

# Informations et contact

## Radio camp :

Tous les deux jours après 20h, une sizaine parlera de ce qu'il se passe durant le camp.

Pour y avoir accès il suffit d'appeler ce numéro et d'écouter la messagerie vocale : 0494805144



## EN CAS D'URGENCE

**Akela**- 0497678413

**Baloo**- 0494805144

**Phaona**- 0470224808

**Ferao** – 0416066871

**Rama** – 0478395514

**Kaa** – 0492943059

## Carnet de camp

Quand la pleine lune se dévoilera,



les six mondes tu sauveras...

Louveteaux de Petigny



Cher loup, chère louve,

Nous, les créatures de la forêt, t'invitons à découvrir notre monde. En effet, durant 10 jours, vous aurez l'honneur et surtout le plaisir de venir vous joindre à nous pour d'innombrables aventures.

Vous ne connaissez pas encore la profonde forêt de cette région peuplée d'elfes, de lutins et autres farfadets. Ils peuvent doubler le montant de votre porte-monnaie mais ils peuvent aussi vous voler votre âme, le temps de faire de vous des esprits bons ou mauvais, d'affronter des dragons ou des bêtes féroces qu'on ne rencontre plus depuis le Moyen-âge sauf dans cette région.

Il est bon, avant de s'aventurer dans cette dense forêt, d'essayer de trouver un druide ou un ermite qui habite la région et qui ne parle pas nécessairement notre langue. Il faut alors s'exprimer par gestes en faisant très attention de ne pas l'effaroucher car votre main qui gesticule pour vous exprimer, pourrait se transformer en pince à linge ou en coupe-chou.

Mais il existe aussi un mage bénéfique qui pourrait vous délivrer d'une formule magique que l'on peut utiliser une fois seulement mais au bon moment.

Et n'oublie jamais que dans ces forêts rôde le Loup-garou, une bête sanguinaire qui se nourrit du sang et de la chair de ses victimes. Priez Dieu de ne jamais le rencontrer.



## Petit bout d'histoire !

Là où le temps n'existe pas comme dans notre monde où s'égrènent les siècles, les années, les mois, les jours, les heures, les minutes et les secondes. Là où c'est la lune qui impose sa loi par ses différentes formes. Là où s'organisent six mondes inconnus de nous tous. Là où rien ne ressemble à ici ! Là-bas où vous, représentants des elfes, des fées, des farfadets, des magiciens, des loups-garous et des sirènes, êtes en train de vous réunir en un grand conseil extraordinaire intermondial. Si vous êtes sortis de votre monde imaginaire, c'est parce que votre peuple est menacé. En effet, le Seigneur Morteihan, détenteur des forces du Mal, a décidé d'envahir vos territoires à la prochaine pleine lune. Il profitera de la lumière de celle-ci pour écraser vos troupes. Le conseil auquel vous participez ne pourra pas décider d'une alliance entre vos différents mondes car seuls les rois et reines le peuvent. Il vous faudra donc convaincre vos dirigeants de se rallier à une même et unique bannière. Les troupes de Morteihan sont très fortes. Si un seul monde manque à l'alliance, vous serez battus par le Mal et relégués au rang d'esclaves. Dès que l'astre sera entier, Morteihan attaquera. Soyez donc rapides pour réunir les six mondes sous une seule et même enseigne. Ces mondes ont besoin de vous, chers représentants, et leur avenir dépend de votre courage. Et n'oubliez surtout pas que lorsque la lune se dévoilera, les six mondes tu sauveras.



Comme chaque année, nous clôturons ce camp par un barbecue, auquel vous êtes tous les bienvenus. C'est pour nous une manière, non seulement de vous faire participer à ce camp, mais également de vous faire partager la bonne ambiance que votre enfant a vécu durant 10 jours. Ce barbecue aura lieu à la fin du camp, soit le 10 juillet à midi, quand vous viendrez chercher votre ou vos enfants. Nous demandons une participation de 5€ par personne, sachant que le barbecue est offert pour tous les louveteaux qui auront participé au camp. Ce prix inclut une viande, des accompagnements au choix et une boisson.

Pour la bonne organisation de cet événement, nous vous demandons de réserver vos repas. Vous trouverez en bas de page un talon à remettre au début du camp. Vous pouvez également réserver en me contactant par téléphone ou par message.

Dans l'espoir de vous voir nombreux le 10 juillet,

Akéla (0497/67.84.13)



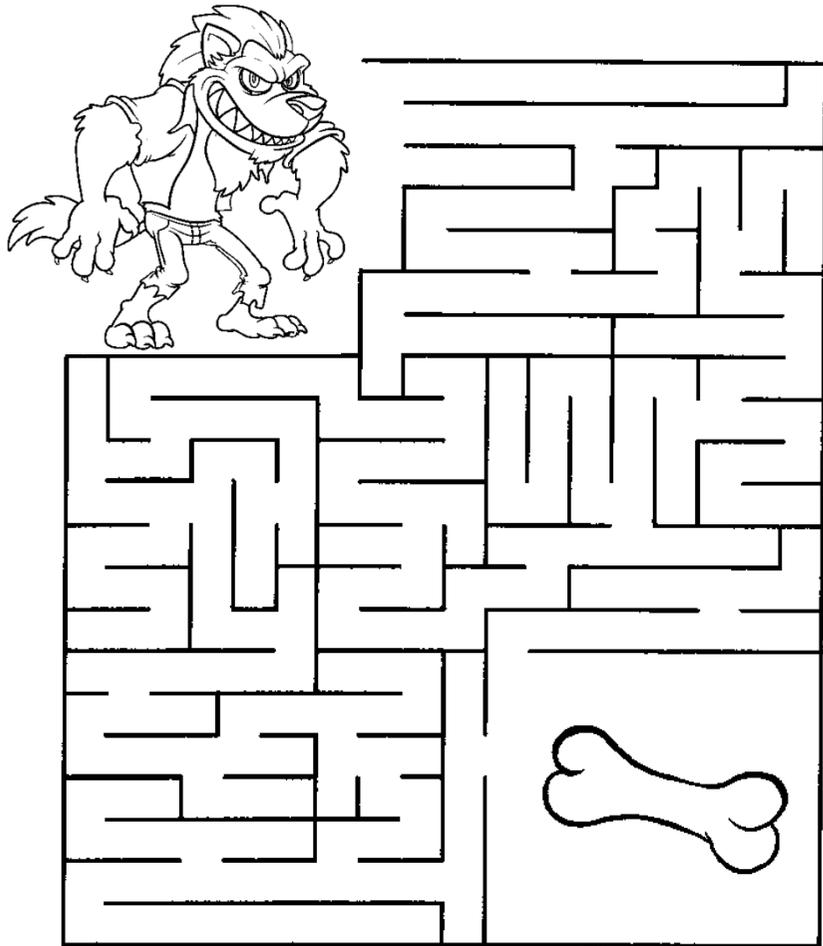
### **Réservation BBQ**

La famille .....réserve ..... repas pour le barbecue de fin de camp (le repas de votre louveteaux n'est pas à prendre en compte)

... x 5€ = ... €

**Signature :**

Aide le loup-garou à retrouver son os avant qu'il ne trouve autre chose à se mettre sous la dent !



## Les créatures de la forêt

### Rubezal (Akela)

Rubezal, est l'un des plus célèbres gnomes de tout le pays d'Hasselbach. Sa renommée le précède! De ses 123 centimètres de haut, il est le plus colossal des gnomes qu'abrite l'univers. Selon les contes et les légendes que l'on raconte à son égard, il a terrassé le plus mythique dragon venu des profondeurs de la terre. Il règne maintenant sur son trésor qu'il lui a volé. Son génie, son humour, sa malice, sa curiosité et son talent d'inventeur et d'alchimiste, le hisse au sommet d'un peuple gigantesque et prospère, vivant sous les fondations de ce monde, dans les entrailles de la terre... Parfois, quand la pleine lune se dévoile, il est possible de l'observer, parcourant le monde du dessus, accompagné de ses plus fidèles acolytes à la recherche de richesses qu'il dérobera aux hommes.



### Ruel Stroud (Ferao)



Ruel Stroud, est un petit farfadet, mesurant à peine 25 centimètres de haut, et de même largeur. Il a déjà vécu un bon paquet d'années et à ce qu'on dit, il a fêté son 300ème anniversaire, l'hiver passé. Son passe temps favoris est de s'introduire dans les maisons et de dérober aux humains les objets qu'ils oublient par ci, par là. Ayant l'incroyable capacité de se rendre invisible, ou de se transformer en toutes sortes d'animaux, sa tâche est énormément simplifiée. On raconte qu'une nuit de printemps, pendant l'une de ses escapades nocturnes, il a trouvé un petit objet métallique, ressemblant fortement à une clef. Il découvre alors que cette clef est celle d'un énorme coffre qui renferme un tas de pièces d'or. Son trésor est maintenant caché dans le tronc d'un arbre. On dit que si un jour vous apercevez un arc en ciel, il faudra se rendre au pied de celui-ci. Là, s'élève un énorme chêne, dans lequel, vous vous en doutez, est planqué le magot du farfadet.

## Aslinn (Baloo)

À l'aurore, dès que le soleil dispense aux vertes fougères ses tous premiers rayons, nous pouvons apercevoir, si on regarde bien, un peuple d'elfes qui se cache des hommes. Les elfes sont dotés d'une quasi-immortalité. Malheureusement il arrive parfois que l'un d'entre meurt. Drucht, le roi de ce petit peuple, est sur le trône depuis maintenant plus de 500 ans. Il devrait céder bientôt sa place à sa fille, Aslinn. Aslinn est connue pour sa grâce et sa sagesse. Elle est tenue en haute estime par la plupart des autres créatures de la forêt, tout spécialement pour sa maîtrise de la magie et de son savoir encyclopédique.



Amoureuse de la nature, elle parcourt le monde entier pour en savoir toujours plus sur elle et sur ses nombreux mystères. D'ailleurs, c'est dans l'un de ses innombrables périple qu'Aslinn a découvert les terres de Maspelt. De plus, dotée d'une agilité surprenante et d'un don pour la créativité, elle ne recule jamais devant les créatures maléfiques qui peuplent sa forêt. Cela fait maintenant plus d'une trentaine d'années qu'Aslinn vit à Maspelt. Différente des autres elfes, la solitude ne l'effraie pas, surtout grâce à son goût pour l'aventure. Elle crée une multitude d'équipements pour se défendre mais aussi pour se nourrir. Son arme de prédilection est l'arc à flèches. Si elle tombe malade, nulle crainte, sa connaissance pour les plantes la sauvera. Nous pourrions donc ajouter sans fausse modestie que son parcours est digne d'un des plus grands elfes jamais connu.

## Warolf (Rama)



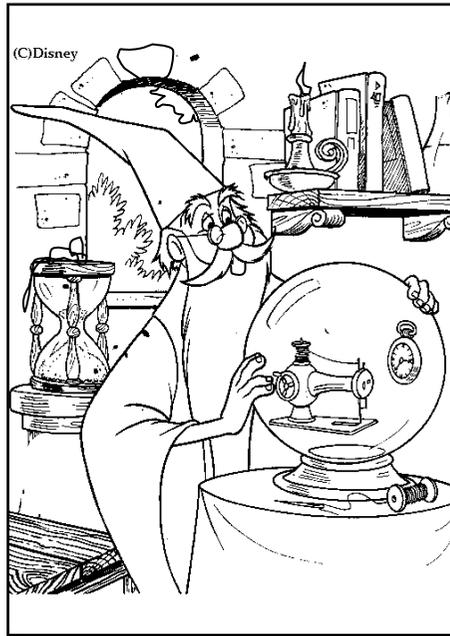
Warolf est une bête mi homme, mi loup garou. On dit d'elle qu'elle est toujours assoiffée de sang. Depuis sa naissance jusqu'à ce qu'elle puisse se débrouiller seule, ses géniteurs l'ont séquestrée dans une cabane perdue au fin fond des bois. Elle est cependant parvenue à s'en échapper grâce à ses crocs. Ceux-ci, d'une solidité à toute épreuve, lui ont permis d'arracher l'énorme porte en bois qui la retenait enfermée. Elle erra des semaines dans les

## Pourras-tu deviner sur quoi le gnome s'est assis ?



**Le grand Mage, à force de faire des tours de passe-passe, s'est emmêlé les pinceaux dans ses sorts et à fait des erreurs.**

**Peux-tu l'aider à retrouver les 7 erreurs qu'il a commises ?**



bois, traquant sans répit ses parents. Un jour, la piste qu'elle suivait, la mena à un petit village de bergers. Dans les champs où broutaient quelques moutons, elle ne put s'empêcher d'en engloutir quelques-uns, bien tendres. Alerté par le bellement des bêtes, un berger, armé d'une énorme fourche, chassa la monstruosité. Les jours suivants cet incident, le village se mit en chasse pour la retrouver. Après un an de vaines recherches les bergers arrêterent de la chasser. Pour eux, la bête était belle et bien disparue. C'est alors qu'elle revint. Elle réapparaissait à la pleine lune, enragée et affamée, dévorant tout sur son passage, non seulement, des moutons, des bovins, mais aussi ... des hommes... Sa légende courre encore certaines contrées et si le conteur explique les dégâts qu'elle occasionne, il glace le sang de ceux qui l'entendent.

### **Naïs (Phaona)**

Naïs présente un buste de jeune femme qui se termine par une énorme queue de poisson. Elle écume les mers à la recherche de marins égarés. Selon la légende, de la bouche de la femme-poisson s'échappe une douce mélodie qui rend fou les marins qui l'entendent. Mais ce n'est paraît-il, que balivernes pour faire pâlir de peur le plus naïf des pêcheurs ! En réalité, sa voix qui aurait dû lui permettre d'envouter quiconque l'entendait, ressemblerait plutôt à celle d'une bucheronne illettrée qui aurait du mal à s'exprimer. Cela ne lui permettrait certainement pas d'enchanter les pêcheurs perdus. On pourrait donc croire que la créature est inoffensive. Pas du tout ! Par désir de vengeance et par accumulation de frustration, Naïs s'en est pris aux enfants. Elle les attrape et les entraîne dans les profondeurs des lacs et des rivières, jusqu'à ce que le cœur de ces petits êtres ... arrête de battre. Elle fut longtemps considérée comme un monstre inquiétant et dangereux. La population locale en avait une peur bleue et évitait le plus possible tout contact avec les cours d'eau. Quoi qu'il en soit, il faut prendre garde et ne pas laisser les enfants se promener seuls aux alentours des cours d'eau.



## Miradas (Kaa)



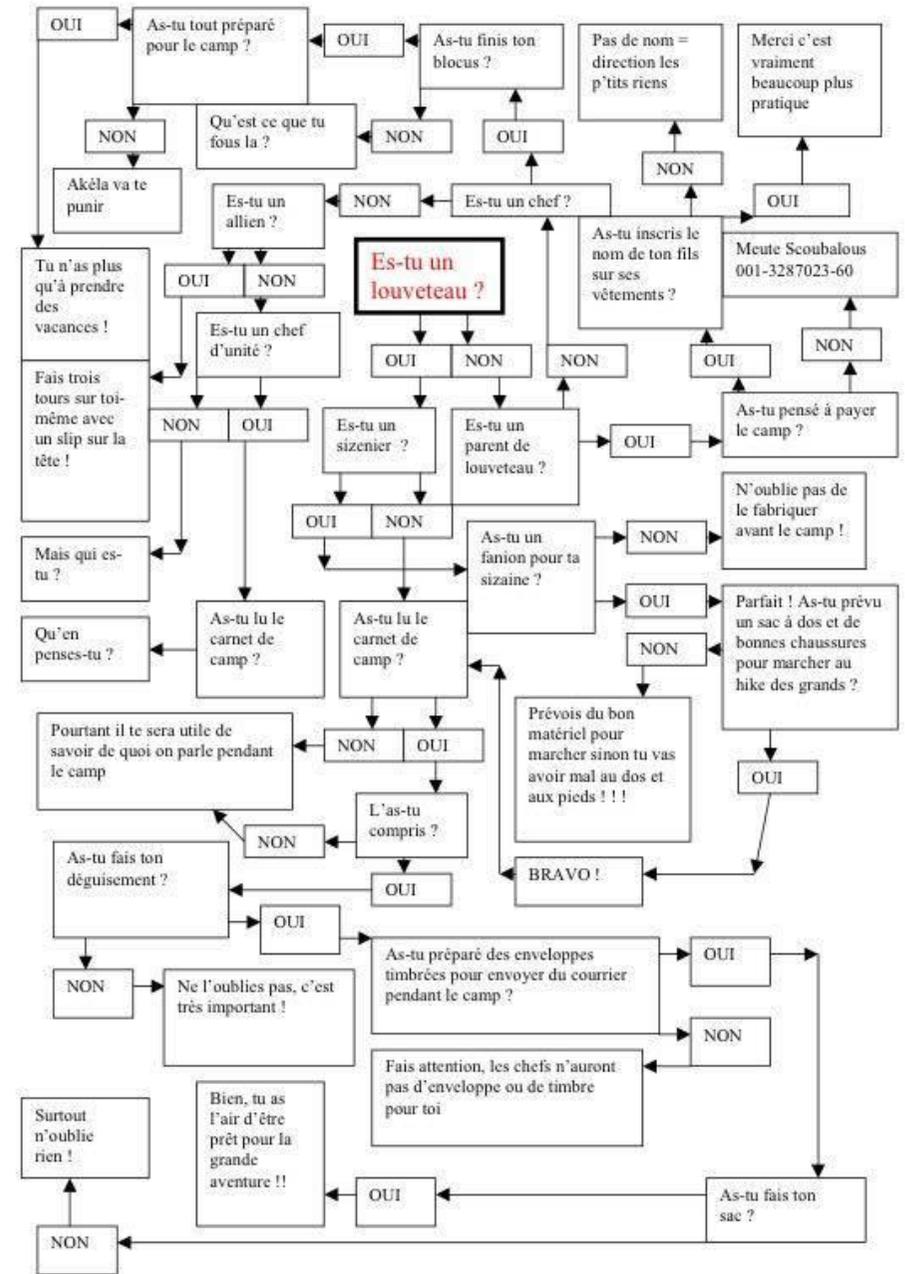
D'après ses dires, Miradas est le mage le plus puissant des six mondes. C'est un magicien hors normes, maîtrisant sa magie aussi bien qu'un cordonnier travaille le cuir. Ses pouvoirs lui viennent du feu et de l'eau. Sa mère l'a mis au monde au moment où la foudre frappait le bateau sur lequel elle était. Elle mourut sur le coup frappé par cet éclair divin. Par un miracle inexplicable, l'enfant survécut et le nom de Miradas lui fut attribué. Il fut recueilli par des pêcheurs et son éducation fut confiée dans un premier temps à un vieux mage puis, hélas, à une crapuleuse sorcière. Adulte, il parti à la découverte des mondes qui l'entouraient. Il acquit une quantité

impressionnante de savoir. Sa curiosité le poussa tellement loin, qu'il fut le seul être vivant à avoir parcouru les six mondes et à les connaître comme sa poche. Miradas maîtrise la lumière aussi bien que les ténèbres, ce qui en fait un allié précieux mais aussi un ennemi redoutable. C'est un mage vagabond. Il connaît tous les faits, toutes les légendes, tous les contes des six mondes qui constituent l'Univers, de la plus terrifiante à la plus magnifique histoire. Il n'est l'ami et l'ennemi de personne. Il agit dans son propre intérêt dont le principal est la préservation et la prospérité des mondes. Il aiderait sans nul doute, un valeureux aventurier, si sa quête est noble est pleine d'espoir.

## Déguisement !



Afin de pouvoir rentrer dans les six mondes fantastiques, les créatures exigent que tu changes ta peau d'homme pour une peau d'un monde plus magique. Que tu deviennes farfadet, lutin, troll, nain, fée, sorcière, magicien, loup-garou, thalmarysse, elfe ou n'importe quel autre personnage. Le déguisement est indispensable afin de rentrer dans les mondes fantastiques.



## Infos importantes !

- Merci de n'apporter aucun appareil électronique de type GSM, MP3, iPod... Le but du camp est de passer une semaine en groupe et en plein air ! (Nous déclinons toute responsabilité en cas de perte ou de vol)
- Les canifs et couteaux sont autorisés uniquement pour les sizeniers et seconds, et juste pour tailler du bois.
- Nous vous déconseillons de leur donner de l'argent de poche car nous n'irons pas faire de shopping (Il n'y a pas de magasin à moins de 5km). En général, les enfants n'ont pas l'occasion de l'utiliser. De plus, il y a un risque de perte ou de vol.
- Ne donnez aucun bonbon, confiserie, chips... à votre enfant ! Les louveteaux se les disputent dans les dortoirs. Inutile de « cacher » des bonbons dans les valises de vos enfants : leurs copains s'en rendent toujours compte assez vite ! Ne vous inquiétez pas, nous les nourrissons en suffisance! 😊
- Les animateurs ne prennent pas la responsabilité des objets de valeurs (type appareils photos). Réfléchissez avant d'en emporter.
- Afin d'éviter les pertes de vêtements et d'objets, nous insistons pour que ceux-ci soient nominés avant le camp.
- Pas de nouvelles, bonne nouvelle ! Merci de ne pas nous téléphoner pendant le camp (sauf en cas d'urgence). Vous pouvez en revanche écrire à votre enfant à l'adresse du camp (pas de colis, s'il vous plaît).
- Avant le camp, vérifiez que votre enfant n'ait pas de poux ou de lentes. Prévenez nous dans le cas où il en aurait (ce n'est pas une honte !), de façon à ce qu'on puisse le soigner et éviter ainsi une épidémie.
- **Une question, un doute, une crainte ?**  
N'hésitez pas à nous en parler. Un premier camp peut faire peur et c'est tout à fait normal ! Les animateurs sont là pour en parler avec vous et surtout avec les louveteaux de leurs et de vos inquiétudes.

## Quand le camp se déroule-t-il ?

Du 1<sup>er</sup> juillet au 10 juillet 2017. Nous partirons en car le 1<sup>er</sup> juillet à Couvin, l'heure sera précisée par mail.

## Le lieu de notre camp

C'est dans le merveilleux village de Maspelt.



Jugendherberge « 14, Hasselbach B, 4790 Maspelt »

(Plus d'informations sur le parcours à l'arrière du carnet)

## Le prix du camp

**110€** sont demandés par personne, **200€** pour deux animés de la même famille.

La somme est à verser sur le **compte** Louveteaux :

**BE53 0688 9816 4453**

Avec la communication suivante : Camp 2017 *Nom et prénom de l'enfant.*

Merci d'effectuer le virement pour le **20 juin** au plus tard.

**Le versement tient lieu de réservation.**

Merci aussi de prévenir si vos enfants venaient à ne pas participer au camp.

*Des difficultés financières ne peuvent pas empêcher un enfant de participer aux activités. Si vous rencontrez ces difficultés, n'hésitez pas à en parler.*

## À ne pas oublier !

Les documents suivants :

- L'autorisation parentale
- La fiche santé individuelle
- La carte SIS

**Les documents doivent être dûment complétés et signés. Ils sont à remettre à Akela lors de votre arrivée.**

## La liste des choses à emporter :

- **Un sac à dos scout !** (merci d'éviter les valises, sac de sport,..)
- Un sac de couchage
- Un drap de lit (il y aura des matelas à disposition)
- Un oreiller
- Deux pyjamas
- Un savon et un shampoing
- 2 gants de toilette
- 2 essuies de bain et pas de vaisselle
- Une brosse à dent et du dentifrice
- Un peigne et/ou une brosse à cheveux
- 12 culottes ou caleçons ou slips
- 12 paires de chaussettes
- Des vêtements en suffisances pour 10 jours (pantalons, shorts, t-shirts, pulls,...)
- Un sac pour y glisser votre linge sale
- Une lampe de poche
- Une gourde
- Un manteau et/ou un K-way
- Un maillot de bain
- De la crème solaire et un chapeau de soleil
- Des chaussures de marche, des baskets, des pantoufles, des sandales !
- Ton uniforme louveteau COMPLET
- Une vieille tenue que tu peux salir très fort
- Un déguisement en rapport avec le thème du camp (les créatures magiques de la forêt)
- Papiers et enveloppes timbrées et adressées à l'avance
- Des mouchoirs
- Un instrument de musique pour une ambiance magique
- Médicaments éventuels à **remettre à Baloo au premier jour du camp**
- Et surtout TA BONNE HUMEUR ☺

**Veille à ce qu'il y ait ton nom et prénom sur toutes tes affaires !**

(Même sur ton dentifrice et tes chaussettes, et et... merci !)