Carnet de camp

2014-2015

Baladins Alpha

Chers Baladins, Chers parents,

Comme vous l'aurez surement deviné, le thème du camp de cette année est :

Les pirates !

Après tous les périples auxquels nous avons fait face cette année, nous pensons que nos baladins sont prêts à s'embarquer dans une aventure d'une plus grande envergure.

Pour mieux comprendre de quoi il s'agit, je vous invite à prendre bien connaissance de ce carnet de camp.

Le carnet de camp est un élément essentiel pour bien se préparer au grand camp. Il contient toutes les informations nécessaires tant pour les baladins que pour les parents.

Le grand camp est surement le moment le plus attendu d'une année scoute ! Il nous permet d'être tous ensemble, d'apprendre à vivre en communauté, de se découvrir les uns les autres sur une période plus longue qu'un simple week-end.

Il s'agit d'une semaine remplie d'aventures, de rires et surtout de merveilleux souvenirs !

Alors moussaillons n'hésite plus et viens t'embarquer dans une aventure du tonnerre !

A très bientôt,

Le staff baladins ☺

Vous avez surement déjà entendu parler de Barbe Blanche ? Non non pas le père Noël mais bel et bien une légende dans le monde de la piraterie !

Pendant des centaines d'années, Barbe Blanche régnait sur le sept mers. De son vrai nom, John Cook, il est le pirate possédant la plus grande renommée. Sa jeunesse et ses débuts sont mal connu à l'heure actuelle. Tout ce qu'on sait c'est qu'il était issu d'une famille de bottier. Son rêve était de devenir le plus grand de tous les pirates et manifestement, il a réussi ! A la suite de nombreux méfaits : brigandage, vole de bateaux et de marchandises, il s'est rapidement fait un nom dans le milieu et était très recherché par les autorités !

Après avoir opéré plusieurs années de son côté, Barbe Blanche a formé une alliance avec les cinq grandes puissances qui naviguaient sur les sept mers (A savoir : les britanniques, les japonais, les français et les espagnols). Ensemble, ils réalisèrent les quatre cents coups. Mais Barbe Blanche a su s'imposer au-dessus du lot et s'est auto-proclamé roi des pirates.

Cinq ans plus tard, il apprit l'existence de sa fille. Etant le seul parent qui lui restait, il s'en est occupé. Elle a grandi sur le navire et a suivi les traces de son père dans la piraterie.

Toujours accompagnés de ses acolytes et de leurs équipages, Barbe blanche semait la terreur sur tous les océans. La défaite est un mot qu'il ne connait pas. Il remportait toujours ses batailles et ne laissait généralement pas de survivants. Jusqu'au jour où il décida d'épargner une petite fille qu'il trouva apeurée dans un coin de la cale. Elle lui faisait étroitement penser à sa propre fille. Il décida donc de la prendre sous son aile. Elle est un peu plus âgée que la fille biologique de Barbe Blanche. Elle a toujours prêté serment d'allégeance à son père adoptif et à jurer de prendre soin de sa sœur.

Après des années de règne sur les sept mers, Barbe Blanche a fini par épuiser la dernière goutte de sa réserve d'eau de la fontaine de jouvence. Il finit par mourir en emportant avec lui son secret. En effet, Barbe Blanche possèdent un trésor inestimable caché quelques part. Seulement, il est, enfin plutôt était le seul à savoir où il se trouve.

De nombreux pirates ont déjà entrepris une quête pour mettre la main dessus mais en vain…

A partir de ce jour, c'est donc sa fille biologique : Gold D. Mara, unique héritière qui reprendra donc le flambeau et succédera à son défunt père. Avec évidemment, sa sœur adoptive pour l'épauler.

Seulement, elle ne fait pas l'unanimité auprès de la confrérie des pirates. Beaucoup ne veulent pas la voir régner sur les océans.

Etant donné qu'elle est l'héritière légitime et qu'elle tient de son père, l'évincer ne sera pas une mince affaire ! Les différentes puissances qui régnaient en mer sous les ordres de Barbe Blanche se sont réunies afin d'élaborer un plan pour prendre le pouvoir.

Réussirons-t-il leurs coup ? Pour le savoir, rejoins-nous le 23 juillet !

En attendant, place aux présentations…

Voici les cinq grandes puissances naviguant sur les sept mers :

Les dragons de feux

Ils sont reconnus pour leurs explosifs. Ils ont pour habitude de faire exploser leur cible avant d'aller attaquer. Avec à la tête le capitaine Shengis, toujours présent au côté de ses troupes lors des combats, ils sont notamment réputé pour leur efficacité au corps à corps grâce à leurs maîtrise des arts martiaux.

Les lions téméraires

Les lions téméraires ont énormément de ressources. Il s'agit d'une grande puissance qui possède beaucoup de biens à gauche et à droite suite aux terres qu'ils ont conquises. Leurs canons sont redoutables et ils ont une très bonne défense.

Les taureaux costauds

Leur équipage n'est pas très nombreux et leurs bateau pas très grand mais c'est certainement le bateau le plus rapide de tous les océans ! Ils sont aussi très doués pour éperonner et ont une précision assez impressionnante. Cependant, ils ne disposent pas de beaucoup de ressources sur leurs terres et manque de vivres. Ils doivent souvent aller se réapprovisionner à quai.

Les faucons ardents

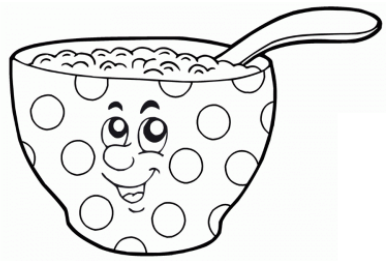
Il s'agit de l'équipage le plus stratège ! Ils ne possèdent pas de gros moyens et mise plutôt sur la qualité que la quantité. Ils sont irréprochables au niveau de la navigation. Ils savent très bien naviguer et s'oriente sans peine dans la nuit. Ils savent se fondre dans la masse et attaquent furtivement. Ils ont des informateurs un peu partout et représentent donc une grande source de savoirs.

Qu'est-ce qu'une journée au grand camp ?

Une journée du grand camp se déroule de la même manière qu'une journée d'un petit week-end.

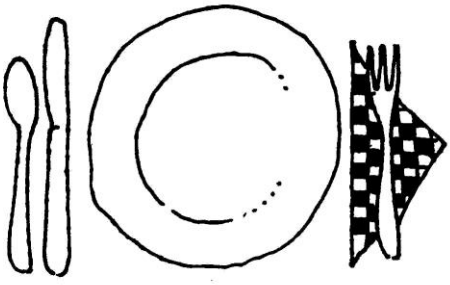
Mais un petit rappel ne peut pas faire de mal :

*A **9h00**, tout le monde debout ! On s'habille et puis on se avec une petite gym matinale.*



*A **9h30**, on prend des forces en mangeant le p'tit déj' préparé avec soin par nos précieux intendants !*

*A **10h15:** Go go matelot ! Les activités commencent ! Es-tu prêt à relever de nouveaux défis ?*



*A **12h00** : Petite pause. On va se laver les mains et on va se mettre à table pour manger le repas du midi.*

*A **13h00**, on fait une sieste. Elle dure 1h, histoire de reprendre des forces et être en forme pour le reste de la journée !*

*A **14h00**, les activités reprennent et on continue notre aventure du matin.*

***16h30** : C'est l'heure de se requinquer !*

On mange un bon goûter avant de terminer notre aventure !

*A **17h00**, les activités reprennent. On termine notre mission avant la douche.*

***18h30** : il est temps de se décrasser un peu.*

Et oui même les pirates se lavent !

*A **19h30** : A TAAAABLE !!! Après s'être embarqué dans toutes ces aventures, forcément ça creuse ! On a tous hâte de festoyer et goûter les bons petits plats préparés avec amour par nos intendants.*

*A **20h30**, on commence une veillée autour d'un grand feu.*
On chante, on fait des petits jeux, … C'est un très chouette moment où on s'amuse tous ensemble avant d'aller faire dodo !

Psssst… Parfois il y a même des soirées spéciales ! 😁

*A **22h00**, il est l'heure d'aller se coucher pour être sûr d'être en forme le lendemain pour repartir vers de nouvelles aventures!*

Les journées spéciales du grand camp !

Journée Olympique

La journée olympique est une journée où tout le monde se dépense ! Course, sauts, lancé de poids, apnée, jonglages et plein d'autres épreuves encore. A la fin de la journée, tous les scores sont comptabilisés et peut-être que tu recevras une médaille ? Mais pour ça, il faut se donner à fond !

Journée à l'envers

Les chefs en intendants, les intendants en chefs ? Les plus petits deviennent des grands et vice versa ?

Et oui ! Pendant journée à l'envers, tout est inversé ! Le repas, les rôles, le déroulement d'une journée, etc.

Journée cacahuète

Chaque baladin va piocher le nom d'un de ses camarades qui deviendra « sa cacahuète » pour la journée. Mais chuuut… Cela doit rester secret ! Le but : faire plaisir, rendre service à sa cacahuète tout au long de la journée (sans le lui dire bien sûr) A la fin, il faudra trouver qui a été la cacahuète de qui ☺

Concours cuisine

Pendant toute une journée, les baladins auront la possibilité de récolter des ingrédients afin de préparer un bon repas pour leurs chefs adorés avec l'aide des intendants.

Hike

Bien que les pirates se déplacent en bateau, ils sont aussi capables de marcher des jours entiers à la recherche d'un trésor. Chez les baladins on marche tout autant. Dans la joie et la bonne humeur ! Tous les baladins devront prendre leurs bonnes chaussures et faire plusieurs kilomètres pour arriver à leur but ! Bien sûr on ne fait pas que ça, en chemin on fera des petits jeux, on chantera des chansons…

Journée Crado

Comme son nom l'indique, la journée crado est une journée crasse ! Se salir est donc le maître mot.

Pour se faire, plein de jeux seront mis en place et finalement, le concours du plus sale sera établi en fin de journée.

Quelques chants importants à connaître…

Chant du rassemblement :

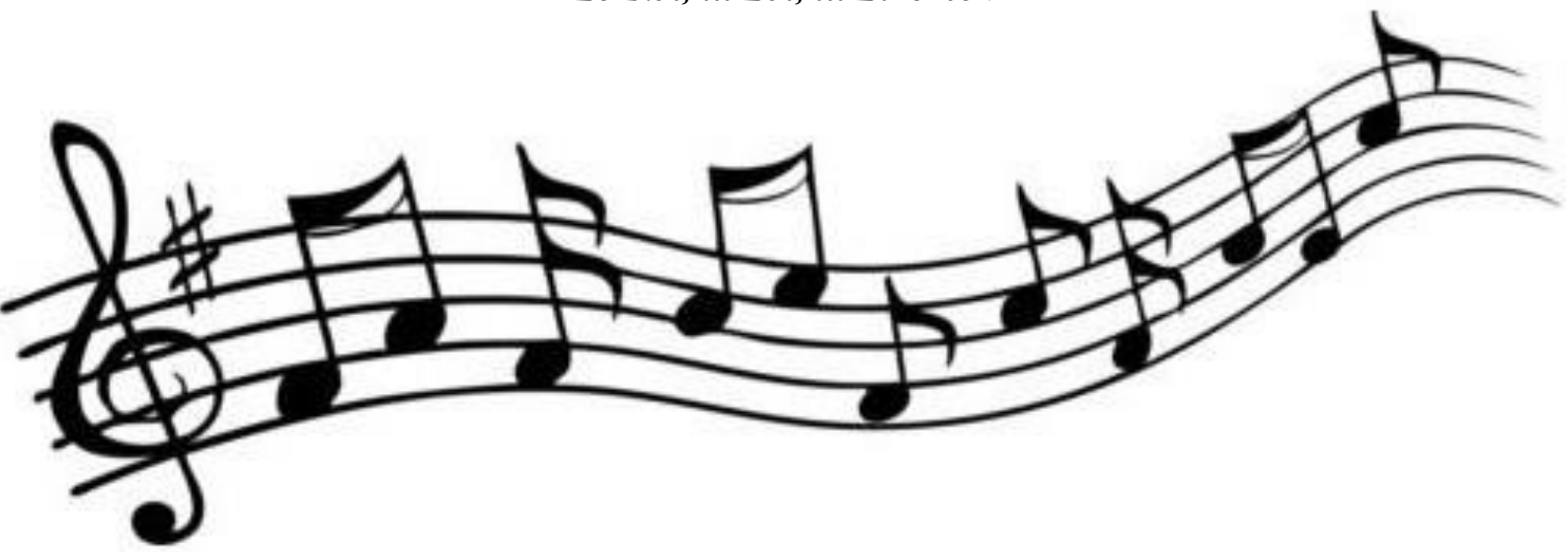
Debout Alpha motivez-vous, dépêchez-vous, rassemblez-vous
Bala Alpha secoue-toi et viens rejoindre…
Alpha, Alpha, Alpha tututudututudu…
On est tous là, Alpha : c'est bon ça !

Cantique des patrouilles :

Seigneur, rassemblés près des tentes pour saluer la fin du jour
Tes baladins laissent leurs voix chantantes monter vers toi, pleines d'amour
Tu dois aimer l'humble prière qui de ce camp s'en va monter
Ô toi, qui n'avais sur la terre pas de maison pour t'abriter
Nous venons toutes la ribambelle te prier pour te servir mieux
Vois au bois silencieux, tes baladins qui s'agenouillent
Bénis les, ô Jésus dans les cieux.

La brabançonne :

Pays d'honneur ô Belgique et ô Patrie
Pour t'aimer tous nos coeurs sont unis.
À toi nos bras notre effort et notre vie,
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit
Tu vivras toujours fière et belle,
Plus grande en ta forte unité
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !



Les déguisements

Forcément lorsqu'on est un pirate on ne part pas à l'aventure en jeans basket ! Voici quelques idées d'attirails de pirates de l'époque :

***Pour les filles**…*

Pour les garçons…

A mettre dans ton sac …

Pour dormir:

- Matelas pneumatique (/!\ vérifier qu'il n'y a pas de trou !)
- Sac de couchage
- Couverture
- Coussin
- 2 Pyjamas
- Tes doudous ! ☺

Pour se laver :

- 2 essuies
- 1 gant
- Savon + Shampoing
- Brosse à dent et dentifrice
- Brosse à cheveux

Pour tous les jours :

- 9 petites culottes/slips
- 9 paires de chaussettes normales et 2 grosses pour la marche
- 1 maillot
- 3 pantalons
- 3 shorts/bermudas
- 5 T-shirts
- 4 pulls
- 2 gros pulls/polards
- 1 veste imperméable
- Chapeau/casquette

- 1 paire de basquets

- 1 paire de bottes

- 1 paire de chaussures de marche

- Des vieilles affaires à salir (irrécupérable !) dans un sac noté «journée crasse»

Divers :

- Petit sac à dos

- Gourde

- Crème solaire + Anti-moustique + éventuels médicaments

- Lampe de poche

- Mouchoirs

- Papiers- bics - timbres

- Sac à linge sale

- Ton déguisement ! ☺

- 1 essuie de vaisselle

Tous objets non utiles à la vie scoute (cartes de jeux, psp, autocollants Fifa et autres gadgets) n'y ont pas leur place. Ils seront confisqués et rendus en fin de camp…

Ps : Suite aux nombreuses pertes lors des camps précédents nous vous conseillons de nominer toutes les affaires de votre enfant !

Sur toi le jour de l'arrivée…

- Ton uniforme impeccable

- Ta fiche médicale complète et ta carte d'identité dans une enveloppe

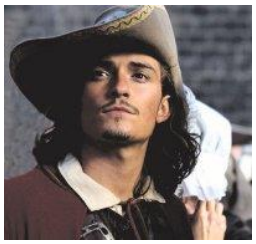
- Ton pique-nique

Tes fiches de progression

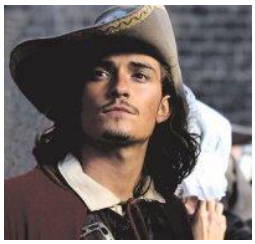
Ici, tu pourras dessiner ou écrire ce que tu as fait durant la journée, ce que tu as aimé, pas aimé, … Les personnages au-dessus des cadres servent à être entouré selon ton comportement, comment tu t'es trouvé ce jour-là.

Si tu trouves que tu as été gentil avec les autres et avec les chefs tu peux entourer la 1e image de Will Turner, le héros du film pirates des Caraïbes. Si tu trouves que tu as été moyennement gentil, tu peux entourer la 2e image, celle de Jack Sparrow qui peut se montrer gentil mais pas toujours ! La dernière image est celle de Barbe Noire que tu peux entourer si tu trouves que ça n'a pas été une bonne journée pour toi.

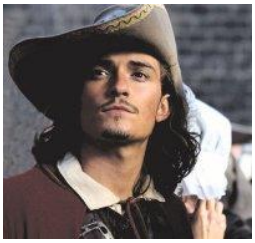
Jeudi 23 juillet



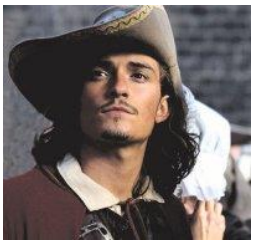
Vendredi 24 juillet



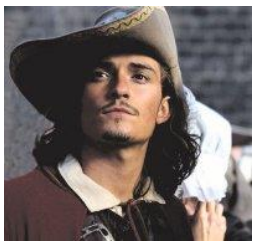
Samedi 25 juillet



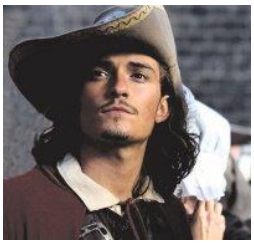
Dimanche 26 juillet



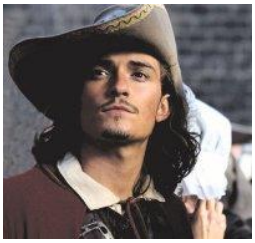
Lundi 27 juillet



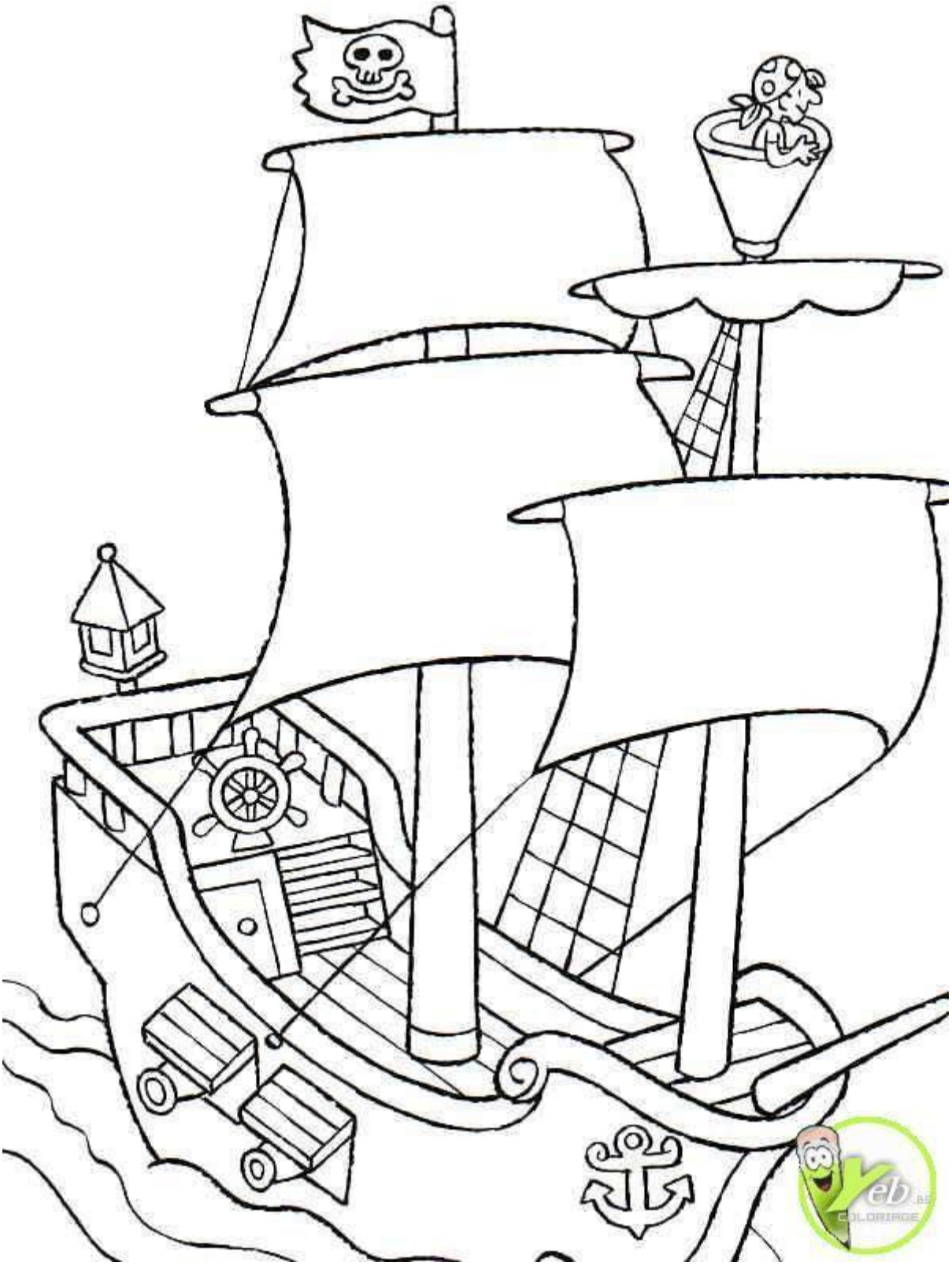
Mardi 28 juillet



Mercredi 29 juillet

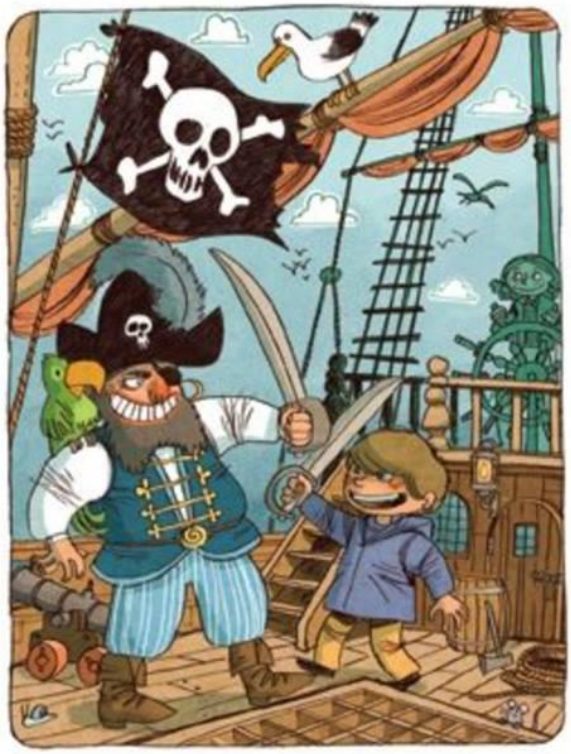


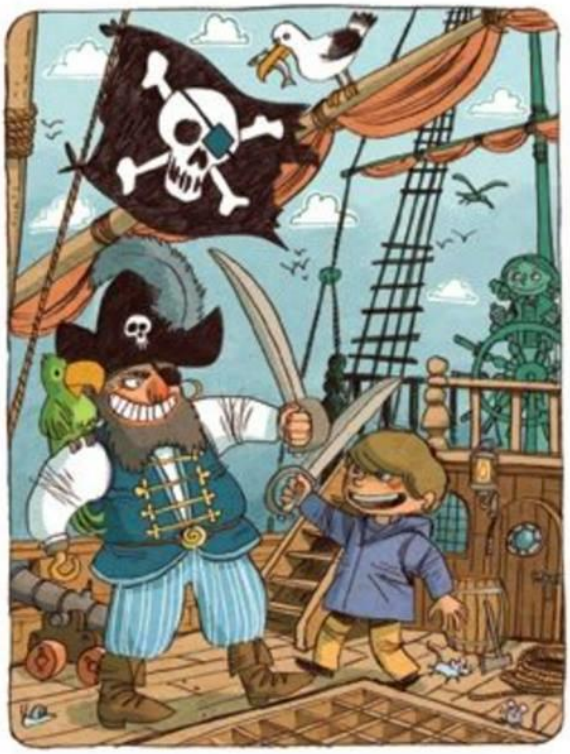
Dessins :



Jeux :

Il y a 7 différences, sauras-tu les trouver ?





LE TRESOR DU PIRATE

D K T N E G R A Z O
Y P W B E E W V Q O
N W U S P A J C M T
A F O Y E R F F O C
X U O J I B A V V J
E C E I P E C B S M
J G G P R G C H A L
N G D Z Y L Q L U W
F F Z V D C L V I Q
K L U L O E M W C T

(?) COFFRE
(?) MALLE
(?) PIECE
(?) ARGENT
(?) BIJOUX

© Copyright http://www.coloriage-educatif.com Usage non commercial autorisé

Nous avons essuyé une tempête et nous avons perdu le cap vers l'île Bleue. Peux-tu nous aider à retrouver notre route ?

1) Relie les points de 1 à 32 et tu découvriras qui mange les graines de tournesol.

2) Combien de graines de tournesol sont cachées sur ce dessin ?

http://www.pointapoint.com

Quelques petites blagues pour la route…

• Toto rentre à la maison après sa première journée à l'école primaire.
Sa maman demande:

- Alors Toto, tu as appris beaucoup de choses aujourd'hui?
Toto :

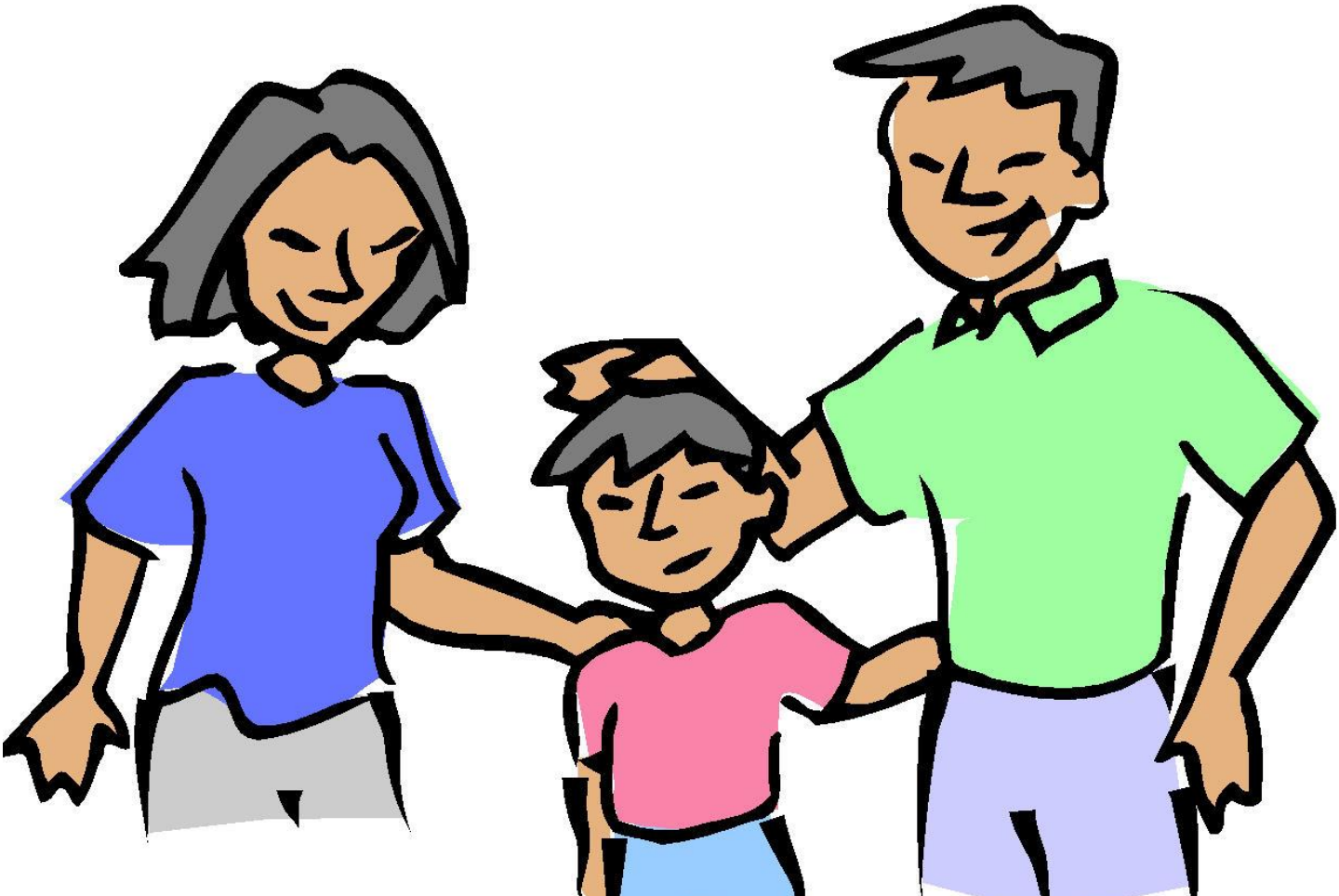
- Pas assez en tout cas, ils veulent que j'y retourne demain.

• Toto rentre de l'école et présente son bulletin, Le père en colère:
- Non mais, tu as vu tes notes, Toto ! C'est lamentable. Je voudrais bien savoir si ton copain Ernest rentre chez lui avec de 0 et des 5 sur 20 sur son carnet…
- Non, mais lui c'est différent, ses parents sont intelligents…

• C'est Paul à l'école, son maître lui demande de conjuguer le verbe marcher au présent :
Paul :
- je mar…che, tu.. mar..ches, il…mar…che…
Le maitre lui demande alors :
- Plus vite Paul, plus vite !
Paul :
- Nous courons, vous courez, ils courent…

• Ma mère m'a puni pour une chose que je n'ai même pas faite.
- Ah oui ! Pour quoi ?
- Mes devoirs.

Partie Parents



Chers parents,

Voilà la partie qui vous concerne réellement. Celle-ci reprend toutes les informations utiles et pratiquent du camp.

Veillez à bien détacher cette partie du reste du carnet avant de le rendre à votre enfant.

*Cette année, le grand camp aura lieu du **23 au 30 juillet à Haversin.***

Haversin se situe dans la province de Namur, pas loin de Ciney.

Nous vous attendons le 23 à 18h à l'endroit de camp. Quant au retour, il se fera le 30 à 12h autour d'un barbecue.

***Quand ?** Du 23 au 30 Juillet*
***Heure ?** 18h pour l'arrivée et 12h pour le départ*
***Où ?** A la salle la Traverse, rue de Barvaux 152 B, 5590 Haversin*

Le prix du camp s'élève à 120€. Ce prix comprend le logement, la nourriture et le matériel d'animation. Ce montant est à payer pour le 15 juillet au plus tard sur le compte 310-1199462-46 avec la mention suivante : Nom Prénom - Grand camp Alpha 2015.

Merci de respecter ce délai pour des raisons d'organisation.

Bien sûr, le coût d'un camp ne doit pas être un frein, si vous avez le moindre souci n'hésitez pas à prévenir la chef de section Mara (0492 551 037)

Le jour de l'arrivée, votre enfant devra avoir sur lui: Son foulard, son uniforme complet ainsi qu'un pique-nique pour le repas du soir.

*Veuillez également donner à Siamang (Cédric Fontaine) **la fiche médicale, la carte d'identité + l'autorisation parentale complétée**, le tout dans une enveloppe fermée, merci d'avance ☺*

*Si votre enfant prend des **médicaments**, veuillez compléter la fiche à cet effet que vous trouverez en fin de carnet. N'oubliez pas de nous l'a remettre en début de camp.*

Si vous avez la moindre question ou hésitation n'hésitez pas à nous contacter par mail ou par téléphone.

<u>Pour rappel :</u>

Mara : 0492 551 037
Goundi : 0479 841 755
Panda : 0494 043 639
Serval : 0493 105 070
Dorcas : 0478 617 591
Siamang : 0414 627 997

Nous serons déjà à l'endroit de camp à partir du 19 juillet.

Pour finir, nous avons hâte de passer ces 7 jours avec les baladins. Le grand camp est toujours un moment où l'on découvre de nouvelles facettes des enfants et où on les voit s'amuser et s'épanouir.

C'est toujours pour nous un plaisir de les voir ainsi !

A très bientôt,

Le Staff Alpha.

Le Courrier…

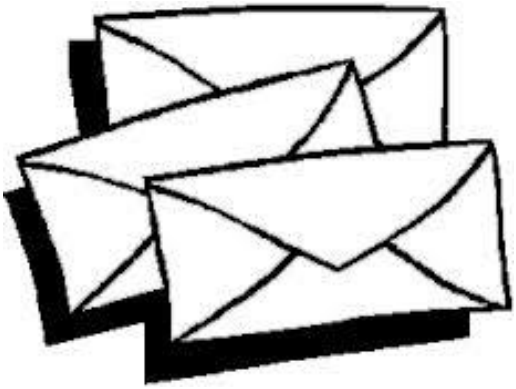
Une semaine sans papa et maman, c'est très long pour des p'tits bouts de chou ! C'est pourquoi, il est possible qu'ils vous envoient des lettres et que vous leur en envoyiez également.

Chaque année, certains enfants ne reçoivent pas de lettres et sont très tristes de voir que les autres en reçoivent… Ce serait super si vous pouviez donc en envoyer minimum 2 sur le camp.

Certains parents nous donnent le courrier de leur enfant au début du grand camp et nous leur donnons ces lettres là pendant le camp.
A vous de voir ce que vous préférez ☺

L'adresse où envoyer les lettres est la suivante :
NOM + PRENOM de votre enfant (Baladins Alpha), Rue de Barvaux 149, 5590 Haversin

Vos enfants auront également l'occasion de vous écrire. C'est pourquoi nous vous demandons de leur mettre dans leur sac environs six enveloppes timbrées et déjà adressées car nous ne connaissons pas l'adresse de toute la famille de nos baladins…



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) : .....

0 père 0 mère 0 tuteur 0 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) Biffer les mentions inutiles
(2) Cette dernière phrase est à biffer pour les camps en Belgique
(3) Pour les camps à l'étranger, il est nécessaire de faire légaliser la signature par l'administration communale

Les Scouts - Fédération des Scouts Baden Powell de Belgique ASBL
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - tél.+32(0)2.508.12.00 - fax +32(0)2.508.12.01
lesscouts@lesscouts.be - www.lesscouts.be

Fiche santé individuelle

A compléter par les parents ou tout membre majeur au début de chaque année scoute, avant le camp ou la formation.

Emplacement pour une vignette de mutuelle Coller ici
Emplacement pour une vignette de mutuelle Coller ici

Cette fiche a pour objectif d'être au plus près de votre enfant/de vous-même en cas de nécessité. Elle sera un appui pour les animateurs ou le personnel soignant en cas de besoin. Il est essentiel que les renseignements que vous fournissez soient complets, corrects et à jour au moment des activités concernées.
N'hésitez pas à ajouter des informations écrites ou orales auprès des animateurs si cela vous semble utile.

Identité du participant

Nom : ..... Prénom : .....

Né(e) le .....

Adresse : rue ..... n° ..... bte .....

Localité : ..... CP : ..... tél. / GSM : .....

Pays : ..... E-mail : .....

Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom – Adresse : .....

Lien de parenté : ..... tél. / GSM : .....

E-mail : .....

Nom – Adresse : .....

Lien de parenté : ..... tél. / GSM : .....

E-mail : .....

Médecin traitant

Nom – Adresse : .....

..... tél. / GSM : .....

Informations confidentielles concernant la santé du participant

Le participant peut-il prendre part aux activités proposées ? (sport, excursions, jeux, natation…)

.....

Raisons d'une éventuelle non-participation .....

.....

Y a-t-il des données médicales spécifiques importantes à connaître pour le bon déroulement de l'activité/ du camp ? (ex. : problèmes cardiaques, épilepsie, asthme, diabète, mal des transports, rhumatisme, somnambulisme, affections cutanées, handicap moteur ou mental…) Indiquez la fréquence, la gravité et les actions à mettre en œuvre pour les éviter et/ou y réagir.

.....

.....

.....

Les Scouts - Fédération des Scouts Baden-Powell de Belgique ASBL
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - tél.+32(0)2.508.12.00 - fax +32(0)2.508.12.01
lesscouts@lesscouts.be - www.lesscouts.be

Quelles sont les maladies ou les interventions médicales qu'a dû subir le participant ? (+ années respectives) ? (rougeole, appendicite…) .....

.....

Le participant est-il en ordre de vaccination contre le tétanos ? Oui ◯ Non ◯

Date du dernier rappel : .....

Le participant est-il allergique à certaines substances, aliments ou médicaments ? Oui ◯ Non ◯

Si oui, lesquels ? .....

Quelles en sont les conséquences ? .....

A-t-il un régime alimentaire particulier ? Si oui, lequel ? .....

.....

Autres renseignements concernant le participant que vous jugez importants (problèmes de sommeil, incontinence nocturne, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif…). .....

.....

Le participant doit-il prendre des médicaments ? Si oui lesquels : .....

En quelle quantité ? .....

Quand ? .....

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? (Nous rappelons que les médicaments ne peuvent pas être partagés entre les participants) .....

Remarques

Les animateurs disposent d'une boite de premiers soins. Dans le cas de situations ponctuelles ou dans l'attente de l'arrivée du médecin, ils peuvent administrer les médicaments cités ci-dessous et ce à bon escient :
paracétamol, lopéramide (plus de 6 ans), crème à l'arnica, crème Eucetal® ou Calendeelit®, désinfectant (Cédium® ou Isobétadine®), Flamigel®.

« 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. »

Date et signature

Les informations contenues dans la fiche santé 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. Conformément à la loi sur le traitement des données personnelles, vous pouvez les consulter et les modifier à tout moment. Ces données seront détruites un an après le séjour si aucun dossier n'est ouvert.

Les Scouts - Fédération des Scouts Baden-Powell de Belgique ASBL
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - tél.+32(0)2.508.12.00 - fax +32(0)2.508.12.01
lesscouts@lesscouts.be - www.lesscouts.be

Médicaments

Nom:

Prénom:

Nom du médicament et pourquoi le donner	**Matin**	**Midi**	**Soir**	**Quantité**