



CAMP BALADINS - EREZÉE 2018

Chers baladins,

Sur la couverture de ce carnet de camp, tous les personnages ont un point en commun, mais lequel ? Sauriez-vous le trouver ?

*Et oui, ils ont tous un chapeau sur la tête ! On retrouve des chapeaux melon, casquettes, bérets, bonnets, chapeau de cowboy, aventurier, toque de cuisinier... C'est pourquoi nous avons l'honneur de vous annoncer que le thème du camp de cette année sera : **Les chapeaux** ! (Chapeau BAS-ladins si vous l'aviez deviné !)*

Chaque jour, un chapeau fera son apparition. Il vous plongera dans un nouveau monde vous réservant un tas de surprises. Attendez-vous à passer de l'univers d'Indiana Jones à celui d'Harry Potter, en un claquement de doigts.

Ce premier camp vous permettra de découvrir les merveilles du scoutisme. Pendant 8 jours, nous logerons dans le petit village de Erezée, non loin de Hotton. Veillées, grands jeux, chasses au trésor et de nombreuses autres activités vont attendre !

Ce carnet contient toutes les informations utiles pour bien vous préparer et vous imaginer le camp incroyable que nous nous apprêtons à vivre ensemble.

UNE JOURNÉE TYPE :

8h30 : lever

8h35 : habillage et gym du matin

9h00 : petit déjeuner

9h30 : rangement

10h00 : explication de la journée

10H30 : début des activités

12h00 : diner

12H45 : rangement

13h00 : sieste et temps libre

14h30 : Grand jeu

16h00 : goûter

16h30 : suite du grand jeu

18h00 : fin des activités + douches

19H00 : souper

19h45 : rangement

20h15 : Veillée

21h00 : brossage de dents

21H30 : dodo !

LES JOURNÉES SPÉCIALES :

Les journées spéciales sont des journées à thème que vous rencontrerez durant tout votre parcours scout. Nous tenions à vous les décrire brièvement pour que vous puissiez imaginer ce qui vous attend.

1. La journée crado

Les baladins devront pendant toute une journée réaliser des épreuves dont le but commun sera de se salir le plus possible ! Il ne faudra donc pas oublier de les munir des vêtements appropriés.



2. La journée olympique

Les baladins devront donner le meilleur d'eux-mêmes dans des activités sportives afin d'arriver sur le podium !



3. La journée à l'envers

Tout est chamboulé ! Le matin devient le soir, le soir devient le matin. Les enfants deviennent de petits adultes et les adultes de grands enfants. C'est la journée où tout est inversé !



4. Le Hike

C'est la seule journée durant laquelle les baladins, accompagnés de leurs animateurs, quittent l'endroit du camp. Il s'agit d'une grande marche donc prévoyez de bonnes chaussures !



5. La journée cacahuète

Le baladin pioche le nom de sa future cacahuète. Pendant toute une journée, il devra être le plus gentil possible avec elle mais sans qu'elle ne s'en rende compte ! Il devra lui écrire des petits mots dans lesquels il donnera des indices sur son identité et qu'il glissera ensuite, dans la chaussette de sa cacahuète.



QUE METTRE DANS SON SAC ?

- **Caleçons / culottes en suffisance**
- **Shorts**
- **Chaussettes en suffisance**
- **2 Pyjamas**
- **Tee-shirts**
- **Pulls**
- **Pantalons**
- **Bottines de marche + pantoufles**
- **Maillot**
- **Essuies**
- **Trousse de toilette :**
 - **Brosse à dent + dentifrice**
 - **Brosse à cheveux + élastiques pour les filles**
 - **Savon + shampoing (de préférence biodégradable)**
 - **Crème solaire**
 - **Shampoing anti-poux ! (Nous vous demandons d'en faire un avant le camp également)**
- **Casquette**
- **Bonbons (ceux-ci seront mis en commun et distribués lors des temps libres)**
- **Papier avec enveloppes timbrées + adresses (pour envoyer des nouvelles)**
- **Sac de couchage**
- **Matelas**
- **(Oreiller)**
- **Doudou (pour ceux qui veulent)**
- **Une tenue qui peut être salie pour la journée crado**
- **Uniforme complet (foulard+ pull) à porter dès l'arrivée**
- **Un livre (ou plus) pour les siestes**
- **Une belle chaussette (journée cacahuète)**
- **Une lampe de poche**
- **Un chapeau original pour aller avec le thème du camp !**
- **Vêtements de pluie**
- **Fiche médicale + carte SIS + autorisation parentale + carte d'identité (+ médicaments)**
- **Ta bonne humeur !**

INFOS PRATIQUES :

Arrivée → Le dimanche 1 juillet 2018 à 16h sur place

Dès l'arrivée, un chef s'occupera de reprendre les autorisations parentales, les fiches santé ainsi que les éventuels bonbons apportés.

Nous vous proposerons également un petit goûter et de quoi boire avant de reprendre la route.

Barbecue de fin de camp → Le 8 juillet 2018 à 13h

Nous attendons les parents à 13h pour partager un barbecue de fin de camp avec les baladins et les chefs. Nous vous demandons de ramener des accompagnements (salades, taboulés, pâtes) et/ou quelques boissons. Nous nous occupons de la viande. 😊

Adresse

Point de départ : Rue de l'Elan, 1170 Watermael-Boitsfort
Point d'arrivée : Rampe-des-Crétales 1, 6997 Érezée

1 h 24 min (120 km)
via E411 et N4
Le plus rapide, conditions de circulation normales

Rue de l'Elan
1170 Watermael-Boitsfort

- Prendre E411 à Auderghem et quitter Dries, Avenue des Taillis, Rue du Brillant et Avenue Charles Michiels
5 min (2,2 km)
- Suivre E411 et N4 en direction de N839 à Marche-en-Famenne. Quitter N4
53 min (95,8 km)
- Continuer sur N839. Prendre Chaussée de l'Ourthe, N86 et N807 en direction de Rampe-des-Crétales à Érezée
23 min (22,1 km)

Rampe-des-Crétales 1
6997 Érezée

Cet itinéraire est fourni à titre indicatif. Il est possible que vous deviez

Map details: The map shows a route starting from Rue de l'Elan in Watermael-Boitsfort, heading south through Brussels, then east through Louvain-la-Neuve and Namur, and finally south towards Érezée. Key roads shown include E411, N4, N839, N86, and N807. Three callout boxes on the map indicate travel times and distances for different segments: 1 h 44 min (154 km) from Brussels to Namur, 1 h 36 min (126 km) from Namur to Érezée, and 1 h 24 min (120 km) for the total journey.

Rampe des Crétales, 1b à 6997 EREZEE

Courrier

Nous vous la communiquons au plus vite !

Nous vous invitons à préparer des enveloppes avec les adresses déjà notées dessus et du papier à lettre.

Prix du camp

Le montant s'élèvera à **130 euros.**

Ce montant comprend la location de l'endroit de camp, les repas et le matériel nécessaire pour les animations.

Pour payer le camp, nous vous invitons à verser ce montant sur le compte baladins (BE23 0688 8935 0991) le plus rapidement possible, c'est-à-dire avant le 5 Juin 2018. Veillez à indiquer en communication « Camp 2018 + Nom de l'enfant ».

Si vous rencontrez des difficultés pour payer le camp, n'hésitez pas à nous contacter via l'adresse mail des baladins (baladins@unite124.be). Nous trouverons une solution ensemble.

Pour toute autre question quant à l'organisation du camp, n'hésitez pas non plus à nous contacter.

RÈGLES DE « VIVRE ENSEMBLE » :

Pour le bon déroulement du camp, les baladins seront tenus de respecter la charte de règles qui sera établie avec eux le premier jour du camp, et ce jusqu'à la fin du camp. De plus, les indications suivantes sont également à respecter :

- **Pas de consoles/ jeux électroniques : Tous les jeux électroniques, consoles portables... ne sont pas les bienvenus pendant le camp et sont priés de rester à la maison.**
- **Pas de nourriture : Mis à part les bonbons qui seront repris par les chefs le premier jour, mis en commun et redistribués équitablement lors des temps-libre pour éviter jalousie et maux de ventre. Les baladins seront très bien**

nourris pendant les repas. Ils ne doivent donc pas emporter avec eux de la nourriture supplémentaire. Ils risqueraient sinon de n'avoir plus faim lors des heures de repas.

- **Pas d'argent/ objets de valeur : Les baladins n'auront pas besoin d'argent pendant le camp et nous voudrions éviter des pertes ou les dommages d'objets de valeur.**

Si toutefois nous constatons une entorse à ces règles, nous confisquerons l'objet en question et nous le rendrons à la fin du camp.

PRÉSENTATION DES CHEFS :

Simba (Clara)



0471/72.76.77

Simba est dans l'unité 124 depuis ses neuf ans. C'est sa deuxième année en tant que chef. Elle a 20 ans et elle est en deuxième année de logopédie à l'Institut Libre de Marie Haps.

Son imagination et sa joie de vivre sont toujours au rendez-vous. Elle est très dévouée au scoutisme et prendra bien soin de ses baladins.

Banzai (Zélie)



0489/56.37.81

Banzaï est chef chez les baladins depuis maintenant deux ans mais cela fait 14 ans qu'elle est dans l'unité. Elle a commencé comme vous chez les balas. Elle est donc bien déterminée à transmettre les valeurs qu'on lui a apprises et à recréer auprès des animés les souvenirs vécus lors de son parcours scout.

Comme vous le savez c'est elle qui envoie les mails. Elle est en deuxième année en médecine vétérinaire à Louvain-La-Neuve.

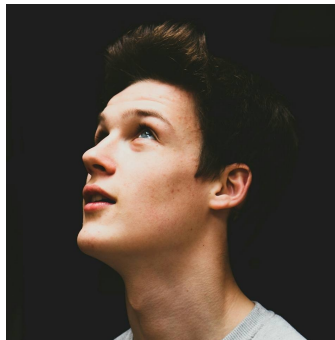
Rafiki (Louise)



0471/65.82.67

Yo, yo, yo!! Pour ce nouveau camp qui se prépare, Rafiki arrive plus en forme et motivée que jamais! Elle est impatiente de revivre une nouvelle fois cette folle aventure. Alors préparez-vous, soyez en forme car vous vous apprêtez à passer un camp magique! Des énormes bisous à tous!

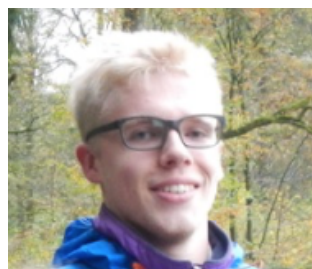
NUKA (Antoine)



0477/76.91.66

Nuka est dans l'unité depuis les baladins. Il adore le scoutisme. Il a 19 ans et il est en rhétorique. C'est sa première année en tant que chef. Il a hâte de vous retrouver au camp !

ED (David)



0471/87.39.73

Ed était l'un des intendants de l'année passée. C'est sa première année en tant que chef mais cela fait 10 ans qu'il est dans l'unité. Il a 18 ans et il fait des études d'ingénieur civil à l'UCL. Il impatient de revivre les merveilles d'un camp baladins.

Les intendants

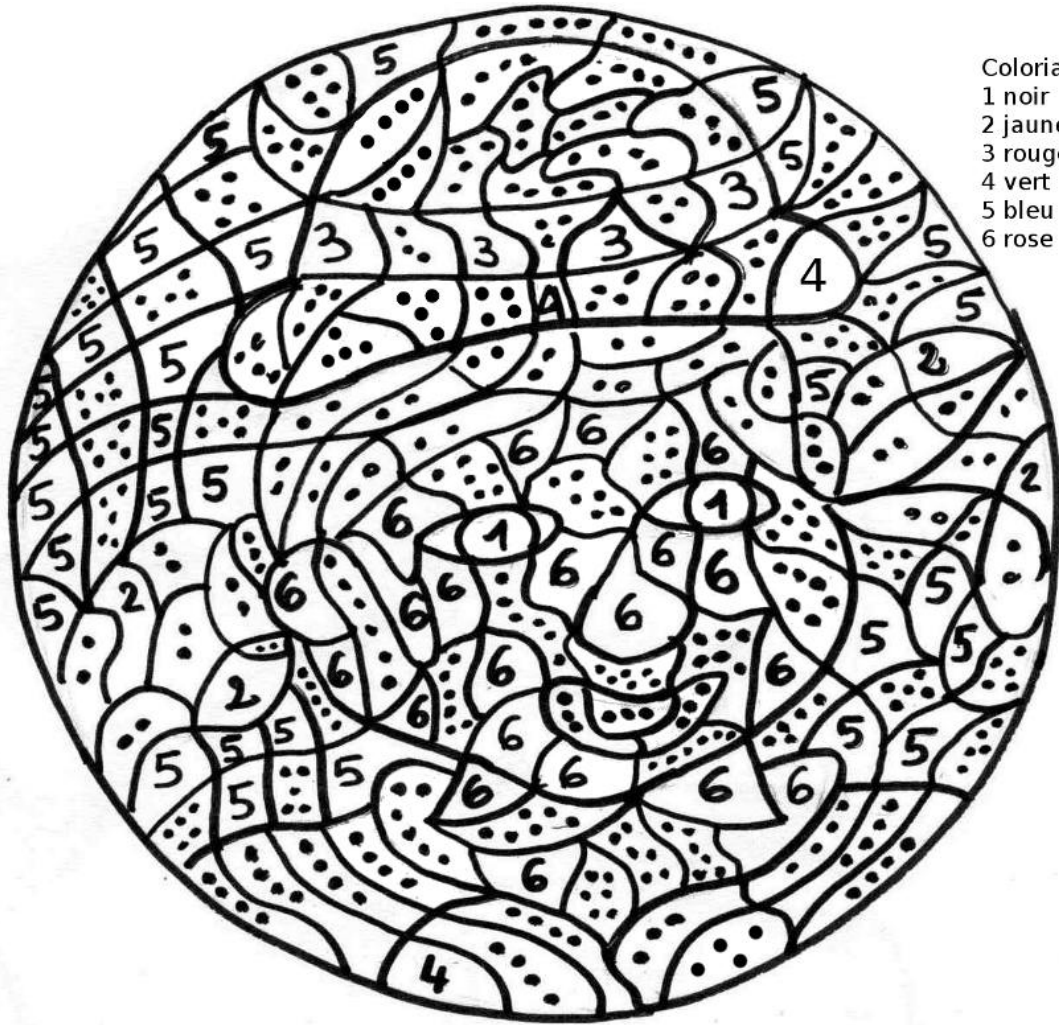
Les intendants sont des amis proches des chefs qui viennent aider pendant une partie du camp. Ils prépareront les délicieux repas et participeront aux jeux avec les baladins.

Vous découvrirez leurs visages au camp. 😊

EN ATTENDANT LE CAMP..

Trouvez le panda

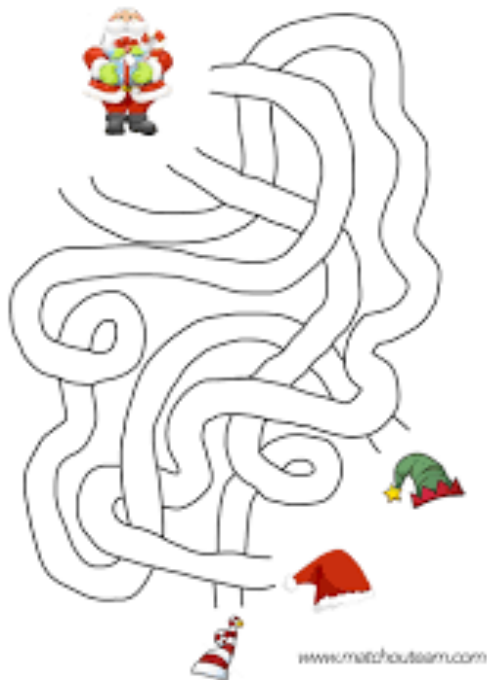




Coloriage magique

- 1 noir
- 2 jaune
- 3 rouge
- 4 vert
- 5 bleu
- 6 rose

Aidez le Père Noël à retrouver son chapeau.



www.mattchoutsam.com