrouille...qui se devra d'être un chef d'œuvre !

Jacques - Chef de Troupe

SOMMAIRE

I- LA TROUPE	P.4
II- ECRIRE L'HISTOIRE	P.5
III- QU'APPORTES-TU EN CAMP ?	P.6
IV- L'UNIFORME	P.7
V- LES DÉGUISEMENTS	P.7
VI- A L'HONNEUR	P.8
VII- LE DOSSIER DE CAMP	P.9
VIII- LES ACTIVITÉS PRINCIPALES	P.10
A- LES INSTALLATIONS.....	P.10
B- LES VEILLÉES.....	P.11
D- LE CONCOURS CUISINE.....	P.12
E- LA JOURNÉE VILLAGE.....	P.12
F- LA JOURNÉE DES CP.....	P.12
G- LES OLYMPIADES.....	P.13
H- LE GRAND JEU.....	P.13
I- L'EXPLORATION.....	P.13
IX- LES GRANDES VEILLÉES	P.14
X- TORTUGA	P.15
XI- SOURIRE	P.20
XII- LE MOT DU PÈRE	P.21
XIII- LE CHANT DE TROUPE	P.22
XIII- HISTORIQUE	P.23

I- LA TROUPE

CAMP 2021

CERF
Gaspard (CP)
Côme (SP)
Augustin
Amaury
Sixte
Jean



LION
Benoît (CP)
Pierre-Wandrille (SP)
Charles
Mathéo
Paul
Jean



MAÎTRISE
Jacques (CT)
Etienne
Stanislas
Tanguy
Martin
Augustin
Louis



AIGLE
Clément (CP)
Godefroi (SP)
Clément
Tristan
Octave
Benoît-Joseph



ISARD
Armand (CP)
Cyriaque (SP)
Paul
Zacharie
Matthieu
Jean



SANGLIER
Aubert-Marie (CP)
Quentin (SP)
Louis-Antoine
Marc-Émile
Gabriel
Gabriel



EQUIPE GROUPE
Olivier (CG)
Clotilde
Eric
Grégoire
Lucien
Père François (CR)



II- ECRIRE L'HISTOIRE

Bienvenue à Saint-Christophe du Ligneron. Petit village vendéen dont l'un des enfants fut le 1er mort des Guerres de Vendée.

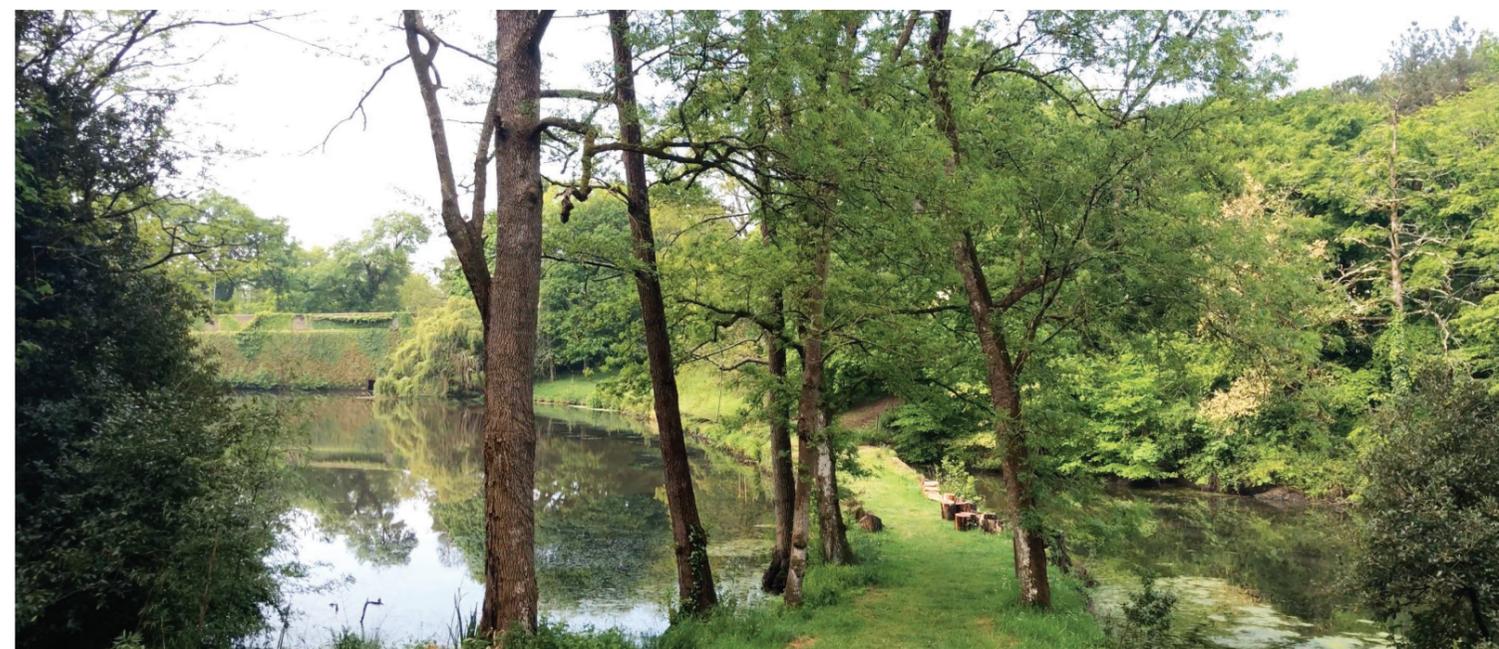
En effet, Paul Barillon, jeune paysan costaud du village fait bravement face aux gendarmes venus arrêter le curé. Tué sur place, son courage est resté dans les mémoires et est honoré par une plaque mémorative au milieu du village.

Le lieu de camp

Le campement se déroule dans un parc aménagé dans la première moitié du XIXème siècle pour un château dont la construction n'a jamais vu le jour. Au milieu des bois, un trou témoigne de la volonté de creuser les fondations. Un peu plus loin, les ruines d'un lavoir montrent que le château aurait été pourvu des meilleures commodités de l'époque. Les eaux de l'étang couvrent une petite vallée, la dernière avant un paysage de marais. En amont du lavoir, une curiosité s'offre au curieux qui saura la regarder : il s'agit d'une fontaine déjà utilisée à l'époque gauloise. D'une pierre immense sort un filet d'eau pure, c'est la fontaine du Trognard (Ou serait-ce celle de Jouvence ?).

Enfin, dernière spécificité, la pyramide construite dans le cimetière. Elle célèbre la frénétique admiration pour l'expédition de Bonaparte en Egypte qui est commémorée 50 ans plus tard, en 1840.

Alors vous aussi, venez écrire l'histoire au milieu de ces bois habités par une nombreuse colonie de salamandres, l'animal fétiche de François 1er !



III- QU'APPORTES-TU EN CAMP ?

J'imagine que, comme tu es toujours prêt, tu as déjà préparé soigneusement tout ce qu'il faut apporter. Mais, au fait, qu'apportes-tu au camp ?

Bien-sûr, ton sac soigneusement préparé et rangé et dont rien ne déborde : tout le nécessaire, mais rien de superflu.

Bien-sûr, un matériel de patrouille bien préparé et rangé, graissé, prêt à servir pour travailler le bois et construire de belles installations. Pas un tendeur ne manque à la tente. C'est connu, un scout ne fait rien à moitié.

Bien-sûr, en fonction du poste d'action que tu tiens dans la patrouille, des idées de jeux, de chants, de numéros pour les veillées, sans oublier le matériel qui va avec : la trousse de secours de la patrouille ou encore ton carnet de messager et ton appareil photo.

Bien-sûr aussi, tes compétences et des astuces techniques, dans tous les domaines de la vie du camp et spécialement dans celui où tu t'es spécialisé en préparant des badges & brevets pour rendre service à ta patrouille et à la Troupe.

As-tu aussi pensé à apporter ton sourire et ta bonne humeur ?

La réussite d'un camp dépend pour beaucoup de l'état d'esprit que chacun y apporte.

La marque d'un esprit scout et d'un camp réussi, c'est la bonne humeur et la joie qui y règne, qu'il fasse chaud et grand soleil ou qu'il pleuve et qu'il vente !

Souris et chante dans les bons moments comme dans les difficultés. Sois toujours joyeux et plein d'entrain !

BP rappelait que la bonne humeur est aussi contagieuse que la rougeole. Alors, ne te retiens surtout pas, au contraire, efforce-toi d'être contagieux !

Que ton camp soit un immense sourire, « pas le sourire ironique et moqueur, le sourire en coin de lèvres qui juge et rapetisse, mais le sourire large, net, le sourire scout à fleur de rire ».

Mât « Kremlin » - Camp 2020 - 1ère Lambersart



Allez-vous être à la hauteur du prestige de vos nations ?
Vous trouverez sur le site internet des recommandations, techniques & astuces plus détaillées dans l'onglet «prépa camp d'été».

IV- L'UNIFORME

Depuis l'origine du scoutisme, l'uniforme est le signe d'un même esprit partagé par une même communauté : le « style scout ». Fonctionnel, adapté aux activités de plein air que nous pratiquons, il aide à aplanir les différences tout en permettant l'identification par le code officiel des insignes : province, groupe, fonction etc. Il est l'image de la troupe, de la patrouille ! Il doit être porté dignement, avec fierté et l'importance de le respecter n'est pas des moindres. Dépassant les modes, signe d'unité, il doit être propre et complet.



« Relever les manches, c'est être prêt à servir. »

V- LES DÉGUISEMENTS

Vos déguisements seront indispensables pour les veillées et serviront également, aussi bien comme décorations de votre coin de Patrouille et/ou du coin veillée, que pour la plupart des activités telles que le Concu, le Grand Jeu ou les Olympiades. Travaillez-les avec soin.

Objectif: avoir chacun une tenue principale (pastrop encombrante) + d'autres accessoires qui serviront pour les veillées / concu ou pour décorer le coin de Pat'.

Rappel - Il vous faut concevoir au minimum :

- Une tenue chacun
- Un drapeau de Patrouille
- Un foulard de veillée
- Des accessoires plus sophistiqués pour la veillée
- Un drap de veillée aux couleurs de votre Patrouille

Flot Déguisement

Le respect du cahier des charges, la créativité, la qualité des drapeaux / tuniques et autres accessoires, leurs mises en valeurs, leurs utilisations à bon escient, l'harmonisation des déguisements de la Patrouille et la cohérence avec le thème + votre nation.



VI- A L'HONNEUR

LA VIE DE CAMP

Flot Vie de camp : La ponctualités, l'ambiance, la dynamique, le rythme de vie de la patrouille.
Loi et principe (connaître et savoir expliquer)
L'hygiène, la propreté du coin de patrouille, du matériel (Vaisselle cul blanc par exemple).
Le traitement des outils (râtelier), la tenue des uniformes, la qualité des repas.
L'investissement de la Patrouille au service de la Troupe.

LA PROGRESSION

Flot Progression : la motivation des patrouillard, l'amélioration de l'ambiance de patrouille, du niveau technique.
Le nombre de brevets, badges et classes obtenus pendant l'année et le camp.

L'ESPRIT SCOUT

L' « esprit scout » est naturel chez un éclaireur. Franchise, dévouement et pureté sont les 3 maîtres mots.

Flot Esprit scout : Le flot le plus important du camp. Le respect de la Loi Scout, la spontanéité à rendre service, le franc jeu pendant les activités et la bonne humeur quotidienne.



Le Kraal - Camp 2020 - 1ère Lambersart



VII- LE DOSSIER DE CAMP

Il sera remis à la maîtrise en amont du camp. Il peut être manuscrit ou numérique.

Il doit contenir :

- Une belle première de couverture
- Une présentation de votre patrouille : bref historique, la devise, le Saint-Patron ainsi que la progression de chaque patrouillard, les postes d'action etc.
- Une présentation de votre nation (pour le côté «puissance maritime») : bref historique / grands événements / spécialité culinaire / traditions etc.
- Le motif choisi pour votre bannière de Patrouille, vos tenues
- Les plans détaillés de vos installations
- La préparation des olympiades
- La préparation de l'explo
- La préparation de la journée village
- Le menu de votre concours cuisine (avec liste de course précise)

Flot Dossier de camp

Travail fourni par chacun dans le dossier, qualité du contenu (pas de Wikipédia et autres), présentation et mise en page du dossier, originalité, ponctualité.



Fin du GJ - 12/12/2020 - 1ère Lambersart

VIII- LES ACTIVITÉS PRINCIPALES

A- LES INSTALLATIONS

Vous devrez réaliser des installations en lien avec le thème de camp et plus particulièrement de votre nation (l'Empire Chinois pour le Lion / l'Empire Ottoman pour l'Aigle / le Royaume d'Angleterre pour le Cerf / la République de Venise pour le Sanglier / le Royaume d'Espagne pour l'Isard).



Construction du mât - Camp 2020

Vos installations devront être réalisées **sans ficelle, en faisant du froissartage.**

La ficelle ne peut, par exemple, être utilisée que pour concevoir les hamacs et le filet du vaisselier ou pour des détails esthétiques tel que du PH.

Vous aurez environ 24h00 (6 x 4h00) pour concevoir vos installations.

De même, vous ferez les plans des installations sur papier millimétré avec mention du nombre de perche nécessaires et la taille de chacune pour toutes vos installations.

Le flot Installations : l'esprit de patrouille durant la construction, participation de toute la pat'. Les techniques de froissartage, l'aspect pratique & esthétique, le rangement et l'entretien des outils. La propreté du terrain (Pas de copeaux de bois ou de branches au sol, souches coupées au ras du sol, (...)) (art.6)

Originalité, trucs et astuces, séchoir à linge, cintres (en bois) pour unif...

Vos installations devront comporter :

- Une tente surélevée d'une hauteur de 3 m maximum
- Une table/une table à feu/un vaisselier,
- Des feuillets / un coin toilette / une douche / un lave-mains),
- Un oratoire de patrouille,
- Un râtelier pour les outils / des portes manteaux pour les uniformes, des rangements au sec pour les malles
- Un portique en lien avec le thème, avec nom et couleurs de la patrouille
- Une délimitation précise du coin de Pat'

B- LES VEILLÉES

La veillée est un moment important dans une journée de camp.

« **Beau, Clair, Joyeux** » sont les 3 mots clés d'une veillée réussie.

Vous aurez une grande veillée à préparer en amont. Entraînez-vous en Patrouille sur le chant, la prière du soir, l'utilisation du coin veillée, le mime et le chœur parlé.

Vous devrez confectionner à l'avance des déguisements que vous mettrez à plusieurs occasions.

Ils doivent être en lien avec le thème et votre nation. Imprégnez-vous du « Guide de la Veillée ».

Chaque scout doit avoir une tunique et un foulard de veillée sur la tête (aux couleurs de sa Patrouille).

Flot Veillée : tenue de veillée (foulard de veillée, carnet de chant...etc).

La bonne organisation d'une veillée, l'enchaînement des sketches, fils rouges et chants, la cohérence avec le thème, la qualité de la gestuelle et des dialogues et votre participation générale aux différentes veillées du camp.



Veillée du Sanglier - 28/03/2021



Feu de camp si chaud si bon - Une veillée du camp 2020 - Tère Lambersart

Allez-vous être à la hauteur du prestige de vos nations ?
Vous trouverez sur le site internet des recommandations, techniques & astuces plus détaillées dans l'onglet «prépa camp d'été».

D- LE CONCOURS CUISINE



Le thème du concours cuisine porte sur la cuisine des marins au XVIII^e siècle dans vos nations respectives.

Le menu et la liste des ingrédients sont fixés bien à l'avance. L'intendant (PA Cuisinier) de chaque patrouille sera normalement chargé d'acheter lui-même les ingrédients au supermarché local (il sera accompagné de l'intendant de troupe). Vous soignerez la présentation et la mise en scène.

Flot Concours Cuisine : le respect de la recette choisie, la cuisson, le goût et la créativité, aussi bien pour le choix de la recette que la présentation ou sa mise en scène. Il sera également tenu compte de la qualité des repas ordinaires en patrouilles (lorsque la maîtrise vient déjeuner dans vos coins de patrouilles).

E- LA JOURNÉE VILLAGE

Le camp se transformera pour une journée en un véritable village en fête.

Vous devrez préparer au minimum 2 activités à proposer aux autres scouts. Vous aurez un budget intendance qui vous permettra de proposer à tous une petite collation (crêpes, biscuit apéro, sirop, cidre, milk shake, café, chocolat chaud, thé, pain perdu...). De plus, vous aurez la matinée pour confectionner des objets en bois (longue-vue, chandelier, tabouret ou autres œuvres d'art) que vous proposerez à la vente. Une monnaie sera mise en jeu pour l'achat des objets et la participation aux activités. C'est une journée passée entièrement dans vos installations, la mise en scène sera à soigner. La journée se déroulera avec vos déguisements.

Flot Journée Village : originalité des activités proposées, originalité de la collation, qualité de la mise en scène, qualité des objets mis en vente.



F- LA JOURNÉE DES CP



Petite originalité cette année : une journée atypique lors de laquelle les CP formeront la Maîtrise de Troupe, et la Maîtrise formera une Patrouille. Les CP animeront la journée à leurs manières. Ils doivent donc préparer 1 ou plusieurs activités de leurs choix qu'ils mettront en place. La mise en scène sera à soigner. Le programme doit être validé par 1 chef en amont du camp (ce sera une surprise pour les autres).

Les CP sont libres de prévoir ou non un flot personnalisé qui pourra être remis à la fin du camp.

G- LES OLYMPIADES



Au programme : course de radeau, parcours Hébert, tir à l'arc, joutes nautiques etc. Ainsi que probablement : tir à la corde, tournoi de sioule, football. Je vous recommande de vous renseigner sur la construction d'un radeau. Celui-ci devra comporter une voile.

Il vous faut organiser une petite épreuve originale non citée dans le programme. Vous participerez aussi à cette épreuve.

Le flot Olympiades : l'esprit de patrouille, le franc jeu, les performances, la mise en scène.

H- LE GRAND JEU

Vous aurez à défendre l'honneur de votre équipage. N'oubliez pas que l'esprit du grand jeu est l'axe du camp, soyez prêt à partir à tout moment. Je vous rappelle qu'une alerte doit avoir un temps de réponse inférieur à 7 minutes.

Vous devez connaître votre morse et réviser toutes les techniques pouvant être utiles pendant le grand jeu ; stratégie, traque, embuscade. Mais également, orientation, transmission, camouflage.

Le flot Grand Jeu : le respect de l'adversaire, le respect des consignes, le franc jeu, l'efficacité technique, l'esprit de patrouille et les performances.



I- L'EXPLORATION



L'exploration est un moment important du camp, durant lequel la maîtrise vous fait l'honneur et témoigne sa confiance de vous laisser seul, partir à l'aventure. C'est pourquoi, sa préparation doit témoigner du sérieux avec lequel vous comptez effectuer votre exploration. Toute patrouille qui n'a pas acquis la confiance de la maîtrise s'en retrouverait privée. L'explo durera 3 jours et 2 nuits.

Le départ se fera du lieu de camp et l'arrivée à Saint-Gilles-Croix-de-Vie pour le reste des festivités. Avant de partir en camp, vous aurez à faire une grosse préparation.

Vous trouverez sur le site internet des recommandations, techniques & astuces plus détaillées dans l'onglet «prépa camp d'été».

Flot Exploration : La qualité du rapport d'exploration, l'itinéraire choisi, la diversité des visites, la préparation de l'exploration en patrouille avant le camp.

IX- LES GRANDES VEILLÉES

Voici les thèmes de vos grandes veillées : À partir de vos recherches historiques et de votre imagination, n'hésitez pas à broder autour de ces grandes lignes.

Il y aura également plusieurs veillées classiques qui seront à préparer sur place. Appuyez-vous sur le «Petit livret de la veillée» de Thomas pour affiner vos techniques et n'hésitez pas à demander conseil à Tanguy.

L'histoire se déroule en l'an de grâce 1700 et commence dans le sud de la France dans le village de Saorge près de la ville de Nice.

Sanglier : Départ pour Venise de Joseph

Joseph, fils de modeste propriétaire agricole à Saorge, au Nord-Ouest de Nice, rentre en conflit avec son père afin de pouvoir partir à Venise « la capitale du plaisir » où l'on retrouve de nombreux artistes passionnés par la musique le théâtre la peinture et d'autres encore ... Joseph se sent en effet plus une âme d'artiste que d'agriculteur. Son père refuse dans un premier temps, mais devant l'insistance de son fils qui lui dit que ses créations artistiques rapporteraient beaucoup d'argent, il le met au défi de partir deux mois. Si l'argent récolté par Joseph se révèle suffisant, alors il le laissera définitivement partir... Joseph part donc pour Venise avec son ami d'enfance Olivier.

Lion : Désillusion à Venise et rencontre avec le Marchand Chinois Tianzi

Arrivés à Venise, les deux amis doivent faire face à la cruelle désillusion que leurs œuvres artistiques ne rapportent pas du tout autant qu'ils ne l'espéraient car la concurrence est rude. Ils doivent même faire face à toute sorte de voyous qui veulent les déposséder... Un soir dans une taverne, ils rencontrent un marchand Chinois venu tout droit de Shanghai, nommé Tianzi, passionné par leurs œuvres il veut les emmener en Chine. Le Marchand affirme que leurs talents feraient fureur dans son pays. Les deux garçons, oubliant leur retour prévu dans 2 mois, partent donc dans la Jonque du marchand Chinois...

Isard : L'histoire du trésor de Eduardo Blomar

Durant la traversée, les deux garçons se prennent d'amitié pour un mystérieux espagnol du nom de José qui leur compte l'histoire du trésor d'Eduardo Blomar. Cela s'est déroulé vers l'an 1670 il y a une trentaine d'années. La flotte Espagnole avait glorieusement combattu face aux navires du renégat. Ceux-ci, sentant que la défaite était proche, avaient enterré leur trésor qu'ils avaient amassé au fil de leur pillage et rapines, en espérant le récupérer un jour. Cependant, José qui avait été fait prisonnier à ce moment avait réussi à s'échapper et à voir l'emplacement du trésor. Il n'avait cependant pas pu être pris au sérieux en revenant en Espagne car il était devenu à moitié fou, resté seul sur l'île durant des jours et des jours sans la moindre voile à l'horizon.

Cerf : Un marchand douteux

Alors que la traversée touche à sa fin, les deux garçons et leurs amis espagnols doivent faire face à une mauvaise surprise, un navire anglais est en vue. Le fameux marchand leur annonce alors leurs statuts d'esclave. Ils les enferment au fond de la cale, ne voulant surtout pas que les Anglais découvrent son trafic. La Jonque chinoise et le navire Anglais se retrouvent donc côte à côte pour que les Anglais procèdent à l'inspection. Heureusement, le capitaine Anglais découvre le trafic du chinois et le combat fait rage. L'Anglais met à bas la Jonque et délivre les captifs. Le capitaine anglais invita Joseph et ses amis à continuer sa route avec eux, ils se rendaient en effet à l'opposé, dans le golfe persique. L'anglais pourrait ainsi les déposer là pour les rapprocher de leurs pays d'origine. Les trois compagnons acceptent ayant espoir de retrouver par la suite le trésor d'Eduardo Blomar.

Aigle : Un retour long et douloureux

Après un voyage mouvementé, les compagnons débarquèrent à Bassora et prirent la direction du Nord pour arriver jusqu'à Istanbul puis rejoindre l'Europe. Mais leurs périples ne devaient pas s'arrêter là et l'Empire Ottoman leurs prévoyait de nouvelles aventures. Entraînés devant le sultan à Istanbul, les trois amis furent fouillés, José l'Espagnol possédait une carte indiquant le trésor d'Eduardo. Le sultan leur laissa le choix entre servir l'empire Ottoman et rapporter le trésor ou mourir décapité... Le sultan leur arma donc un Chébec avec un équipage entier de brave Ottoman. Le voyage fut long mais José les mena à bon port, on chercha le trésor mais en vain. Hamid, un jeune ottoman entraîna alors José à l'écart et lui confia son secret, il ne voulait en aucun cas continuer à servir les ottomans, ils rêvaient d'une maison tranquille en Europe où il pourrait se reposer et finir ses jours. Il promit ainsi à José une surprise si celui-ci s'engageait à l'aider dans son projet. Hamid avait en fait trouvé le trésor. Avec Joseph et Olivier, les compères faussent compagnie aux soldats ottomans et prennent la direction de l'Europe.

X- TORTUGA

Vous l'avez compris : Le thème du camp portera donc sur les corsaires flibustiers, boucaniers et autres coureurs des mers au XVIIIe siècle. Et plus spécifiquement, sur leur regroupement à l'île de la Tortue.

Pour comprendre les grandes évolutions de l'époque, nous vous proposons le récit qui suit, portant sur un bref historique de l'évolution de la piraterie ainsi que l'émergence de l'île de la Tortue.



A vous de chercher les spécificités de vos nations respectives en apportant votre touche de créativité.



Empire Chinois



Empire Ottoman



Royaume d'Espagne



Royaume d'Angleterre



République de Venise



A L'ABORDAGE !

[D'après un récit de Alexandre-Olivier Exmelin rapporté par Jean-Baptiste Michel]

Mercenaires, flibustiers, boucaniers et autres coureurs des mers... Au début du XVII^e siècle, des parias de tous horizons se rassemblent sur l'île de la Tortue, minuscule territoire au large de Saint-Domingue. Prenant le nom de Frères de la côte, ils vont former une confrérie anarchiste avant l'heure.

On a bien cru, que l'île de la Tortue avait disparu. Submergé par un ouragan, ce petit territoire de 37 kilomètres de long pour 7 kilomètres de large, situé juste au nord d'Haïti, a fini par disparaître avec son unique montagne qui, vue de loin, lui donne la forme d'une tortue au repos. C'est donc l'occasion d'y revenir pour repartir sur les traces de son improbable passé de repaire de pirates. Car ce coin de paradis fut, au XVII^e et XVIII^e siècle, l'un des principaux centres de ralliement de la flibuste française. Plus près de la Jamaïque anglaise que de la Martinique et de la Guadeloupe, elle se situe au milieu des « îles du Pérou », comme on appelait encore les Antilles. Cette dénomination dit bien l'enjeu géopolitique de cette partie du Nouveau Monde, le rêve d'Eldorado que suscitait le continent sud-américain, alors entièrement aux mains des Espagnols et des Portugais. Au grand dam des Hollandais, mais surtout des Anglais et des Français qui choisissent de se tenir en embuscade sur les marches de cet empire.

Ne pouvant contrôler légalement la zone, ils se servent alors des pirates et des mercenaires comme bras armés officieux... La région deviendra un port d'attache idéal pour attaquer les galions espagnols chargés de richesses.

Paysans anglais expropriés, protestants français... déferlent sur les îles

Ces îles pleines de promesses voient déferler sur leurs plages une population extraordinairement mêlée qui vient y former ce que le parlementaire britannique Richard Braithwaite appelle, en 1631, « l'hydrarchie » : des Etats maritimes plus ou moins supervisés par les gouverneurs, représentant des autorités de la métropole, mais en réalité organisés à la base par les marins. Comme l'écrit Braithwaite, « *mes étoiles ne peuvent être plus fidèles en leur société que ces gaillards dans leur fraternité* ». On y trouve des paysans anglais expropriés, mais aussi des paysans ou protestants français, rescapés des jacqueries qui ont secoué la France des années 1630, ou fuyant la répression religieuse qui va culminer avec la révocation de l'édit de Nantes en 1685.

Les nouveaux arrivants découvrent des peuples qui vivent sans propriétés, sans travail, sans maîtres ni rois

Ces révoltés, situés au bas de l'échelle sociale,

ont subi les conditions inhumaines de la traversée de l'Atlantique dans la marine marchande ou de guerre. Certains se sont mutinés, ont pris le contrôle de leur vaisseau et hissé le drapeau noir à tête de mort, ou bien ont été convertis par des pirates après la capture des vaisseaux dans lesquels ils servaient. D'autres ont même trouvé refuge chez les Indiens, découvrant des peuples qui vivent sans propriétés, sans travail, sans maîtres ni rois. Ils se sont regroupés, les Anglais à la Jamaïque et à la Barbade, les Français à l'ouest de Saint-Domingue (actuelle Haïti), mais aussi sur la petite île de la Tortue. C'est là qu'ils vont constituer, au début du XVII^e siècle, une société égalitaire, quasi révolutionnaire, appelée les Frères de la côte, et dont fera parti un Français du nom d'Alexandre-Olivier Exmelin.

En 1666, Alexandre-Olivier Exmelin embarque gratuitement pour le compte de la Compagnie des Indes occidentales

A seulement 20 ans, en 1666, le jeune homme prend le large. Ce fils d'un apothicaire protestant d'Honfleur a étudié aux Pays-Bas pour devenir médecin. Désespérant d'exercer ce métier en France où un récent décret de Louis XIV l'interdit aux Huguenots, il accepte la proposition de la Compagnie des Indes occidentales d'embarquer gratuitement pour les Caraïbes. A une condition : il doit servir la Compagnie pendant trois ans. Débarqué sur l'île de la Tortue, Exmelin se retrouve « exposé en vente » avec les autres « engagés » du bateau. Il n'a pas compris qu'être un « engagé », c'est être un esclave pendant trois ans. Soumis aux basses besognes et aux caprices d'un maître cruel, il est laissé pour mort au milieu des bois avant d'être recueilli par les boucaniers.

Les boucaniers sont de grands consommateurs de tabac et d'eau-de-vie et de redoutables tireurs

Ces pirates de la terre ferme chassent le bœuf sauvage, d'où leur nom. Ils dépècent ce gros gibier dans un foyer appelé « boucan » et font commerce de la viande et du cuir. Exmelin s'étonne de les voir à peine vêtus d'une simple chemise et d'un caleçon court. « *Quelques-uns avaient des cheveux hérissés, d'autres noués, tous avaient la barbe longue et portaient un étui de crocodile dans lequel étaient quatre couteaux avec une baïonnette* », racontera-t-il dans son Histoire des Frères de la côte, publiée dans les années 1690. Ces grands consommateurs de tabac et d'eau-de-vie n'en sont pas moins de redoutables tireurs. Qualité qui leur vaut la première place chez les flibustiers qu'ils finissent par rejoindre après la disparition du gibier sur l'île, trop chassé.



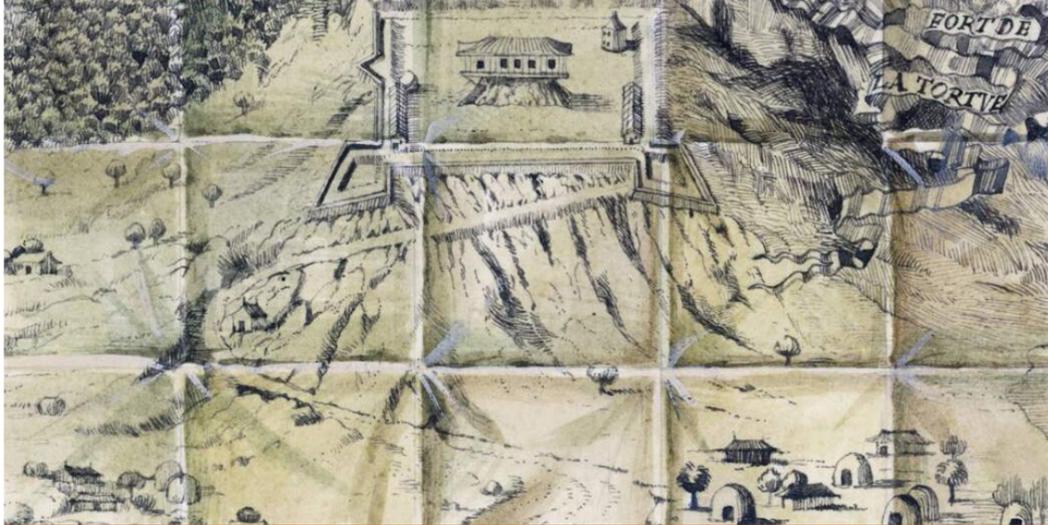
Une confrérie libre et solidaire

Installés sur leur bastion de l'île de la Tortue, les Frères de la côte vivaient de diverses activités en marge de la société (chasse, contrebande, attaques de navire...). Attachés à leur liberté, les membres de la confrérie se partageaient les tâches comme les butins.

Selon Exmelin, la vie du flibustier est « brève mais joyeuse » et surtout démocratique

Exmelin, qui a contracté le virus de l'aventure, s'engage comme chirurgien sur un bateau de la flibuste. Il sait qu'il doit s'attendre à une vie mouvementée car il a connaissance du terrible destin d'un autre Français, Jean-David Nau (1630-1669), dit François l'Olonnais, un natif des Sables d'Olonne. Ce féroce flibustier avait pris et pillé les villes de Maracaïbo et de Gibraltar sur la côte de l'actuel Venezuela. Le butin vite dépensé dans les bouges de la Jamaïque et de Saint-Domingue en festivités où « la profusion et le dégât avaient plus de part que le plaisir », le pirate se vit contraint, pour se renflouer, d'organiser une nouvelle expédition – la dernière. Il fit naufrage au Nicaragua, fut capturé par les Indiens qui le découpèrent en quartiers, le firent rôtir et le mangèrent.

La vie du flibustier, selon les propres mots d'Exmelin, est « brève mais joyeuse ». Et surtout démocratique. Les Frères de la côte se réunissent à quinze ou vingt pour élire un capitaine qui peut être révoqué ou remplacé, et dont l'autorité cesse dès le retour du combat. Ces réprouvés ont aussi soif de justice. Le capitaine du bateau capturé est jugé sur le pont par son équipage. Si sa cruauté et ses abus sont avérés, il peut être fouetté ou même pendu.



L'île de la Tortue, un point stratégique

Après avoir servi de point de ralliement aux pirates de tous bords, l'île de la Tortue fait office de tremplin pour les colons de Saint-Domingue, qui deviendra, au XVIIIe siècle, la plus riche colonie de France.

Les « estropiés » ne sont pas oubliés. Ils perçoivent des indemnités d'accident du travail

S'il a bien traité ses hommes, il se voit libéré avec de l'argent et même des compliments ! La répartition du butin est réglée par des « chasses-parties » où il est spécifié que « celui qui ôtera le pavillon ennemi de la forteresse aura, outre sa part, 50 piastres ; les grenadiers auront, outre leur part, 5 piastres pour chaque grenade qu'ils jetteront dans un fort », etc. Le gouverneur qui a plus ou moins donné « commission » aux flibustiers perçoit 10 % du butin. Les « estropiés » ne sont pas oubliés. Ils perçoivent littéralement des indemnités d'accident du travail : « Celui qui aura perdu les deux jambes recevra 1 500 écus ou 15 esclaves, au choix de l'estropié ; celui qui aura perdu les deux bras, 1 800 piastres ou 18 esclaves, au choix de l'estropié. »

Le métier est extrêmement dangereux mais l'intrépidité des Frères de la côte est sans égale

L'image d'Epinal du capitaine Crochet n'est donc pas un mythe ! Le métier est extrêmement dangereux. Une partie du butin constitue un fonds commun réservé aux mutilés qu'il n'est pas rare de croiser à la Jamaïque ou sur l'île de la Tortue avec bandeau sur l'œil, jambe de bois ou crochet en guise de main. Le chirurgien Exmelin est bien placé pour témoigner à la fois de la férocité des flibustiers et de leur mépris pour leurs propres maux. Ainsi, dit-il, ce camarade venu lui demander de lui ôter la flèche qu'il vient de recevoir dans l'œil et qui, devant l'hésitation du médecin, se l'arrache lui-même... Leur intrépidité est sans égale. Au moment d'être rejoint par deux vaisseaux espagnols lancés à sa poursuite, avec chacun 60 canons, le capitaine Laurent De Graff (1653-1704) harangue ainsi ses hommes

: « Vous êtes trop expérimentés pour ne pas connaître le péril que nous courons, et trop braves pour le craindre. Il faut ici tout ménager et tout hasarder, se défendre et attaquer en même temps. » Le capitaine et ses marins détruisent donc l'un des deux navires et échappent à l'autre, exploit qui retentit jusqu'en Europe.

Leur fraternité et leur liberté totale en font un mouvement précurseur de l'anarchisme

Ces « parias de toutes les nations », selon le gouverneur anglais de la Jamaïque, puisent leur audace dans leur indépendance même et dans une totale absence de complexes. Ils n'ont rien à perdre. La fraternité et la liberté totale dont font part les Frères de la côte en font un mouvement précurseur de l'anarchisme. Ces hommes refusent toute nationalité, ils déclarent à qui les questionne qu'ils viennent seulement « des mers ». L'un d'eux dit à Exmelin : « La région du monde où vit un homme ne signifie rien tant que cet homme vit bien. » Aussi le navire pirate est-il multinational, multiculturel, multiracial. Au tout début du XVIIIe siècle, l'équipage du pirate noir Sam Bellamy se compose de Britanniques, de Français, de Hollandais, d'Espagnols, de Suédois, d'Amérindiens, et d'anciens esclaves noirs. Si nombre de pirates ont contribué à la traite des esclaves, des centaines d'hommes d'origine africaine ont trouvé leur place dans l'ordre social de la flibuste. Ils constituent même un corps d'élite dans une armée si valeureuse qu'on se demande jusqu'où l'aurait conduite un vrai chef...

Les pirates rentrent dans le rang, plus rien ne sera comme avant

Celui-ci a bien existé – plutôt pour le malheur des flibustiers. Il est anglais et se

nomme Henry Morgan (1635-1688), un Gallois renommé pour sa cruauté. On lui doit en 1670, après une série de triomphes, la formidable prise de Panama où transitent les galions espagnols chargés d'or du Pérou. L'amiral des boucaniers, comme on l'appelle, a mobilisé 37 navires, 2 200 hommes, tant anglais que français. Il a su arracher les flibustiers à leur individualisme, à leur habitude des coups expéditifs à visée modeste. Ce stratège hors pair l'est sans doute trop pour se satisfaire de sa condition. Il finit par voler le butin de ses hommes, s'incline devant la Couronne britannique et rejoint la Jamaïque pour en devenir le gouverneur adjoint – à l'écœurement de ses anciens camarades.

Au XVIIIe siècle, les grandes puissances maritimes déclarent une guerre sans merci aux flibustiers

Les pirates rentrent dans le rang, plus rien ne sera comme avant. En 1697, la prise par les Français de Carthagène, sur la côte de l'actuelle Colombie, constitue la fin de l'âge d'or de la piraterie. Le siège et la prise de cette ville dirigée par la monarchie espagnole sont en effet réalisés par une flotte quasi officielle, partie du port de Brest, commandée par un officier du roi, le baron de Pointis. Il est appuyé sur place par onze vaisseaux de flibustiers qui se laissent encadrer, non sans rechigner, par ces « professionnels ». L'épisode marque le déclin des Frères de la côte. Le XVIIIe siècle ouvre une ère où les mercenaires n'ont plus le vent en poupe. Les Etats reprennent la main. La guerre de succession d'Espagne (1701-1713) porte sur le trône de ce pays Philippe V, un petit-fils de Louis XIV. Celui-ci interdit désormais les lointains coups de main contre la France. L'Angleterre, devenue la première nation esclavagiste du monde, déclare au même moment une guerre sans merci aux flibustiers dont les méfaits compromettent le commerce triangulaire. Enfin, le monde entre dans une nouvelle ère, celle du sucre, une ère où les planteurs et leur commerce en plein essor s'accommodent mal des Frères de la côte et de leur dangereuse anarchie.

Les Mémoires d'Alexandre-Olivier Exmelin sont l'un des premiers récits modernes

Rentré en France (on ne sait ni quand ni où il est mort), Alexandre-Olivier Exmelin rédigea ses Mémoires, qui rencontrèrent un succès fulgurant. Il s'est contenté, dit-il, de « rapporter ce que j'ai vu de plus singulier, étant persuadé que dans un voyage, il ne s'agit pas d'en dire beaucoup, mais de dire vrai ». Il devint ainsi l'auteur d'un des premiers récits modernes, traduit en plusieurs langues, et qui irriguera pour toujours l'imaginaire maritime.



Jack Rackham

Calico Jack parce qu'il portait presque constamment des calicots colorés (vêtements en coton).

Jack Rackham dit Le Rouge est plus connu sous le nom de Calico Jack.

Il doit son surnom aux vêtements très colorés faits de calicots qu'il portait. Pirate du XVIIIe siècle, Rackham était quartier-maître du célèbre capitaine pirate Charles Vane. C'est lorsque Vane refusa d'attaquer un navire français armé pour la guerre que Jack Rackham et une partie de l'équipage contestèrent cette décision. Malgré tout Charles Vane imposa son autorité de capitaine et échappa au navire français. Le lendemain, une assemblée de l'équipage prit comme résolution de destituer Vane. Ils l'abandonnèrent, avec quelques membres d'équipage le soutenant, sur un petit sloop récemment capturé. Jack Rackham sera élu nouveau capitaine du brigantin Ranger et continuera ses actes de piraterie. Souvent victorieux, parfois capturé, il parviendra toujours à s'échapper jusqu'en 1720. Lui et son équipage seront-ils jugés coupables de piraterie et pendus ? Rackham est encore aujourd'hui très célèbre pour son drapeau (un crâne blanc avec deux sabres croisés sur fond noir), qui est souvent utilisé pour représenter la piraterie.



XI- LE SOURIRE

Sourire à l'aventure, à la suite des pirates intrépides, ou encore d'aventuriers tel que Guy de Larigaudie : c'est l'axe d'effort qui orientera le camp d'été.

Il est un bon moyen de se créer une âme amicale : le sourire.

Pas le sourire ironique et moqueur, le sourire en coin de lèvres, qui juge et rapetisse.

Mais le sourire large net, le sourire scout à fleur de rire.

Savoir sourire : quelle force! Force d'apaisement, force de douceur, de calme, force de rayonnement.

Savoir sourire: quelle force! Force d'apaisement, force de douceur, de calme, force de rayonnement ...

Le sourire est une charité. Souris à ce pauvre à qui tu viens de donner deux sous, à cette dame à qui tu viens de donner ta place... à ce monsieur qui présente ses excuses parce qu'il t'a écrasé le pied en passant. Il est malaisé parfois de trouver le mot juste, l'attitude vraie, le geste approprié mais le sourire, c'est si facile ! Et cela arrange tant de choses !»

Soyons donc des porteurs de sourires, et par là des semeurs de joie.

Guy de LARIGAUDIE
(Extrait de Etoile au grand large)



Tournoi des Mataf - 12/12/2020



Remise des lettres de marque - 12/12/2020

XII- LE MOT DU PÈRE

Qu'est-ce qu'une vertu ?

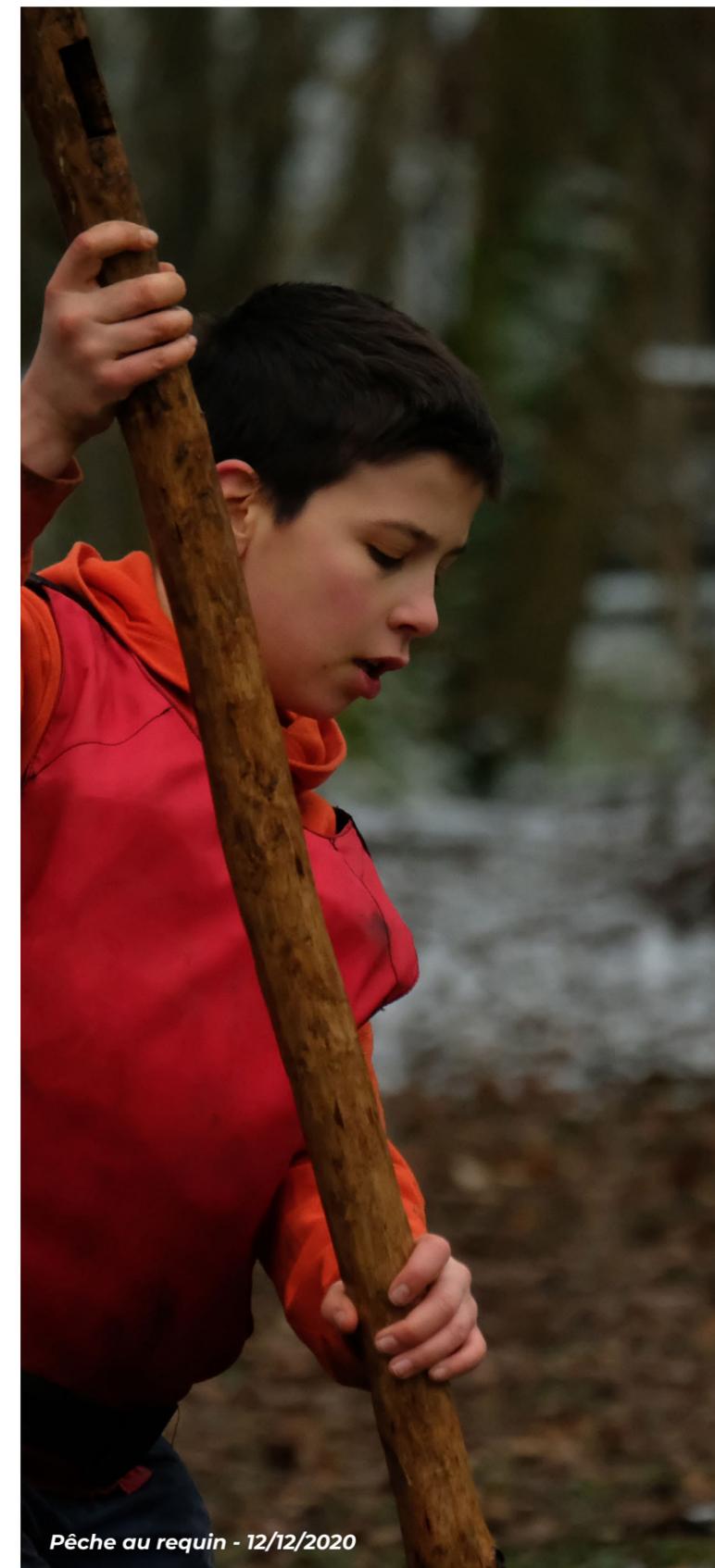
Comme jeune chrétien tu entends souvent parler des valeurs importantes...Il y a pourtant bien plus grand ! Les vertus. Le mot vertu vient du latin « virtus » qui se traduit « force ». La vertu désigne donc la force spirituelle que nous envoie le Seigneur, elle s'incarne dans nos vies par des actes vertueux, multiples dons qui viennent de Dieu et qui nous aident à devenir des saints. Comme les vertus sont des dons de Dieu, pas la peine de chercher à les obtenir par tes propres forces ! C'est dans la prière, et en laissant la grâce agir dans ta vie et dans ton cœur que les vertus vont se révéler.

Pour te donner une image, écoute ce que dit Saint François de Sales. Dans l'Introduction à la vie dévote, il parle du Seigneur qui féconde nos vies de ses vertus comme les abeilles viennent féconder une fleur. Il y a le roi des abeilles, dit-il, qui représente la charité, la plus grande de toutes les vertus et avec lui arrivent tout son essaim, toutes les autres vertus qui ne demandent qu'à s'implanter en toi. Nous ne maîtrisons pas les vertus, elles arrivent et frappent à la porte de notre cœur. A nous, à toi d'ouvrir pour laisser le Seigneur t'apporter ce dont tu as besoin.

Les vertus ne sont pas là pour faire beau ! Elles sont aussi très utiles dans le combat spirituel. Face à chaque tentation, chaque vice ou chaque péché tu peux demander et te servir de la vertu opposée pour lutter et réparer tes fautes. A toi de voir quelles sont tes failles et tes axes de progressions pour savoir quelle vertu tu peux demander au Seigneur !

Passe un bon camp à l'écoute des vertus que le Christ t'invite à vivre. Qu'elles t'aident à te mettre au service de tes frères scouts et à te mettre avec plus d'envie à la suite de Jésus.

Père François (CR)



Pêche au requin - 12/12/2020

XIII- LE CHANT DE TROUPE

Bertrand Leclercq

Dm A Gm

1. Nous marchons dans le vent la tourmente en te ensemble gravissant la pente
 2. Si tu peines, si l'obstacle fait face L'effort est beau sans regrets, toujours prêts à prendre le départ
 3. Le devoir chaque jour nous appelle Pour rendre la France plus belle
 4. Si tu croises sur ta route la détresse Auprès du faible tu t'empresses
 5. Dans le soir qui descend tu songes à ton destin Ne sais où conduit le chemin

Dm Dm A

1. sans la peine en te Sans regrets tous jours prêts à prendre le départ
 2. sois tenace a ce Et tu sais que la halte arrivera tôt ou tard
 3. ce plus bel el le Car servir de main au jour d'aujourd'hui se prépare
 4. tu t'empresse ses Et le tort que tu fais aussitôt le répare
 5. le chemin in in res teront deux frères que rien ne sépare

Gm Dm Fine A Dm

Nous sommes la troupe de Lambersart Pour toi ô matroupe je quitte raistout

Gm Dm A Dm

mon passé mon foyer ma demeure L'honneur est pour moi d'obéir à tes lois

E7 E7 A D.C. al Fine

de servir sous ta bannière

1/ Nous marchons dans le vent, la tourmente
Ensemble gravissant la pente
Sans regrets, toujours prêts à prendre le départ
Nous sommes la troupe de Lambersart

R/ Pour toi, ô ma troupe je quitterais tout
Mon passé, mon foyer, ma demeure
L'honneur est pour moi d'obéir à tes lois
De servir sous ta bannière

2/ Si tu peines, si l'obstacle fait face
L'effort est beau, sois tenace
Et tu sais que la halte arrivera tôt ou tard
Nous sommes la troupe de Lambersart

3/ Le devoir chaque jour nous appelle
Pour rendre la France plus belle
Car servir demain, aujourd'hui se prépare
Nous sommes la troupe de Lambersart

4/ Si tu croises sur ta route la détresse
Auprès du faible tu t'empresses
Et le tort que tu fais aussitôt le répare
Nous sommes la troupe de Lambersart

5/ Dans le soir qui descend tu songes à ton destin
Ne sais où conduit le chemin
Resteront deux frères que rien ne sépare
Nous sommes la troupe de Lambersart

XIV- HISTORIQUE

...Plus de détail sur le site internet

2020-2021 : Jacques de LA ROCHE ST-ANDRÉ

La Garipe (Vendée)

Aigle : Clément BILLAUD
Isard : Armand DESOINDRE
Sanglier : Aubert-Marie ORDAS

Corsaires & pirates

Cerf : Gaspard DELOBEL
Lion : Benoit DELESTRE

2019-2020 : Jacques de LA ROCHE ST-ANDRÉ

Abbaye de Longpont (Picardie)

Aigle : Ghislain BRANCHE
Isard : Armand DESOINDRE

L'Essor de la Moscovie sous Ivan III

Cerf : Lancelot HANS
Lion : Nathan DESBUISSON

2018-2019 : Géraud VINCENDET

Île d'Ecuelles (Bourgogne)

Aigle : Ghislain BRANCHE
Isard : Martin VINCENDET

L'Aéropostale

Cerf : François-Louis GOURRIO

2017-2018 : Jean FLORIN

Bazarde (Bourgogne)

Aigle : Romain BULOIS
Isard : Martin VINCENDET

Les Croisades

Cerf : François-Louis GOURRIO
Lion : Guilhem LEBRETON

2016-2017 : Jean-Roch DUMONT ST-PRIEST

Limousin

Aigle : Anthelme DELESALLE
Lion : Clément NAVES

La guerre Froide

Cerf : Louis CHIRAULT

2015-2016 : Jean-Roch DUMONT ST-PRIEST

Alpes

Aigle : Anthelme DELESALLE
Lion : Géraud VINCENDET

Les guerres Napoléoniennes

Cerf : Arnaud MARC

2014-2015 : Augustin ADRIEN

Vosges – Jumelé avec la 1ère Lille

Cerf : Arnaud MARC
Lion : Géraud VINCENDET

Les Samourai

1971



2021



TROUPE 1^{ÈRE} LAMBERSART

<https://groupe1erelambersart.site123.me/>

