

ROUMONTOPIA

OPERATION NOUVELLE CIVILISATION !



JUILLET 2016



PLUS UN INSTANT A PERDRE, LA TERRA NOVA NOUS ATTEND !



C'était une rumeur, un bruit venu de la haute société mais c'est finalement un fait bien avéré, la société Planet Destination Hope (PDH, tiens, tiens quel hasard) a décidé d'envoyer une mission de sauvetage comme le montre la une de ce matin. Mais une mission de sauvetage pourquoi ? Pour sauver la race humaine pardi ! Après des années et des années d'exploitation, la race humaine a fini par user notre planète, à force de surconsommer les ressources et de créer sans cesse de la pollution, la nourriture commence à manquer et l'air y est devenu irrespirable, obligeant la population à porter des masques purificateurs d'air. Solution, hélas, temporaire... Surtout que pour la nourriture, on ne peut rien y faire. L'entreprise PDH a même prédit la fin de la vie sur Terre d'ici une vingtaine d'années si rien ne bouge. C'est pourquoi elle a elle même décidé d'y remédier.

THE TIMES

It's official, PDH will try to save the world!

LE SOIR

PDH
apporte
l'espoir à
l'humanité

EL PAÍS

Peter Weyland y PDH van a
salvar la vida sobre nuestra
Tierra !

EXCLUSIVE !
The new
album of
Avichill is
for this
week. More
information
on page 21

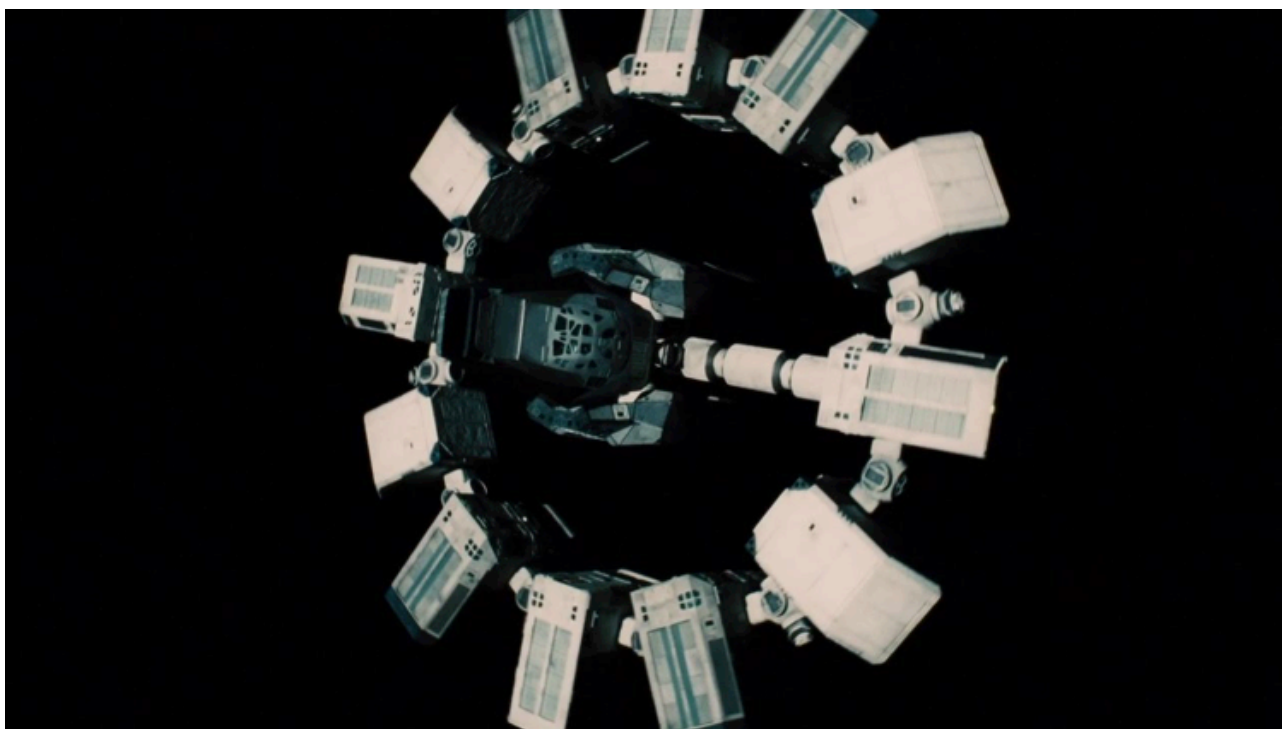
Multiple
earthquakes
in Ecuador,
Sahigaphie
explains you
the reasons on
page 7

Liverpool
won the
« final » of
the Premier
league,
analyze on
page 30

Avant d'aller plus loin, qu'est-ce que la PDH. Planet Destination Hope est une société créée (il y a exactement 30 ans) par un homme qui avait un rêve, le rêve de pouvoir permettre à tout infirme de retrouver ce qu'il a perdu ou n'a jamais eu. Expert en microtechnobiologie, il a créé une équipe d'experts autour de lui pour réaliser son rêve. Commenant par une prothèse de main, qui fut un franc succès, la compagnie fit fortune, devenant la plus riche du monde et la plus à même de sauver la terre. Cet homme n'est autre que Peter Weyland.



Parlons maintenant de la mission en elle-même, grâce à la puissance du super télescope de l'Observatoire du Cerro Paranal (dans le désert d'Atacama au nord du Chili) les humains ont pu chercher et découvrir la planète la plus à même de les accueillir. Après de longs jours de travaux, ils ont trouvé une grande gagnante qu'ils ont nommé « Terra Nova ». D'un aspect très semblable à la Terre vue de l'espace, Terra Nova a été élue grâce à de grandes surfaces de territoire entourés par beaucoup d'eau (un peu comme la Terre) et la présence de végétation (du moins c'est ce qui a été conclu après une profonde analyse des images). Ce choix était important car PDH ne pouvait envoyer qu'une sonde pour analyser la planète et s'ils avaient tort, la Terre était condamnée. Par chance, la sonde n'envoya que des résultats positifs et PDH put lancer sa grande opération. Une opération énorme, gigantesque (et même ces mots ne sont pas assez grands pour la décrire).



L'opération consistait à envoyer une navette remplie d'animaux d'espèces spécifiques (primates, félins, canidés et reptiles) et de 6 humains dans un énorme vaisseau afin de rejoindre la planète. Il devait passer plusieurs années à bord du Millenium Falcon (nom du vaisseau, les fans de Star Wars reconnaîtront) avant d'arriver à destination. Une fois sur place, les animaux seraient envoyés sur la planète comme cobayes afin de tester si la vie est vraiment possible, d'où l'importance de tester plusieurs espèces différentes pour voir comment chacune s'adapte. Les 6 êtres humains eux

resteraient vivre à bord du vaisseau et observeraient les animaux afin de savoir si la race humaine pourrait venir y vivre. Ils les observeraient suivant plusieurs points de vue comme l'évolution de leur condition physique ou leur comportement sur la planète. Ces 6 humains sur qui reposent la race humaine, seront présentés plus loin dans le document mais sachez qu'ils viennent vraiment de domaines bien différents (et qu'ils sont super stylés !)

Vous l'avez compris, les loups votre rôle dans le sauvetage de la race humaine sera primordial, nous montrer que la vie est possible sur Terra Nova ! Pour cela vous devrez développer chacun un aspect de la société humaine. Certains seront des commerçants essayant de développer leurs magasins sur la planète, d'autres seront des sportifs confirmés voulant promouvoir l'importance de faire du sport dans la société, etc. Votre but : arriver à votre stade le plus avancé. Chaque loup pourra être soit un canidé, un félin, un reptile ou un primate et c'est ensemble, en collaborant entre ces différentes espèces que vous arriverez à ce but !

Ils arriveront à se développer aussi rapidement grâce à la découverte d'une nouvelle matière sur la planète, le flubber. Découvert grâce au fameux Docteur en géologie Sahigraphie, extrait du sol grâce au richissime Aképatron et ses machines et enfin synthétisé par le génie de la Science Raksharie Curie, cette matière est modifiable à l'infini et permet de créer des tas de choses.

Du coup, pas besoin de chercher des matières à droite à gauche, suffira juste de gagner du flubber en le méritant auprès des 6 êtres humains.

Le flubber, un produit miracle



LES MEMBRES DE L'EQUIPAGE

AKEPATRON

Comment décrire au mieux un homme si prestigieux, un homme aux multiples récompenses, cet enfant prodige.

Comment présenter ce patron de l'entreprise PDH (Planet Destination Hope) autrement qu'en vous chantant ses louanges,

autrement qu'en vous dévoilant ses exploits ? L'homme qui sut se nourrir (ou presque) que de graines, de plantes et de racines pendant plus d'un an ? Le héros qui finit tant bien que mal à trouver une princesse qui le comprenait, qui le suivit jusqu'au bout du monde sur le Cap Slavaine. Ce bellâtre qui réussit à dompter les bêtes les plus féroces que même les scientifiques avaient oubliées tels les Grandes distiques et les Erones. Comment décrire ce grand homme aux paroles Izaïnaïses ou plus communément, aux paroles dites de réconfort.

Comment vous dire que sans Aképatrondumonde, ce vaisseau serait déjà parti en poussière dans une attaque d'astéroïdes. Quel chance nous avons de voyager en sa compagnie !



RAKSHARIE CURIE

Vous croyiez connaître Raksharie Curie ? Cette brillante chimiste ayant été la première femme à recevoir le prix Nobel, ayant découvert le radium et le polonium et étant des suites de ses recherches décédée d'un cancer dû aux expositions prolongées aux matières radioactives en 1934 ? Et bien détrompez-vous chers amis ! Elle a laissé croire à son décès mais une femme aussi brillante ne nous quitte pas ainsi ! Elle a trouvé le secret de la longévité et de la jeunesse plus que prolongée (apparemment le fait qu'elle

mange des sushis à longueur de journée aide grandement) et passe ses journées à faire des découvertes !

Cependant, afin qu'elle ne soit pas harcelée par les médias et personnes fortunées, elle préfère vivre dans l'ombre et reste bien cachée dans la lointaine ville de Brux.

(Pour l'anecdote, Avichil

étant très fortuné a essayé de lui acheter son secret mais rusée comme un renard et n'étant pas comme Eve, elle n'a pas croqué à la pomme de la tentation ! Espérons qu'elle va continuer ainsi !). Ayant fait le tour de la chimie à Hasselt, elle a changé de domaine et est passée à l'étude des animaux et des selfies dans son coin paumé.

Préparez-vous à être choyés par cette douce femme, cette maman des animaux. Voulant vous étudier elle fera tout pour que votre séjour se passe pour le mieux et sera toujours là pour vous consoler ou pour vous faire rire tant son énergie est débordante malgré son grand âge. N'hésitez pas à lui demander de vous faire des gaufres également, car, bien que ça puisse paraître cocasse, cette scientifique excelle en la matière! Cette petite grande femme possède également son caractère mais toutes les femmes d'exception sont ainsi ! Pour conclure, nous sommes ravis d'accueillir à bord une légende vivante qui, de surcroît, est si bonne ambiance et si qualitative.

AVICHIL

Connu pour son incroyable talent musical et son amour du chant, Avichil est l'un des visages les plus célèbres de notre siècle. Encore un grand enfant dans l'âme, pour lui tout n'est que fête et rigolade. Un air de musique et c'est parti pour danser et chanter jusqu'au bout de la nuit.

Comme toutes les stars, Avichil adore qu'on remarque ses atouts et accorde beaucoup d'importance à son apparence. Quelque soit le temps qu'il



fait, Il se ballade toujours accompagné de sa casquette fétiche et de ses lunettes de soleil ultra tendances.

Ayant déjà voyagé aux quatre coins du monde pour ses tournées comme pour ses vacances et ne sachant plus trop quoi faire de son argent, il décida de tenter une toute nouvelle expérience qui lui changerait de tout ce qu'il a déjà pu vivre. Il s'offrit donc, à un prix incroyable, une place dans le vaisseau destiné à la mission PDH. Excité, impatient et sapé comme jamais Avichil est prêt pour mettre une ambiance de folie tant dans le vaisseau que dans cette nouvelle ville que vous construirez. Soyez prêts, Avichil a bien l'intention de mettre le feu !



SAHIGRAPHIE

Investigateur de sa terre-mère, Sahigraphie est un intrépide chercheur de sensations. Attention, pas n'importe quelle sensation, la sensation unique qu'est le SAVOIR. En soif de découverte, cet homme-là devint un grand homme pour ses recherches sur les ressources naturelles, énergie passive, et carburant de demain.

Il connaissait, il connaît et connaîtra toujours les nouveaux articles scientifiques avant même qu'il ne soit publiés car c'est un homme de contact. Ses filons se comptent par milliers à travers le monde. Il pourrait vous réciter



nuits et jours à la virgule près le contenu de chacun de ceux-ci car pour lui, je cite “L’homme sait ce qu’il sait mais ne cherche pas à savoir ce qu’il croit savoir”. Cela signifie que la solution est cachée là sous nos yeux et que nous devons chercher mieux pour procréer notre terre. Malgré son âge qui donne le vertige, il reste moderne comme quiconque voudrait l’être.

BAGHEERAMIRAL

Longtemps capitaine d’un beau voilier, Bagheeramiral voulait de nouveau défis. Elle s’était donc vu proposer le poste de capitaine du plus grand bateau du monde. Poste qu’elle accepta et qu’elle réussit avec brio (l’équipage à ses ordres aimaient particulièrement ses massages, qu’elles faisaient à merveille, sa gentillesse et son sérieux à la tâche, c’est au son de « levantato » qu’elle motivait ses troupes à donner le meilleur d’eux mêmes).

Très vite ses qualités de capitaine ont été connues à travers le globe, arrivant même dans les oreilles de la fameuse Starfleet Academy, qui lui fit une proposition de formation chez elle. Très connue pour avoir formé les meilleurs capitaines de vaisseaux spatiaux de l’univers (je n’ai pas besoin de vous présenter James Tiberius Kirk ou Jean-Luc Picard), elle ne pouvait la refuser (malgré l’inquiétude de sa mère pour la vitesse que peut atteindre ses engins). Elle intégra donc la Starfleet Academy pour la formation la plus dure et la plus réputée de toutes les galaxies. Auprès de professeurs tels que Spock, le Lieutenant Worf ou encore Data, elle réussit avec la meilleure mention possible et fut promue capitaine de l’Entreprise (son vaisseau spatial pour les non connaisseurs ;)) ! Dès lors, pas besoin de vous expliquer pourquoi, lorsque la mission fut officiellement décidée, elle était la personne désignée pour diriger le Millenium Falcon.



FERAOFFICIER

Surnommée le Règne de la sécurité, Feraofficier n'a pas son pareil pour faire appliquer la loi. Il faut aussi dire qu'elle a un lourd passé qui a forgé son caractère. A la suite d'un vol de twix qui aurait mal tourné, elle se retrouva face au tribunal de Charleroi. Arguant qu'elle n'était pas au courant, on la mena au détecteur de mensonge, qui bipa lorsqu'elle répondit qu'elle faisait des études. Elle prit alors 20 piges, piges, piges mais réussit à s'évader en se tatouant les plans de la prison.

Son incarcération lui fit beaucoup réfléchir sur elle-même. Alors qu'elle avait eu un parcours de vie misérable jusqu'ici (la Mowha et l'Aker), elle retrouva le droit chemin pour se lancer à corps perdu dans la mixité. Elle eut une aventure avec le grand manager PY qui lui fit découvrir la musique. Elle se révéla tout de suite très douée, on dit même que sa voix cristalline est encore plus sublime que celle de la douce Castafiore. Son nom de scène ? Gaz, pour gazelle. Shakira essaya de l'imiter mais sans atteindre la perfection de son best-seller :

« Azed le saucissier ». Pourtant, après 2 ans de scène pendant lesquels on ne parlait que d'elle, elle se lassa et désira retourner à une vie plus simple.

Grande amatrice de pandas et de Nesquik, elle devint enfin officier. Et pas des moindres puisque selon les dires de son employeurs, elle est sûre, entendez par là que vous pourrez toujours compter sur elle. Toujours le sourire aux lèvres, Feraofficier, ou Gaz comme ceux qui la connaissent bien la surnomment encore parfois, est la définition-même de la bonne ambiance, et est vouée à une carrière plus que prometteuse.



LES METIERS DE ROUMONTOPIA

BLEU CIEL : PARC D'ATTRACTION

Ces animaux n'ont qu'un but, s'amuser, ils ne pensent qu'à ça. Leur objectif est simple, permettre à tous les animaux de la planète de s'amuser eux aussi. Sûrement vivant près de parcs d'attraction ou même ayant eu la chance d'y faire un tour, ils ont vu à quel point les êtres humains prenaient un malin plaisir à s'y divertir et y passer leur journée. Créer le « Space Moutain » de Terra Nova serait vraiment incroyable pour eux mais avant d'y arriver, il y aura du chemin. Aujourd'hui tout ce qu'ils peuvent proposer, c'est un simple carrousel, très peu par rapport à leurs immenses ambitions. Ils devront se démener pour créer un parc d'attraction de toute pièce et permettre la population de Roumontopia d'aller s'y enjailler.



JAUNE OR : HOPITAL

Ces animaux ont toujours eu une grande inquiétude pour leurs pairs (ça veut dire les autres), de ce fait ils ont toujours voulu en prendre soin. Leur objectif est donc de créer les infrastructures afin de prendre le plus grand soin des autres et quoi d'autres qu'un hôpital pour assurer ceci. En étudiant la vie humaine, ils ont vu à quel point les hôpitaux étaient importants pour eux, apportant tous les soins nécessaires à leur bonne santé. Cependant la route jusqu'à la création d'un hôpital ne va pas être facile vu la taille de l'édifice nécessaire pour tous ces animaux. Heureusement les connaissances en médecine de ces animaux leur permettront au moins de prodiguer les premiers soins pour l'instant.



ROUGE ECARLATE : HORECA

« Miam que c'est bon », voilà ce que pensent ces animaux à chaque fois qu'ils mangent quelque chose car voilà, ces animaux adorent cuisiner et pas n'importe quoi, de la nourriture de qualité. Inspiré par Rémi dans le film Ratatouille, ils ont pris goût à cela et aimeraient en faire profiter tous les animaux de Terra Nova. Hélas, ils n'ont, pour l'instant, que la possibilité d'offrir des sandwiches à leur camarade. Une maigre consolation pour des



amoureux d'une cuisine raffinée et riche. Ils iront donc au bout d'eux-mêmes pour créer le plus grand restaurant de Terra Nova.

MULTICOLORE : UNIVERSITE

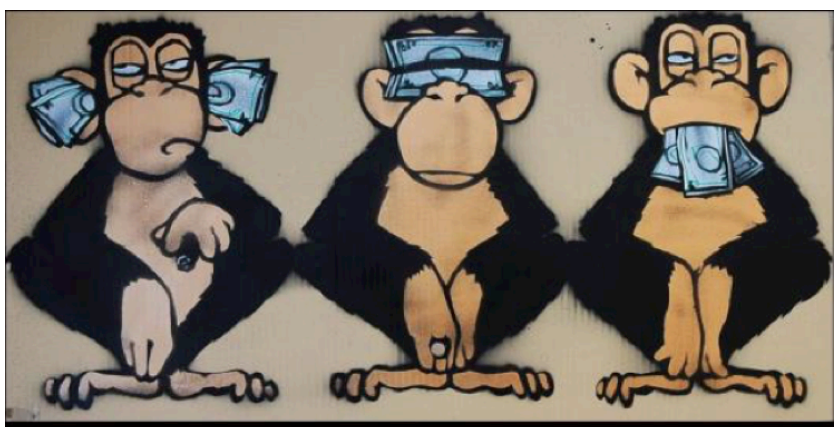
La connaissance, le savoir, voilà ce qu'adorent ces animaux, ils ne peuvent s'en passer, ils veulent l'apprendre, le partager, le faire éclater ! Fascinés, passionnés, bercés par les Einstein, Russel, Zuckerberg... Ils veulent eux aussi apporter quelque chose à ce nouveau monde ou permettre à n'importe quel animal de le faire. C'est pourquoi ils veulent créer la plus grande, plus belle université sur Terra Nova (Le Louvain-la-Neuve de Terra Nova quoi ;)). Malheureusement, à cause de leur manque de moyen et de bâtiments, les autres animaux ne le font encore que confiance pour s'occuper

de leur petits (maternelle), trop limités pour de tels érudits. Ils devront gagner leur confiance afin de pouvoir réaliser leur grand objectif, le savoir pour tous.



VERT FLASH : CENTRE COMMERCIAL

Le commerce, ils connaissent, ces animaux adorent vendre, négocier, acheter. Ils sont aussi de grands fans de shopping et savent que la plupart des autres animaux aussi. Ils aimeraient pouvoir faire du shopping sur Terra Nova mais aussi permettre à tous de passer un samedi en famille à l'esplanade. L'esplanade telle qu'il l'imagine serait une surface commerciale plus grande que n'importe laquelle sur Terre, offrant tous les services possibles et imaginables. Mais cela n'est que du ressort de leur imagination pour l'instant, devant se contenter d'un simple stand dans un coin de Terra Nova n'attirant que peu de clients. Il faudra se bouger pour attirer du monde et s'agrandir.








BLANC CASSE : CENTRE SPORTIF

« On va faire les quadris (entendez quadriceps) à la salle ? », « T'as vu mes pecs bandés ? », « On irait courir ? », voilà les phrases classiques de ces passionnés de sport lorsqu'ils discutent ensemble. Ils ne s'arrêtent jamais de faire du sport. Cela leur confère une santé de fer et un corps de titan. De quoi rendre jaloux les autres animaux ? Non, ceux-ci ne font pas du tout attention à cela, se préoccupant de leurs propres problèmes, ce qui rend vraiment tristes les sportifs voulant montrer que le sport est capital pour la santé et pour séduire les filles/les mecs. La seule chose qu'ils ont à proposer pour le moment, c'est un simple coaching personnel, trop peu pour pousser la population entière à se mettre au sport. Un centre sportif voilà ce qui serait parfait pour amener les autres mais le travail est encore long...





INFOS PRATICO-PRATIQUES




HORAIRES

-  **Départ : Dimanche 03/07/2016 à 9h30** sur le **parking balle pelote** à côté du local, en **UNIFORME IMPECCABLE**.
-  **Retour** : Rendez-vous le dimanche **13/07/2016 à 14h30** à l'adresse de camp (voir plus bas).
-  Cette année, nous serons **intransigeants sur le respect de ces dates**.
Un camp est un tout, et avoir des loups qui arrivent plus tard ou qui repartent plus tôt pour diverses raisons bouleverse tout l'équilibre et l'ambiance que nous mettons sur pied afin de passer 10,5 jours géniaux. Sauf cas de force majeur, ces dates sont non négociables et nous refuserons toute arrivée tardive ou retour précoc.
-  Nous vous invitons comme chaque année à amener quelques gâteaux, tartes ou autres desserts à la fin du camp pour partager un dernier verre, nous nous occuperons des boissons.
-  Comme chaque fin de camp, les parents possédant une **voiture assez volumineuse** ou une **remorque** sont plus que les bienvenus pour nous aider à ramener le matériel à Louvain-la-Neuve. Vous pouvez nous envoyer un mail pour nous avertir si c'est le cas afin que l'on puisse s'organiser. Les intendants auront également besoin de lifts pour rentrer chez eux (LLN pour la plupart), mais a priori pas besoin de remorque pour eux, à moins qu'ils triplent de volume pendant le camp !



POSTCAMP

-  Celui-ci concerne uniquement les **quatrièmes années** ! Nous les garderons donc jusqu'au **15 juillet** pour un programme d'enfer juste avec le staff ! Rendez-vous à **12h30 au local** à Louvain-la-Neuve.
-  Cependant, si les parents souhaitent venir leur faire un petit coucou le 12 juillet à 14h30 et les décharger d'une partie de leurs affaires, nous n'y voyons aucun inconvénient !

PRIX

-  La somme est à **payer AVANT LE 23 JUIN** sur le compte de la meute :
BE42 3631 1303 5554
-  Nous vous rappelons également que la **cotisation du quadrimestre** s'élevait à 45€ (65€ pour les sizeniers-seonds). Si ce n'est pas déjà fait, merci de la payer en même temps et de l'indiquer en communication.
-  Votre versement en temps et en heure est indispensable au bon déroulement du camp.

Premier enfant	130 €
Deuxième enfant dans la Meute	110 €
Enfant en dernière année (POSTCAMP)	145 €

-  Le prix du camp reste assez conséquent mais comme les 3 années précédentes, nous désirons participer avec les louveteaux à un **projet éco-responsable** nous tenant particulièrement à coeur. Notre objectif est de nous approvisionner chez des producteurs et artisans de la région afin de faire vivre le commerce local, d'éviter la production de CO2 occasionné par les transports et surtout de manger des produits de plus grande qualité et meilleurs pour la santé.
-  Bien sûr le prix ne devant en aucun cas être un obstacle à la participation de votre enfant au camp, nous vous invitons, si besoin il y a, à **prendre contact avec Serval (Dominique Lestienne)**, animateur d'unité (0497/72 69 63) ou avec le trésorier **Harfang (Mathieu Van Overstraeten)** (0496/21 52 45, matvano@yahoo.com) afin de recevoir un soutien financier du fond d'aide de l'Unité (discrétion assurée).

ADRESSE DE CAMP

Afin de recevoir un maximum de lettres, parfois parfumées, colorées, ou même chantantes, voici l'adresse où vos enfants passeront 10,5 jours extraordinaires :

Hubert Henry de Frahan
Roumont, n° 1328
B6686 Bertogne

ACTUS-CAMP

Comme nous savons bien que 10,5 sans votre marmot c'est long, nous posterons sur le site de l'Unité de nos nouvelles le plus régulièrement possible. Restez donc bien connecté ! <http://www.la26eme.be/actualites/petit-dhomme>

PAPERS IMPORTANTS

→ Vous les trouverez sur le site de l'Unité : <http://www.la26eme.be/telecharger/petit-dhomme>

1. Fiche médicale

Il est essentiel que vous fassiez parvenir la fiche médicale de votre enfant à Chil si cela n'a pas déjà été fait en cours d'année. En effet, celle-ci est **OBLIGATOIRE** pour que votre enfant puisse participer au camp. *Si rien n'a changé depuis la dernière fiche que vous nous avez rendue, vous n'êtes pas obligés d'en remplir une autre mais soyez attentif à que celle-ci soit la plus complète et à jour possible !*

Adresse de Chil (Antoine Van Overstraeten) :

Rue de la sapinière, 1A
1348 Louvain-la-Neuve

2. Autorisation parentale

Il est aussi important de nous la faire parvenir **avant le 23 juin** (chez Akéla).

Adresse d'Akéla (Antoine Legat)

Rue du Bassinia, 25
1348 Louvain-la-Neuve

3. Attestation de présence

Afin de recevoir le remboursement de la mutuelle le plus rapidement possible, nous vous invitons à imprimer et à remplir vous-mêmes l'attestation et de l'envoyer avec l'autorisation parentale (chez Akéla également). Vous la récupérerez le dernier jour du camp.

4. Carte d'identité

Il est inutile de nous remettre la carte d'identité-même, une photocopie suffit et ainsi aucun risque de perte de cette précieuse carte. Veuillez donc envoyer la photocopie de la carte d'identité avec l'autorisation parentale et l'attestation de présence à Akéla **avant le 23 juin**.

La carte sis n'est quant à elle pas nécessaire du tout, tout est dans les vignettes de la mutuelle que vous avez fournies avec la fiche médicale.

REUNION DE SIZAINE

Il est primordial que chaque sizaine se réunisse avant le camp afin de mettre au point les choses suivantes. C'est au sizainier d'organiser cela. Les coordonnées des membres de la sizaines pourront être trouvées sur le site :

<http://www.la26eme.be/listing/petit-dhomme>



Le menu du concours cuisine. Pour rappel, il faut préparer entrée, plat, dessert et boissons ! La liste de course COMPLETE doit être fin prête avant le camp !!!



Préparer les sketches pour le concours cuisine.



Déguisement : échange d'idées et essayer d'avoir un déguisement en lien.






Préparer une veillée (fil rouge + chants + jeux) en fonction de votre thème de sizaine.

REUNION JOURNEE SIZENIERS






Vous devez vous voir avant le camp pour organiser votre journée ! On compte sur vous pour nous pondre un jeu du feu de dieu ! Attention vous devez prévoir votre matériel avant le camp et envoyer un sms à Ferao pour qu'elle se le procure.

TES PETITES AFFAIRES

Sur toi le jour du départ





-  Ton uniforme IMPECCABLE
-  Un pique-nique pour le midi
-  Un petit sac, qui sera très pratique pour le reste du camp d'ailleurs

Pour t'habiller

-  Paires de chaussettes en suffisance
-  Sous-vêtements en suffisance
-  T-shirts (dont un blanc que tu pourras salir)
-  Shorts et pantalons
-  Pulls (pensez à un pull très chaud pour les veillées autour du feu)







Pour te laver (une trousse de toilettes avec)



-  Brosse à dents, dentifrice
-  Brosse ou peigne
-  Savon, shampooing. Ceux-ci doivent **obligatoirement** être muni du **label écologique européen** (qui existe depuis 1992! Image ci-contre), sinon il ne pourra pas être utilisé (attention, les multinationales comme Dove, Garnier ne le possèdent pas !). Nous vous conseillons par exemple la marque « **L'arbre vert** ».
-  Gants de toilette + essuies (dont un de vaisselle qui ne reviendra pas)





Pour la nuit





-  Ton pyjama préféré <3
-  Matelas mousse, auto-gonflant ou pneumatique (et pompe si vous en avez !)
-  Sac de couchage, couverture, petit coussin
-  Une lampe de poche et des piles de rechange

Pour te chausser










-  De **vraies bonnes grosses bottines** dans lesquelles tu es suffisamment bien pour pouvoir marcher tout un hike avec (pas de bottes donc) !
-  Baskets ou chaussures légères dans lesquelles tu es bien pour courir

-  Pantoufles / chaussures d'intérieur
-  Chaussures d'eau pour se laver au tuyau d'arrosage notamment


Pour sortir


-  Un KW ou une veste bien imperméable (pensez au camp d'il y a deux ans, sans KW ça aurait pas été très marrant !)
-  Crème solaire (suffisamment forte)
-  Une casquette ou un chapeau, indispensable pour éviter l'insolation !!!
-  Maillot

Autres

-  De très vieux habits à salir que vous ne comptez pas récupérer !
-  Un essuie vaisselle qui ne reviendra pas
-  Mouchoirs
-  Un sac plastique ou en tissu pour mettre tes affaires sales (dans le jargon, un sac à linge sale)
-  De quoi t'occuper pendant les temps libres¹ :
 - BDs ou livres (avec ton nom !)
 - Un jeu de société (pas de jeux électroniques !)
-  Enveloppes timbrées et pré-adressées + papier + bics (+ crayons de couleurs, pastels et aquarelles si tu t'appelles Vincent Van Gogh)
-  Ton déguisement en fonction du rôle ta sizaine. Par exemple, si ta sizaine c'est le centre sportif, tu peux te déguiser en sportif. (Un petit plus serait de réfléchir en sizaine et pourquoi pas avoir tous un déguisement en lien.)
-  Ta tenue de Gala. N'oublies pas, tu n'as qu'un soir pour séduire ta princesse ou ton prince!
-  Une boîte à chaussure pour un bricolage (ou n'importe quelle boîte pouvant contenir des enveloppes). Important !

¹ Chers parents, ce n'est pas à négliger car nos louveteaux adorés étant âgés entre 8 et 12 ans, ils ne savent pas encore tenir le rythme d'une journée d'un adulte actif, comme vous et moi. Nous prévoyons donc des plages de temps libres pour qu'ils puissent se reposer, lire, jouer calmement, écrire des lettres, ennuyer les intendants (qui sont là pour ça après tout), taper dans la balle ou encore participer au fameux Jeu De Tous Les Jours qui se déroule everyday après le dîner et qui est un grand jeu de société que nous les chefs avons inventé et confectionné afin de fédérer tous le fil rouge du camp. Tout un programme me direz-vous ! L'ennui c'est que même si certains loups adorent ces périodes (même davantage que nos jeux préparés avec amour d'ailleurs), d'autres s'ennuient, d'où la pertinence de prévoir de quoi s'occuper !

 Une pantoufle molle (pas crocs) en plus des chaussures intérieures. Tu verras pourquoi !

 Si tu as (à ne surtout pas acheter juste pour le camp!) :


Une bassine en plastique dur


Tes vieux Lego ou Duplo que tu n'utilises plus

 Plein de Compeeds pour les ampoules !

 Ton sublime carnet de camp !!!

 Pour les 4e et les 3e, une boussole

 Pour les sizainiers, la liste de course du concours cuisine, la préparation de la veillée et des sketches

 Pour les 2e (ou autres futurs promettants) : un vieux t-shirt blanc sur lequel on peut écrire


 Mets ton nom sur tes affaires !

Pour les quatrièmes uniquement

 Un fanion à la couleur de ta sizaine











 Un canif

Interdiction

 GSM, tablette, iPod, MP3, Nintendo 3DS, Wii U, PSP, PS Vita, PS3, PS4, canapé, Gamecube, Xbox, TV, VOOcorder, lecteur BlueRay, AppleWatch, Game Boy Color et tout autre appareil électronique que nous aurions oublié de citer sont **STRICTEMENT interdits !!!** On est chez les scouts quand même, non mais oh !

RAPPEL : Toutes tes affaires doivent être marquées. Nous vous demandons de mettre les affaires de votre enfant dans un SAC A DOS SCOUT. Nous pensons que c'est un bon investissement pour les années à venir et cela nous facilitera pas mal les choses. De plus, faites son sac **AVEC LUI** afin qu'il reconnaisse ses vêtements et sache où se trouve ce dont il a besoin.

JOURNEE TYPE POUR RASSURER TA MAMAN

-  8h30 : Lever, inspection uniforme, dent d'Akéla de la veille, lever du drapeau, Brabançonne et gym
-  9h15 : Petit déjeuner, charges et brossage de dents
-  10h00 : Rassemblement dans le réfectoire : annonces, feedback de la veille, dons de Flubber, vidéo introductrice, jeu du matin
-  12h30 : Dîner puis temps libre : Jeu De Tous Les Jours / sieste / repos / lecture dans le coin doux / jeu de société / taquiner les intendants / foot / jouer dans cabanes dans les bois / rocher du conseil ...
-  14h00 : Début du jeu de l'après-midi
-  16h : Goûter
-  17h : Eventuels douches au tuyau d'arrosage et inspections, puis temps libre
-  18h30 : Souper puis concours vaisselle
-  20h00 : Activité du soir : veillée ou petit gentil jeu de nuit
-  22h00 : Brossage de dents, cantique des sizaines, tour des bisous, histoire + guitare pour s'endormir



COMME UN VRAI SCOUT !

NOEUDS

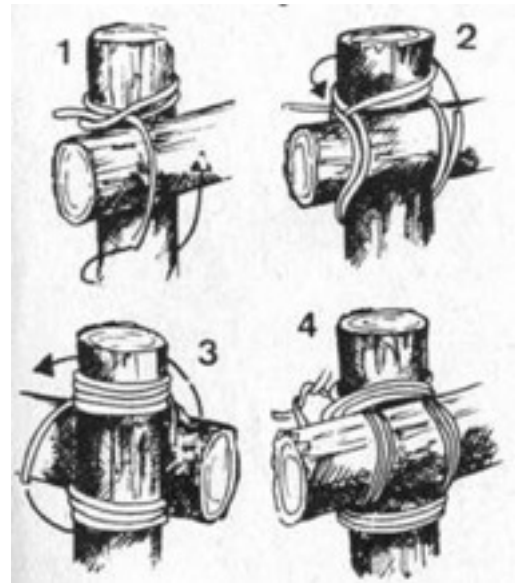
Pour être un vrai pro, visite le site :

<http://www.lesscouts.be/animer/camps/woodcraft/noeuds-et-brelages/>

AZIMUT

Pour être un vrai pro, visite le site :

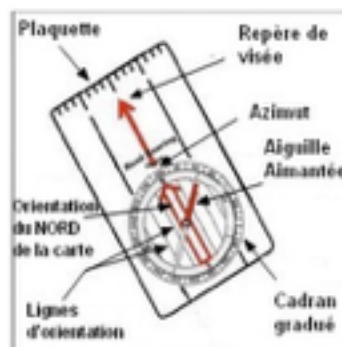
<https://www.latoilescoute.net/se-diriger-avec-une-boussole>



Principe :

Chaque syllabe du mot-clé comportant un "O" est traduite par un trait.
Les autres syllabes sont traduites par des points.

Arnold	.. /	Xoderido	---- /
Bonaparte /	Yokimono	---- /
Contemporain /	Zéroastre	---- /
CHocobouhon	---- /		
Docile	... /	1	----- /
Eh!	./	2	----- /
Firandole /	3	----- /
Gondole	... /	4	----- /
Hilarité /	5	----- /
Ici	.. /	6	----- /
Jablono /	7	----- /
Kotnor	... /	8	----- /
Limonade /	9	----- /
Moto	.. /	0	----- /
Nora	.. /		
Oporto /	Fin de mot	.. ./
Philosophe /	Trait d'union	----- /
Q'okorio /	?	----- /
Ramoneur	... /		
Sardine	... /	Signe compris	./
Thon	.. /	Signe pas compris	- /
Union	... /	Appel	.. / .. / .. / .. /
Valpurnais /	Début de transmission	----- /
Wagon-post	... /	Fin de transmission	----- /



Croquis 1



Schéma 1

« 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. »

- 1 Le scout fait et mérite confiance.
- 2 Le scout s'engage là où il vit.
- 3 Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
- 4 Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
- 5 Le scout accueille et respecte les autres.
- 6 Le scout découvre et respecte la nature.
- 7 Le scout fait tout de son mieux.
- 8 Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
- 9 Le scout partage et ne gaspille rien.
- 10 Le scout respecte son corps et développe son esprit.



CHANTS A CONNAITRE POUR LE CAMP :)

TRY EVERYTING : MUSIQUE DE CAMP

Ne vous inquiétez pas, l'anglais n'est pas non plus le fort de Bagheera ;) Mais n'hésitez pas à écouter en boucle la musique de bande d'annonce de Zootopie. C'est la belle Shakira qui chante ! (Vous aussi vous trouvez que Shakira ressemble blindé à Ferao ?)

I won't give up, no I won't give in
Till I reach the end
And then I'll start again
Though I'm on the lead
I wanna try everything
I wanna try even though I could fail
I won't give up, no I won't give in
Till I reach the end
And then I'll start again
No I won't leave
I wanna try everything
I wanna try even though I could fail

CANTIQUE DES SIZAINES

Pour les plus jeunes d'entre vous, voici ce que nous chanterons le soir avant d'aller dormir pour se calmer.

Seigneur, rassemblés près des tentes
Pour saluer la fin du jour,
Tes scouts laissent leurs voix chantantes
Monter vers Toi, pleines d'amour :
Tu dois aimer l'humble prière
Qui de ce camp s'en va monter,

O Toi, qui n'avait sur la terre
Pas de maison pour t'abriter !
Nous venons toutes les sizaines,
Te prier pour Te servir mieux,
Vois au bois silencieux,
Tes loups qui s'agenouillent!
Bénis les, ô Jésus dans les Cieux !

LA BRABANCONNE

Que nous chantons le matin, au lever du drapeau. Il est impératif que tout le monde connaisse sur le bout des doigts cette hymne de notre pays en arrivant au camp :)

Pays d'honneur ô Belgique ô Patrie !
Pour t'aimer tous nos cœurs 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 !

CHANT DU RASSEMBLEMENT

On veut que vous le chantiez à fond et en courant à chaque rassemblement !

Qui donc rassemblera sa sizaine au complet la première
Qui donc rassemblera sa sizaine au cri d'Akéla
Louvetettes et louvards,
craignant d'être en retard
La sauterelle saute, bondit et court
Léger comme elle,
Courons, courons toujours

BLAGUES & DEVINETTES !

(Réponses à la fin)

C'est le fils de ma mère, mais ce n'est pas mon frère. Qui est-ce?

Mon premier est utilisé dans les jeux.

Les gens passent le temps avec mon deuxième.

Mon troisième se trouve au centre de mon visage.

Mon tout est un moment important de la journée.

Qui suis-je ?

Mon premier est le contraire de dur,

Mon second est un poisson,

Mon tout est un animal.

Qui suis-je ?

C'est un fou qui court autour d'un arbre suivi par un chien qui va le mordre.

Le médecin arrive et dit au fou : "Il va vous rattraper."

Le fou lui dit : "mais non, j'ai 10 tours d'avance."

Deux belges en voiture s'arrêtent à un feu rouge. Le passager lance :

- C'est vert ?

- Ben, j'sais pas, lui répond l'autre. Une grenouille ?

M et Mme Célère ont un fils, comment s'appelle-t-il ?

M et Mme Touille ont un fils, comment s'appelle-t-il ?

M et Mme Nana ont un fils, comment s'appelle-t-il ?

M et Mme Van Bunnan ont deux fils, comment s'appellent-ils ?

M et Mme Ice ont un fils. Quel est son prénom ?

Une blonde se promène et se croise avec un miroir.

Elle pense à voix haute : "J'ai déjà vu ce visage quelque part... Je suis presque certaine que je le connais..."

Après un moment elle se dit : "Ah, je sais ! C'est la fille qui me fixait chez le coiffeur !"

Ce sont trois amis : Fou, Rien et Personne.

Il y a Personne qui se noie. Rien demande à Fou de téléphoner aux secouristes. Fou trouve une cabine et explique calmement :

Bonjour, je suis Fou, je téléphone pour Rien, il y a Personne qui se noie !

Pourquoi en France on dit qu'on va "aux toilettes" et en Belgique "à la toilette" ?

La maîtresse demande de construire une phrase avec l'adjectif épithète.

Nicolas lève le doigt et dit :

Aujourd'hui il pleut, épithète demain, il fera beau !

En Angleterre, deux vaches discutent dans un pré :

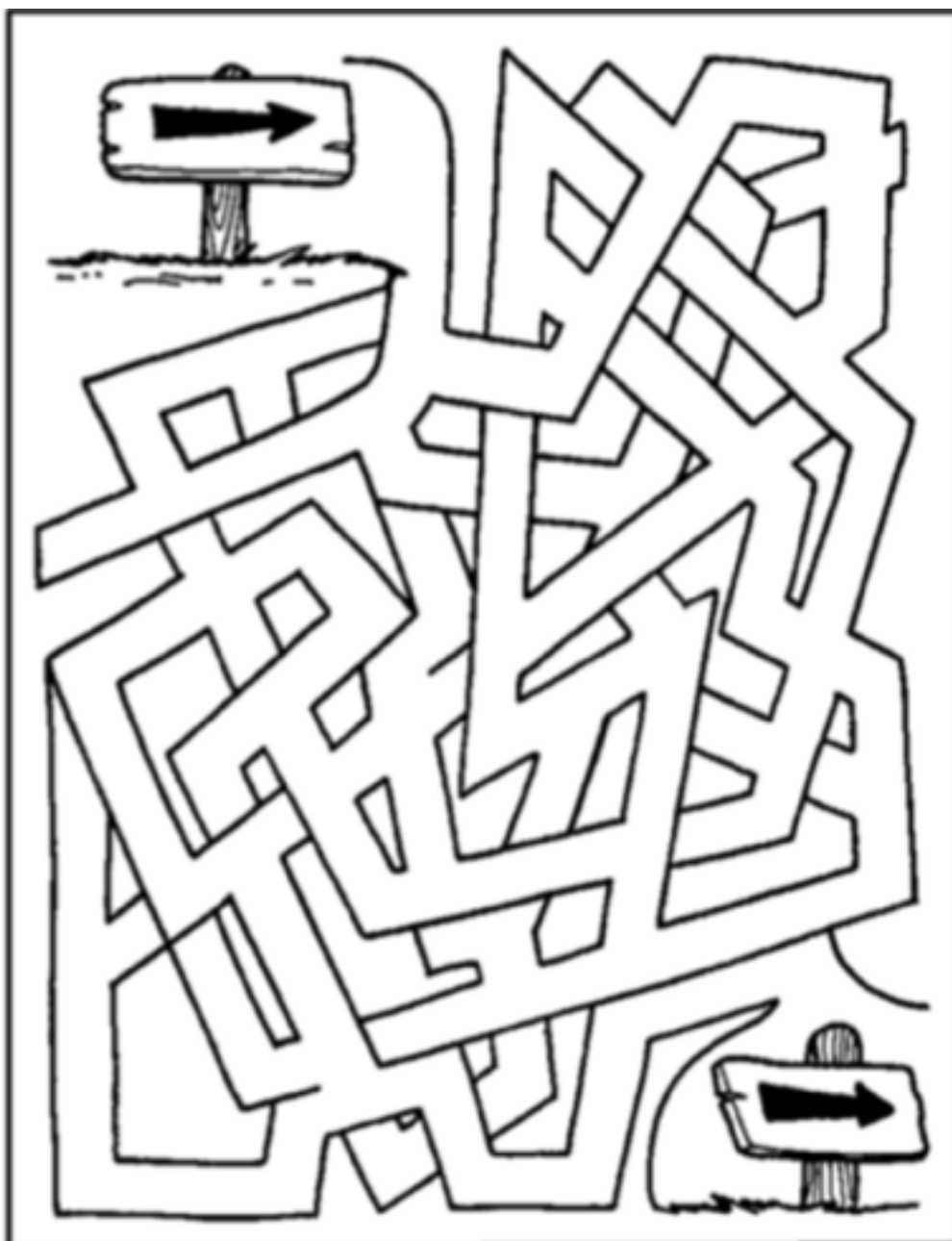
- Hé, ça te fait pas peur la maladie de la vache folle ?

- Oh tu sais, moi je m'en fous, je suis un lapin !

France il faut en faire plusieurs avant d'en trouver une propre...

Réponses : C'est moi ! - déjeuné - mouton - Jacques - Sacha - Juda - Cyril et Aurélien - Paul - En

PETITS JEUX RIGOLOS POUR TE MENAGER LES NEURONES :D



Humm super la vie dans la nature! N'hésite pas à y mettre de la couleur.



Pour ne pas perdre la bosse des maths!

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

Et enfin, pour ton côté graphiste...

