

Les Peuples De l'Histoire

Revue du 2017





*Mission PDH
Chef de mission*

*Elise Ernoux, Reuleau,
116, 5590, Ciney
Reuleau, le 6 mai 2017*

Chers Peuples De l'Histoire,



Si vous lisez cette lettre, c'est que vous avez été sélectionné pour participer à notre mission. En effet, nous avons entendu dire que vous étiez les meilleurs dans de nombreux domaines. Cela fait quelques temps que nous vous observons, et nous avons de fait remarqué chez vous des qualités exceptionnelles qui nous intéressent énormément.



En tant que Président des Etats-Unis, je me suis rendu compte à maintes reprises des problèmes qui cernent notre monde. Maintenant que ma candidature est terminée, je peux enfin vous réunir dans ma nouvelle organisation secrète, appelée « Peuples De l'Histoire » ou « PDH », pour résoudre ces problèmes mondiaux.

Voici la mission que je vous propose. Votre but sera d'aller visiter des peuples dans des époques différentes. Voyager dans le temps est impossible me direz-vous, mais vous êtes recruté pour vaincre l'impossible. Une fois arrivés sur place, vous devrez régler les problèmes auxquels les peuples font face.

La quantité de travail est titanesque, je ne saurais donc vous expliquer l'étendue de ce que nous allons faire, je peux cependant vous donner un avant-goût. Nous essaierons de rétablir la paix entre peuples qui se déchirent, ou améliorer les conditions de vie de peuples défavorisés.



Dans l'attente d'enfin vous rencontrer, je vous rappelle que cette mission est classée top secrète, ne dévoilez donc cette dernière à personne.

A handwritten signature in black ink, which appears to be "Barack Obama".

Barack Obama

LES EXPLORATEURS

AKELAGELAN

Est-ce que l'on doit encore vous présenter Akelagellan ? Cette navigatrice et exploratrice de l'époque des Grandes découvertes qui, comme vous le savez tous, a repris le flambeau de la PDH cette année. Je ne mesure pas mes mots quand je vous dis que le camp qu'elle vous a concocté avec l'aide de ses compatriotes explorateurs, sera de feu de dieu!!

Originnaire de l'île Portosantain-la-Neuve (au Portugal), elle a vogué, au cours de ses nombreux voyages, sur son bateau à vapeur, jusqu'à Bx la jungle pour améliorer ses connaissances en termes de business.

Elle se trouva une petite gargotte, pour se poser quelques temps. La rumeur raconte que cet endroit serait fréquenté par une sirène charmeuse, un pirate qui aime le rhum et des petites souris mangeant des graines à longueur de journée. Comme on peut le comprendre, forcée de vivre dans un endroit pareil, parfois Akelagellan se sent seule et triste (pas trop je vous rassure). Dans ces moments-là, elle envoie alors un pigeon voyageur à ses amis de son île natale avec un petit papier accroché à la patte de l'animal où il est marqué "SOS mes gars sûrs !". A cet appel, ses amis ne manquent jamais de répondre pour venir partager un bon repas en sa compagnie !

Notez bien que la rumeur raconte également que cette gargotte aurait, paraît-il, servi de refuge à des louveteaux qui étaient venus à Bx la jungle pour faire une descente en canoé sur sa rivière l'Océadio. Malheureusement nous n'en saurons pas plus car les pauvres ont péri dans un terrible accident, ils se sont fait attaquer par des trolls..

Grâce à toutes ses connaissances acquises lors de ses années à Bx la jungle, Akelagellan repartit sur son bateau à vapeur en direction de Lutèce pour lancer un business de chapeau de luxe.

Actuellement elle voguerait sur les océans du monde entier afin de troquer ses chapeaux contre tout ce qui pourrait nous servir dans notre quête à la rencontre des peuples !



INDIANA CHIL

Sans aucun doute l'un des personnages les plus charismatiques de son époque, Indiana Chil est un aventurier et un explorateur hors-pair. Professeur d'archéologie de formation, il est un véritable "homme de terrain". Il est mondialement connu pour ses incroyables expéditions et ses découvertes extraordinaires. Il est d'ailleurs fort probable que vous ayez regardé l'un ou l'autre film produit à son effigie. Il est caractérisé par son traditionnel Fedora (son chapeau), son inséparable blouson de cuir usé, son fidèle fouet à la ceinture et sa séduisante barbe de trois jours.

Aujourd'hui, il est à la retraite. Il a en effet trouvé chaussure à son pied, avec laquelle, je peux vous l'assurer, il se tient à



carreau. Il a aussi subitement décidé de changer de style, sûrement pour ne pas se faire reconnaître dans les rues. Il a échangé ses vêtements contre d'autres plus cools, voire « hipsters », son chapeau contre une casquette, son fouet contre un iPhone, véritable arme à selfie, et a rasé sa barbe, « pour raison personnelle » paraît-il. Il rentrera l'année prochaine au « Conseil des Supers Explorateurs » ou « CSE », le lieu qui rassemble tout bonnement les meilleurs explorateurs contemporains.

Le convaincre de se joindre à nous pour l'aventure qui nous attend ne fut très pas compliqué. Il est toujours prêt à découvrir des nouvelles choses et à aider les jeunes explorateurs inexpérimentés. Il est très vite joyeux pour pas grand-chose, ce qui lui donne son réel côté attachant. Fervent fan des dessins animés, il dégage cependant un côté sensible, parfois même fragile, qui le rend véritablement unique.

Une dernière chose, évitez de le questionner sur sa vie d'aventurier, ça risque de le rendre nostalgique. En plus, ce n'est pas le genre d'homme à dévoiler tous ses secrets à tout le monde.

AMEZIGO VESPUCCI



Amézigo est un grand navigateur Italien du XV ième siècle. Né à Florence et passe la plus grande partie de sa vie au service du Royaume du Portugal. La famille Vespucci appartient au cercle sélectif des Grands Ambitieux où les membres forment le gros de l'élite du pays. Vespucci eut une tendre enfance : très, voire trop, chouchuté par sa chère Maman. Les légendes racontent même qu'elle faisait son pique-nique pour les grandes aventures jusqu'à l'âge du mariage.

Amézigo eut la chance d'avoir une bonne partie du cercle des Grands Ambitieux à ses pieds. Et oui, malgré une maman trop présente, les filles lui succombaient sans le moindre mal. On peut dire qu'il avait ce tact et n'avait pas peur d'être direct avec la gente féminine. On raconte que la dernière en date portait un nom cependant un peu étrange : Fanfan.

Une fois la belle dulcinée trouvée, Mr Vespucci entama des prestigieuses études d'exploration ce qui en surprit plus d'un qui le voyaient déjà travailler avec les vaches, ces animaux qu'il aimait tant.

Enfin, Son nom vous dit sûrement quelque chose et ce n'est pas pour rien ! C'est bien évidemment par la ressemblance avec L'Amérique qu'on nomma ainsi en son honneur. Amézigo est le premier Européen à comprendre que les Terres découvertes par Chickstophe Colomb forment en elles même un nouveau continent. Amézigo était donc en plus d'être beau gosse, un homme très réfléchi et n'avait pas peur d'affirmer de nouvelles théories.

Psssst, si vous voulez faire un petit cadeau pour le séduire ou pour simplement faire partie de son cercle d'amis, on m'a glissé à l'oreillette que ce jeune homme avait un péché mignon pour les marinières. Il paraît que c'est une histoire de famille..

HATRIC HOCHET

Hatric Hochet est un journaliste aventurier français mais qui intervient souvent en Belgique (il clame haut et fort être français et supporte ardemment l'équipe des bleus mais on sait tous que dans son petit cœur la Belgique a la place number one!)

Possédant une coiffure assez intense dont lui seul a le secret, un style vestimentaire plutôt douteux (veste de costume blanche avec des vermicelles noires) et une Porsche jaune, celui-ci peut être le roi du mauvais goût.

Sous ses airs de grand aventurier n'ayant peur de rien et aimant se battre, il faut savoir que celui-ci est un grand sensible et un grand romantique.



Outre le fait qu'il soit beau comme un camion, il possède également un sens de l'humour assez développé (malheureusement il faut rappeler qu'il est le roi du mauvais goût et que du coup ses blagues ne sont pas toujours si subtiles mais cela lui donne un charme qui ne laisse pas sa belle indifférente.)

Toujours motivé, Hatric sera toujours là pour vous donner un coup de main mais surtout pour faire une partie de foot endiablée.

Il n'y a rien qui lui résiste, il est prêt à tout sauf à manger des légumes (c'est un peu sa kryptonite).

Pour résumer ce personnage je dirais qu'il est très attachant de par son corps sculpté, sa pilosité particulière, son humour bien à lui, sa sensibilité cachée, son entrain, sa motivation, et autres nombreuses qualités qu'on ne saurait dénombrer.. Bref, il a tout pour plaire (sauf sa nationalité ;))!

FERAO POLO

Ferao Polo est une vendeuse, ou plutôt une magouilleuse, italienne du 13^{ème} siècle. Elle a plus d'un tour dans son sac. Si vous désirez faire une blague à votre voisin c'est la personne idéale pour vous pondre une farce. En effet, c'est la plus grande blagueuse européenne de son siècle. Mais attention si vous souhaitez lui faire des blagues, mettez votre susceptibilité de côté et allez puiser dans votre bouquin de répartie.

Mais Ferao Polo n'est pas seulement là quand vous avez envie de rigoler, elle peut également aller puiser dans ses ressources de psychologie apprises à la grande université de Venise si vous avez un petit coup de blues à partager ou envie de confier un secret.

Grande voyageuse, Ferao Polo sera d'une grande aide durant votre périple. Ho non pas pour tenir la carte, elle ne sait même pas dans quel sens la dérouler, mais car elle est extrêmement calée sur l'anthropologie de tous les peuples du monde (il paraîtrait qu'elle lit une anthropologie de 400 pages en seulement une nuit !! Mais bien entendu, ce n'est qu'une légende...)



Niveau love, elle sera également la partenaire idéale. Sa spécialité ? Les rencontres à Pachnast (un café magnifique à Venise)

Par contre si vous voulez faire fuir Ferao Polo, sa plus grande faiblesse est son odorat. Vous n'aurez qu'à mettre vos chaussettes puantes sous son nez. Le résultat est infaillible. Mais je doute que vous aurez besoin d'avoir recours à cette arme car exploratrice meilleure ambi que Ferao Polo ? Je n'en connais pas !

CHIKSTOPHE COLOMB

Chickstophe Colomb est une exploratrice venue tout droit des contrées lointaines de la GCB et elle est la première à avoir traversé la malaise pour venir rejoindre la vraie voie du scoutisme qu'est la 26ème.

Elle dément tout ce que dit Amezzigo Vespucci et affirme avoir découvert l'Amérique en première. Malgré les bons voire très très bons moments passés à deux il semble rester quelques tensions entre ces deux-là quand on parle de la grande Amérique et de qui l'a découverte.

Reconnaissable par son sourire constant et son sifflet, vous la reconnaîtrez aussi bien par le son que par la vue. Mais n'oublions pas l'autre point fort de Chickstophe : son odeur. Grâce à des glandes subatomiques situées au bas de son dos, elle peut faire fuir n'importe quel ennemi grâce à un son et son odeur si particulière. Quelle force redoutable.



Maîtresse de la Consangalou (le nom de son bateau) elle aime être très proche des autres explorateurs. Rappelons-nous ces séjours dans les zones froides où s'étaient produit des incidents. A oublier !

A côté de tout ça, elle prend fort soin de son équipage et a un sens maternel très développé. Elle a toujours des idées venues du turflus (ou de là où elle vient) et même si elle vient de l'étranger elle est déjà à 100% intégrée dans les terres vintsiziaime.

Pour résumer, un grand cœur et un sourire vous portera durant vos explorations.

PHADORA L'EXPLORATRICE



Connue pour son incroyable sens de l'aventure et son enthousiasme permanent, Phadora l'exploratrice est l'une des aventurières les plus renommées de nos années 2000.

Il est d'ailleurs fort possible que vous l'ayez déjà aperçue lors d'un de ses reportages diffusés sur la chaîne Ondéockelni comme « le week-end survie » ou « le vtt du Xp ».

Encore une enfant, celle-ci ne loupe jamais une occasion de rigoler. Si bien que son entourage n'en comprend pas toujours la raison... Mais une chose est sûre, elle n'aura jamais autant rigolé qu'en Indonésie avec son amie Dodo l'anglophone. Je vous mets donc au défi de provoquer son prochain fou rire et, qui sait, celui-ci sera peut-être encore meilleur.

Maîtrisant plusieurs langues, Phadora l'exploratrice vous sera plus qu'utile dans cette mission. Elle vous apprendra volontiers de nouveaux mots de vocabulaires tous plus utiles les uns que les autres.

Cependant, quand vous parlerez en français avec elle, il est possible que de temps à autres, elle confonde certains mots et

certaines significations. Surtout, ne lui en voulez pas, étant trilingue, il est parfois difficile pour elle de tout comprendre.

Je peux d'ores et déjà vous assurer que vous serez comblés de la compter parmi vous pour ce voyage. Elle saura vous partager sa bonne humeur et vous guider à travers monts et marées.

Je me dois cependant de vous avertir, si vous comptez dormir paisiblement durant ce séjour, je vous déconseille fortement de choisir la paillasse se trouvant juste à côté de la sienne. Les gens racontent qu'elle continue à parler et à rigoler même dans son sommeil le plus profond.

LE PEUPLES DE L'HISTOIRE

LES VERTS : LES INDIENS ET LES COWBOYS

Les Indiens étaient les premiers hommes à habiter sur le territoire américain. Ils vivaient en harmonie avec la nature et respectaient les animaux et les plantes. Beaucoup d'entre eux formaient des tribus de nomades et suivaient les troupeaux de bisons pour se nourrir.

Mais cette harmonie s'est cassée quand les Européens arrivèrent avec Christophe Colomb et décidèrent de conquérir l'Amérique! Durant des années, les Européens avancèrent dans les terres jusqu'à arriver à la guerre entre les Indiens et les Cowboys.



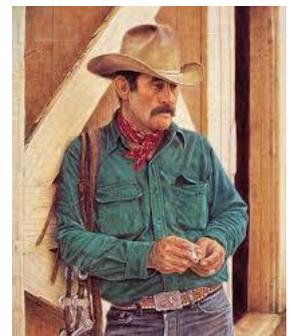
Les indiens comme les cow-boys aimaient jouer de la musique et utilisaient les instruments suivants : flutes, tambourins, banjo, guitare, harmonica, guimbarde ou encore le violon.

Les cow-boys étaient très bien armés pour se défendre des attaques de brigands et d'indiens avec leurs revolvers et leurs carabines.

Les indiens avaient des armes moins sophistiquées tels que des arcs et des flèches, mais aussi des lances et des haches.

Les vêtements qu'ils portaient étaient très différents eux aussi.

Les indiens portaient des tuniques très colorées faites avec le cuir des animaux ainsi que des coiffes fabriquées avec les plumes de grands oiseaux prédateurs comme les aigles. Les cow-boys eux, portaient des chapeaux, des bottes cloutées et des vestes en jean ou en cuir comme des pantalons à lanières.



LES MAUVES : LES INUITS



Le peuple inuit est le peuple vivant au Groenland, en Amérique du Nord et à l'extrême nord-est de la Sibérie. Ils ont longtemps été nomades (c'est à dire qu'ils n'avaient pas de maison fixe, ils se baladaient et changeaient tout le temps d'endroit).

Leur vie se base sur la survie car l'endroit dans lequel ils vivent est très froid. Ils ont appris à s'adapter à leur environnement. Les inuits mangent des phoques et des caribous et utilisent leur peau pour en faire des vêtements. Ils

se déplacent à l'aide de kayaks, raquettes et traîneaux.

Depuis quelques années, leur mode de vie a un peu changé à cause des autres populations qui les influencent. Ils ne sont plus nomades, ils sont maintenant installés dans de petites villes pour la plupart. Mais les inuits ont tout de même gardé beaucoup de leurs traditions.

Les inuits parlent l'inuktitut. Cette langue est très différente de la nôtre car elle n'est jamais écrite.

Voilà un petit exemple : "Nous voulons vraiment construire une grande maison" se dit *iglualuliumatsiaqtugut*

LES ROUGES : TOUAREGS

Le peuple Touareg est le peuple qui vit dans le désert du Sahara en Afrique. Dans leur tradition, les hommes portent un grand voile bleu autour de leur tête. Ce voile fait 6 à 15 m de long et est un élément identitaire très fort et commun à tous les hommes Touaregs (les femmes ne le portent pas). La manière de porter le voile permet de s'identifier à une région.

Les Touaregs étaient nomades et vivaient en campement sous des tentes très grandes et se baladaient le reste du temps à dos de dromadaires. Ils se sont adaptés à leur environnement et ont un mode de vie simple. Leur culture est faite de modestie, raffinement, pudeur et maîtrise de soi. La parole, la poésie et la musique occupent une grande place dans leur tradition.

Depuis quelques années, la plupart des Touaregs se sont sédentarisés.

Leur vie se base sur la surveillance des troupeaux, l'approvisionnement en eau aux heures les moins chaudes, tandis que les heures les plus chaudes et les soirées sont des moments de partage autour de thé.



LES ROSES : LES SAMOURAÏ

Le terme samouraï vient du verbe "*sabarau*" qui signifie "servir". Cela définit bien leur rôle. En effet, les Samouraïs sont une classe de guerriers japonais. Ils ont dirigé le Japon durant près de 700 ans. Le samouraï utilisait environ 40 armes différentes avec une mention spéciale pour le katana, grand sabre, qu'il était le seul à pouvoir porter. Il étudiait les arts martiaux japonais.

S'il vous arrive un jour de croiser un samouraï, vous ne pourrez qu'être étonné par son impressionnante armure ! En effet, le samouraï est couvert d'un équipement protecteur de la tête au pied. Casque, masque, cuirasse, épaulières, manches, jupe, sous-jupe et jambières composent l'armure du samouraï. Et combien pèse le tout ? Entre 10 et 20 kg !! Vous l'aurez compris, les samouraïs sont des hommes et des femmes extrêmement courageux, qui n'ont peur de rien pour défendre leur patrie ainsi que leurs proches. En parlant de valeur, vous devez savoir que celles des samouraïs ont une place de haute importance dans leur vie quotidienne. La voie du guerrier (le code Bushido, "bushi" pour guerrier et "do" pour voie) repose sur 7 vertus essentielles : l'honnêteté, le courage, la bonté, le

respect, la sincérité, l'honneur et la loyauté. Vous l'aurez compris, ce peuple a énormément de choses à nous apprendre. Il est donc essentiel de le compter parmi nous pour cette mission de haute importance !

LES NOIRS : LES GRECS

Qui étaient les Grecs ? C'est une question essentielle à se poser si vous voulez améliorer votre connaissance sur les différents peuples. En effet, la population de la Grèce s'est partagée entre les trois principales races établies en Europe et sur le pourtour Méditerranéen : la race méditerranéenne, la race alpine et la race nordique. C'est pourquoi la population grecque a fortement influencé la pensée, le style de vie, les croyances et la politique de l'Europe actuelle.



Qui d'entre vous n'a jamais entendu parler des fameux Jeux Olympiques ? Des nombreux dieux et déesses grecs ? Du fameux cheval de Troie ? Mais par contre, connaissez-vous le mot "chiton" ? C'est le mot utilisé pour désigner le vêtement principal de la Grèce antique, rien de très compliqué en réalité. Aussi bien pour l'homme que pour la femme, il s'agit d'une tunique formée à partir d'une pièce de lin rectangulaire serrée à la taille et fixée sur chacune des épaules.

Vous l'aurez compris, les Grecs forment un peuple plein de richesses, qui n'a pas cessé d'évoluer et d'influencer les peuples d'aujourd'hui.

LES TRANSPARENTS : TRIBU AFRICAINE- MASSAÏ

Les Maasaï, constituent une population d'éleveurs et de guerriers semi-nomades de l'Afrique de l'Est vivant principalement dans le centre et le sud-ouest du Kenya et au nord de la Tanzanie. Le pays Maasaï compte différentes réserves naturelles et de grands territoires où les animaux peuvent vivre en liberté et protégés. Parmi eux, des rhinocéros, des lions, buffles, éléphants, girafes, gnous, gazelles, zèbres,...

En effet le peuple Maasaï est très proche de la nature et des animaux vivant sur leurs terres. Ils ne chassent pas sauf le lion pour des rites d'initiation. Car les rites et la religion ont une place très importante dans leur culture.

Les Maasaï vivent dans de petites maisons de forme ovale, utilisant des branchages entrecroisés, recouverts de bouse de vache et de boue. Les Maasaï sont connus pour leurs bijoux de perles que les femmes portent en grands colliers multicolores qui leur font une collerette mettant leurs visage en valeur. Ils ont parfois d'énormes trous dans les oreilles pour y fixer des bijoux (par pitié les loups, ne vous infligez pas cela pour gagner le badge déguisement !). Ce qui peut nous paraître étrange, c'est que pour la question coiffure, ils font l'inverse de chez nous. En effet, dans la tradition maasaï, les femmes doivent avoir la tête rasée, dès le plus jeune âge et seuls les hommes guerriers ont les cheveux « longs ».



Je terminerais, par ceci, une citation maasaï qui illustre si bien ce peuple africain : « celui qui se lève tard ne voit pas le lézard en train de se brosser les dents ».

INFOS PRATICO-PRATIQUES

HORAIRES

Départ : Dimanche 02/07/2017 à 9h30 sur le **parking balle pelote** à côté du local, en **UNIFORME IMPECCABLE**.

- ◆ **Retour** : Rendez-vous le dimanche **12/07/2017 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 majeure, ces dates sont non négociables et nous refuserons toute arrivée tardive ou retour précoce.
- ◆ 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 **quatrième années** ! Nous les garderons donc jusqu'au **14 juillet** pour un programme d'enfer juste avec le staff ! Rendez-vous à **15h30 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
- ◆ 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 cœur. 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 à contacter l'animatrice d'Unité, Sandrine Debroux (0494 89 66 19), et si besoin il y a 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).
- ◆ Cette année nous voulions vous proposer, si vous le désirez bien entendu, de supporter une ASBL « Vacances Pour Tous » qui s'occupe de jeunes (de 6 à 17ans), souvent placés en institution qui ont rarement l'opportunité de partir en vacances. Cette organisation, permet à ces jeunes de passer un camp de 10 jours en Belgique. Malheureusement, les parents de ces enfants rencontrent des difficultés à rassembler le budget nécessaire pour un tel camp. C'est la raison pour laquelle, nous cherchons à les aider financièrement.

De ce fait, il est possible, si vous le désirez, d'aider des enfants moins favorisés à partir également en camp. Pour cela vous pouvez ajouter 3 € (ou plus si vous le souhaitez) au montant du camp au bénéfice de Vacances Pour Tous (VPT). Grâce aux fonds récoltés, ils auront également la chance de partir en camp ! Nous nous

chargerons de verser directement à VPT toute donation supplémentaire dépassant le montant de base de la cotisation de notre camp.

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 :

Elise Ernoux
Reuleau 116
5590 Ciney

ACTUS-CAMP

Comme nous savons bien que 10,5 jours 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>

PAPIERS IMPORTANTS

→ Vous les trouverez tous sur le site de la 26ème

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

- ◆ Fiche médicale

Il est essentiel que vous fassiez parvenir la fiche médicale de votre enfant à Hathi 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 ce que celle-ci soit la plus complète et à jour possible !*

Adresse de Hathi (Gael Dieuzeide) :

Rue de la sapinière, 7
1348 Louvain-la-Neuve

◆ Autorisation parentale

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

Adresse d'Akéla (Sophie Dispas)

Place des Giroflées, 6

1348 Louvain-la-Neuve

◆ 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.

◆ 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.

RÉUNION DE SIZAINÉ

Il est primordial que chaque sizainé 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 sizainés pourront être trouvées sur le site : <http://www.la26eme.be/listing>

- ◆ 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 sizainé.

RÉUNION JOURNÉE 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, shampoing. Ceux-ci doivent **obligatoirement** être muni du **label écologique européen** 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
- ◆ 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

- ◆ Crème solaire (suffisamment forte)
- ◆ Une casquette ou un chapeau, indispensable pour éviter l'insolation !!!
- ◆ Maillot + Chaussures d'eau (on a une rivière dans notre prairie !!)

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.
- ◆ Ta tenue de Gala. N'oublies pas, tu n'as qu'un soir pour séduire ta princesse ou ton prince!
- ◆ Une pantoufle molle (pas crocs) en plus des chaussures intérieures. Tu verras pourquoi !
- ◆ 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) **IMPORTANT** : 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

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 !

- ◆ 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.

JOURNÉE TYPE POUR RASSURER LES PARENTS

- ◆ 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, 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



BLAGUES ET DEVINETTES

Savez-vous comment les abeilles communiquent entre elles ?

Par E-miel.

Qui est l'ange gardien des rouquins ?

L'ange Oliver, car l'ange Oliver (enjoliveur) protège les roux (roues).

Quel est l'animal le plus généreux ?

Le poulain, car quand y en a poulain y en a pou l'autre.

Comment s'appelle un boomerang qui ne revient pas ?

- Un bout de bois

Qu'est-ce qu'un steak qui n'en est pas un ?

Réponse : Une pastèque...

Quelle est la différence entre un porc et un rat?

Aucun rapport !

Que préfèrent les abeilles dans le mariage?

La lune de miel!

Comment s'appelle le journal publié chaque semaine au Sahara?

L'hebdomadaire.

Quand aura lieu le Retour du Jedi ?

Entre mercredaï et vendredaï

Qu'est ce que crie un escargot sur le dos d'une tortue ?

Yaaaaaaaaaaaahoooooooooooooooooooooooooooooooouuuuuuuu !!!

Comment nomme-t-on un squelette qui parle ?

Des os parleurs.

CHANTS POUR LE CAMP

Quantique 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,
Des loups 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 !

Refrain

Nous venons toutes les sizaine,
Te prier pour Te servir mieux,
Vois au bois silencieux,
Des loups qui s'agenouillent!
Bénis les, ô Jésus dans les Cieux !”

Brabançonne:

Nous la chantons tous les matins, au levé du drapeau. Il est impératif que tout le monde la connaisse sur le bout des doigts 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 !
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !

N'hésite surtout pas à t'entraîner aussi à chanter les classiques comme “ma belle gazelle”, “Santiano”, “La mer”, et tous les autres pour que tu puisses nous impressionner aux moments des veillées :))

PETITS JEUX

Jeu des 7 erreurs

Entoure les différences sur le deuxième dessin
puis colorie le premier dessin



Le but est de retrouver les mots qui se cachent dans la grille. Les mots sont lisibles horizontalement, verticalement et en diagonale, à l'endroit, à l'envers mais toujours en ligne droite. Il vous restera 8 lettres formant le nom d'un autre terme évoquant les vacances. Si tu arrives à tout trouver c'est que t'es vrmt trop fort(e)!

E	N	U	D	E	N	G	A	T	N	O	M	CARAVANES	VAGUE
T	E	R	O	F	S	E	G	A	G	A	B	MONTAGNE	MONTS
M	A	R	E	C	A	P	E	E	E	O	N	CAMPAGNE	NEIGE
O	V	E	R	A	G	C	D	G	C	C	I	CAMPING	TENTE
O	V	E	R	A	G	C	D	G	C	C	I	BAGAGES	GARE
V	I	M	A	R	N	A	A	A	A	E	A	VOILES	RAME
O	O	T	M	A	I	L	R	Y	M	A	R	VOYAGE	PORT
O	O	T	M	A	I	L	R	Y	M	A	R	SOLEIL	MARE
I	N	T	E	V	P	T	R	O	P	N	T	NATURE	DUNE
L	A	E	A	A	M	O	R	V	A	G	S	PLAGE	RADE
L	A	E	A	A	M	O	R	V	A	G	S	FORET	MER
E	T	G	E	N	A	O	U	S	G	N	T	OCEAN	CAP
S	U	I	L	E	C	Z	N	I	N	A	O	ETANG	LAC
E	R	E	I	S	T	E	N	T	E	T	L	TRAIN	ZOO
E	R	E	I	S	T	E	N	T	E	T	L	FLOTS	ILE
E	E	N	L	I	E	L	O	S	S	E	F	AVION	





MOTS CACHÉS : LES BÂTEAUX Momes

Découvrez le nom d'un bateau à trois coques en résolvant ce mot caché. Un jeu à imprimer qui ne sera pas la mer à boire pour les enfants tellement il est facile. En avant les moussaillons !

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

EAU
MER
RAME
CANOT
CARGO
KAYAK
VOILE
JONQUE
RADEAU
GONDOLE
PIROGUE
CHALUTIER
PAQUEBOT
PÉTROLIER

- - - - -

Avec les lettres restantes, trouvez le nom d'un bateau à trois coques

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

Les règles du sudoku sont très simples. Un sudoku classique contient neuf lignes et neuf colonnes, donc 81 cases au total.

Le but du jeu est de remplir ces cases avec des chiffres allant de 1 à 9 en veillant toujours à ce qu'un même chiffre ne figure qu'une seule fois par colonne, une seule fois par ligne, et une seule fois par carré de neuf cases.

1				1				1	1		1	
1	1		0								0	
			0			0	1		0			
			1				0	0		1		
	0	0	0	0	1							
							0				1	
			1				1				1	
	0		1									
					1						0	0
			0					0				
	0						1	1				
	0	0					0					
0						1			0		0	
0					0	0						1

Pour jouer au **Takuzu (Binero)**, les règles du jeu sont simples : remplir une grille à l'aide des chiffres 0 ou 1.

3 règles sont à respecter :

1. Pas plus de deux 0 ou deux 1 à la suite
2. Chaque ligne et chaque colonne contiennent autant de 0 que de 1
3. Deux lignes ou deux colonnes ne peuvent être identiques

Ces petits dessins aurait bien besoin d'un peu de couleurs non? Un petit conseil, laissez

votre âme d'artiste prendre le dessus!



