



Les monts perdus de

SEONIDE

Jalhay 2018

**Prends garde à toi, lecteur jusqu'ici innocent, car en lisant
ces mots, tu deviens acteur de la terrible tragédie de**

SEONIDE

**Une histoire originale par ton staff
Unité I24 - Meute Seeonee ©**



L'OBSCURITÉ.

Les TÉNÉBRES FROIDS ET HUMIDES.

Une LONGUE NUIT DE TEMPÊTE et de COLÈRE commence sur l'île des ancêtres.

La FUREUR se fait sentir à travers tout l'océan, et l'écume et les vagues s'interprètent comme autant de manifestations de rage.

Le ciel semble tomber, OPPRESSANT, ÉTOUFFANT. Les cumulonimbus se gonflent comme autant de poumons prêts à cracher leur sang électrique.

La nuit se prépare, longue et froide et c'est

la vie toute entière qui semble trembler de désespoir. C'est dans ce contexte que notre histoire commence.



Autrefois toutes les îles n'étaient qu'une. Les ancêtres vivaient en paix et en harmonie et leur descendance s'avéra nombreuse et prospère, s'acclimatant où qu'elle vive et quoi qu'elle rencontre. La nature était belle et généreuse, et la lande semblait ne pas finir. Tout n'était qu'amour, gloire et beauté, et la patrie des ancêtres, les 5 tribus unies, était promise à une

vie éternelle et heureuse. Nous étions alors tous rassemblés, ensemble et heureux, dans la merveilleuse ville de Seeonide.



Puis un jour, insidieusement, le Mal est arrivé, noircissant terre et récolte, apportant maladies et infection. La famine et la peste nous menaçait tous. Des réfugiés partaient sans cesse de notre belle cité : les lignées ne se développaient plus. Elles s'enfuyaient. Des serpents de caravane commencèrent un exode vers des horizons incertains, sans réel espoir. La cité de Seeonide fût laissée à l'abandon par les plus grandes lignées, et n'y restèrent que quelques ancêtres.



Ceux-ci se concertèrent, refusant d'abandonner leur splendide cité, et tentèrent de trouver une solution. En faisant appel aux forces des dieux et à l'aide de nombreuses recherches, les ancêtres parvinrent à enfermer le mal dans le corps d'une petite orpheline, au bout de jours et nuits passés à proclamés des incantations. Ils avaient alors scellé un pacte avec le destin sans le savoir.

La petite fille, qui s'appelait Seeona, devint turbulente, violente et mauvaise, et elle fut exilée, et interdite de revenir sur nos terres. Les ancêtres érigèrent alors une statue en mémoire de son sacrifice.



Pendant ce temps, les beaux jours revenaient, le printemps et l'espoir avait été repropagé dans toute la lande. Les hommes s'installèrent là où ils étaient et se développèrent à ces endroits. Les lignées avaient bâti de nouveaux villages, de nouvelles villes. Plus personne n'entendit jamais parler de Seeona.

C'EST LÀ LE DÉBUT DE TA LÉGENDE :





Un jour, pour des raisons inconnues, notre monde commença cependant à sombrer dans l'océan. Pendant des années, la mer engloba d'abord les plages, rampant dans les plaines et allant jusqu'à noyer les vallées des montagnes. Les descendants alors dispersés, ne se rendirent pas compte de la catastrophe. Ils commencèrent à se rapprocher des hauteurs, cherchant refuge et foyer sur les collines et dans les montagnes.

Au fil des jours, alors que l'eau montait, les collines se retrouvèrent isolées les unes des autres et certains de ces refuges précaires furent engloutis. Hameaux et villes se noyaient dans les vallées, désertés par leurs habitants, à nouveau poussés à fuir.



Aujourd'hui ne subsiste que quelques îlots de réfugiés des cités prospères et des diverses civilisations établis par nos prestigieuses lignées lors de l'exode. Ces migrants désespérés, coincés

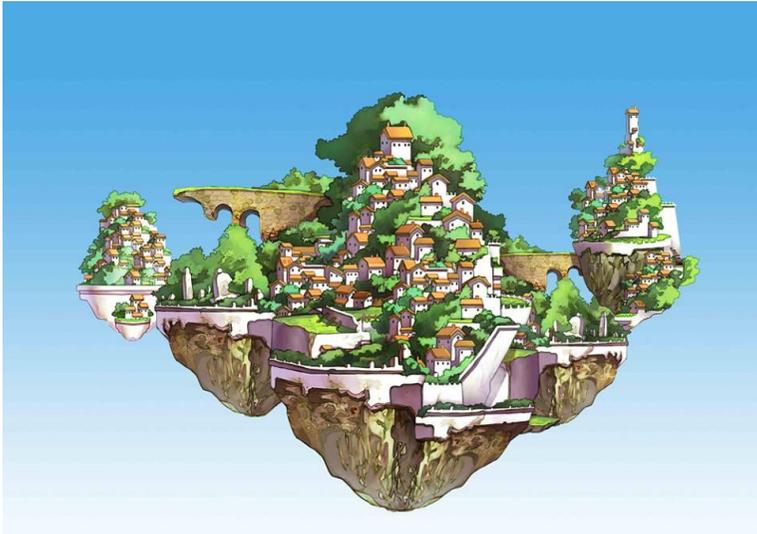


les uns contre les autres, sans aucune ressource, mais forment, dans le désespoir une nouvelle famille, un nouveau clan. Et pourtant, malgré cet engouement, l'eau ne cesse pas de monter.

Mais un espoir subsiste : une île, la plus grande, la plus fertile, et surtout, en l'occurrence, la plus haute demeure encore émergée et constitue leur meilleure chance de survie : la terre sacrée des anciens, l'antique cité oubliée de Seonide, reconquise aujourd'hui par la végétation.



Les chefs de chaque clan est alors appelé à ce camp en premier, de même que l'ensemble de sa sizaine par la suite. Il faudra, pour ces nouvelles familles, conquérir le plus de territoire pour assurer la subsistance de son peuple et la sauvegarde de sa culture, et promettre un avenir sur le dernier refuge de l'humanité.



Qu'est-ce qui t'attend à Seeonide-les-Spa ?

Qu'est-ce qu'une année chez les louveteaux sans un grand camp ? Le grand camp c'est l'occasion de passer 10 jours dans la nature entouré de tes amis, de ta sizaine et de tes animateurs préférés et de t'amuser chaque jour plus que le précédent !

Nous t'avons préparé de chouettes journées à thème, des activités centrées sur le vivre ensemble et la découverte que nous avons hâte de partager avec toi !

Il y aura entre-autre :

- **Une journée olympique**
- **La tant attendue JOURNÉE CRADO : tout faire pour être le plus sale possible**
- **Le HIKE, 2 jours de marche en équipe**
- **Une JOURNÉE À L'ENVERS : les sizenniers deviennent tes chefs ; Ça tourne mal !**
- **Un grand jeu de 12 heures !**
- **Plein d'AUTRES SURPRISES que tu découvriras sur place**

Tu l'auras compris, c'est chargé une journée chez les mixtes ! Bien sûr, il y aura différents moments de temps libre, de moments en sizaine, ou encore de moments où tu devras participer aux différentes tâches du camp (chercher le bois pour les veillées, faire la vaisselle, participer au nettoyage, ...)

Voici une journée type :

- 8h30 : Réveil**
- 9h00 : Brabançonne et gym pour se donner de l'énergie**
- 9h30 : Petit-Déjeuner**
- 10h15 : Début de l'activité du matin**
- 13h00 : Repas du midi bien mérité**
- 13h30 : Sieste, temps libre, tâches, rédaction d'une lettre...**
- 14h30 : Début ou suite des activités**
- 16h30 : Gouter**
- 17h00 : Partie finale du jeu - tournoi de foot**
- 18h30 : Toilette, temps libre**
- 19h30 : Diner**
- 20h30 : Vaisselle, préparatifs de la veillée**
- 21h00 : Veillée, chants, ...**
- 22h30 : Au dodo !**



Les moments spéciaux du camp

La promesse :

A partir de la deuxième année chez les loups, tu peux si tu le désires, faire TON MESSAGE AU PEUPLE LIBRE.

Mais qu'est-ce que c'est ? Le message au peuple libre, c'est l'occasion de réfléchir sur ce qu'est les scouts, les mixtes ; mais aussi sur toi et sur ta place dans la meute. Tu présenteras devant la meute ton avis sur ton évolution, sur les choses que tu souhaiterais faire changer, ...

Pas de souci, tu ne seras pas seul pour préparer ce message. Tu pourras choisir un parrain ou une marraine (un loup ou chef qui a déjà fait son message au peuple libre) qui t'accompagnera durant cette étape. Il t'aidera à rédiger ton message, à trouver ce que tu apportes à la meute et à ce que tu peux peut-être améliorer.

La promesse c'est l'occasion de faire une pause, de réfléchir au scoutisme, à ce que tu fais un dimanche sur deux. Mais ce n'est pas une obligation rien ne t'empêche d'attendre encore un peu !



- PERSONNEL
- SOCIAL
- SPIRITUEL

Extrait de « Just scout it » à retrouver sur YouTube

« Alors Baden Powell décida de le préparer à cela et de lui faire découvrir les valeurs nécessaires pour créer un monde meilleur. Il lui donna un foulard pour lui rappeler de faire une bonne action chaque jour et d'œuvrer toujours pour la paix. Il lui demanda de lever trois doigts et de respecter trois principes.

Celui d'avoir toujours un projet dans la vie. Celui de rester fidèle et d'être toujours là pour ses frères. Et celui de croire en quelque chose de plus grand, peu importe son nom. Car croire c'est avant tout croire que demain peut être meilleur. »

Le concours cuisine

Durant toute cette année, tu as créé ton restaurant, collecté les recettes et l'expérience, maintenant à toi de nous montrer ce dont tu es capable !



Durant une soirée, les sizaines prendront le rôle des intendants et devront tout faire pour impressionner le jury !

Plusieurs prix seront décernés : le prix du goût, de l'originalité, de la présentation et de la bonne ambiance !

Nous vous conseillons de discuter avec vos sizaines avant le camp de ce que vous allez nous préparer. Les plats préparés doivent être en lien avec l'histoire de ta tribu.

La veillée

Lors du camp, chaque sizaine aura l'occasion de faire une veillée et donc d'animer soi-même le reste de la meute !



Pour cela, chaque sizaine devra créer une petite histoire en rapport avec le thème du camp ou de sa sizaine et insérer des jeux et champs scouts... C'est à ce moment-là que votre déguisement sera très utile ! On se réjouit de voir ce que vous avez préparé !

Le Hike

Le Hike est une marche de deux jours. Les loups sont divisés en plusieurs groupes selon les capacités de chacun à avaler les kilomètres !

⚠ Nous vous demandons de donner un bon sac à dos à votre enfant puisqu'il devra le porter durant cette journée.

Nous insistons aussi sur les chaussures de marche, il est essentiel que votre enfant en ait afin de marcher sans gêne.

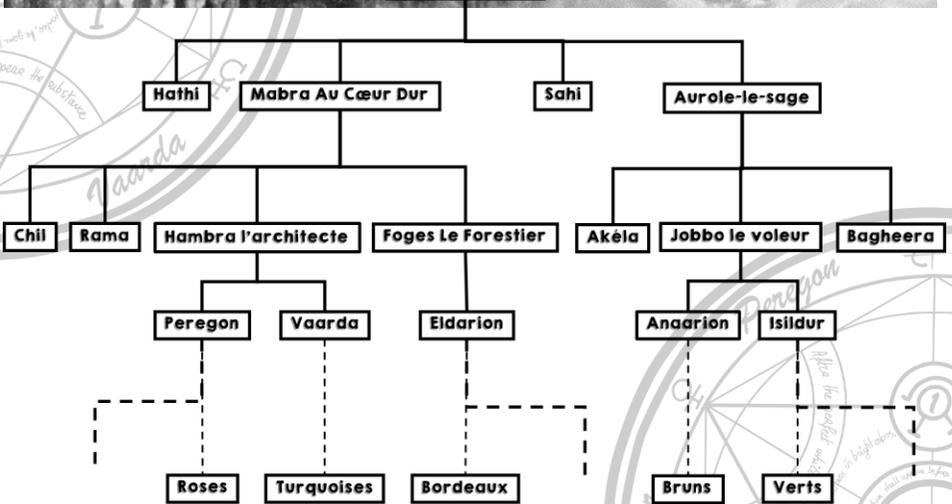
C'est un moment très gai du camp puisque c'est l'occasion pour les loups de marcher, de découvrir une nouvelle région et d'apprendre à mieux connaître les loups de leur âge.



Les sizaines



Arbre de la vie



Vous l'aurez compris, chaque sizaine se retrouve isolée sur une île. L'eau commence à monter, vous êtes piégés. Vous n'aurez qu'un seul objectif, rejoindre l'île centrale, l'illustre île de vos ancêtres pour y trouver refuge.

Préparez-vous à affronter de grands dangers et soyez avides de multiples péripéties.

Les roses : Peregon

Peregon était le père d'une lignée très riche, et possédait énormément de demeures dans la cité mythique de Seonide, et de nombreux champs dans les alentours. C'était un rentier fier dont les affaires ont profité à la croissance de la ville.

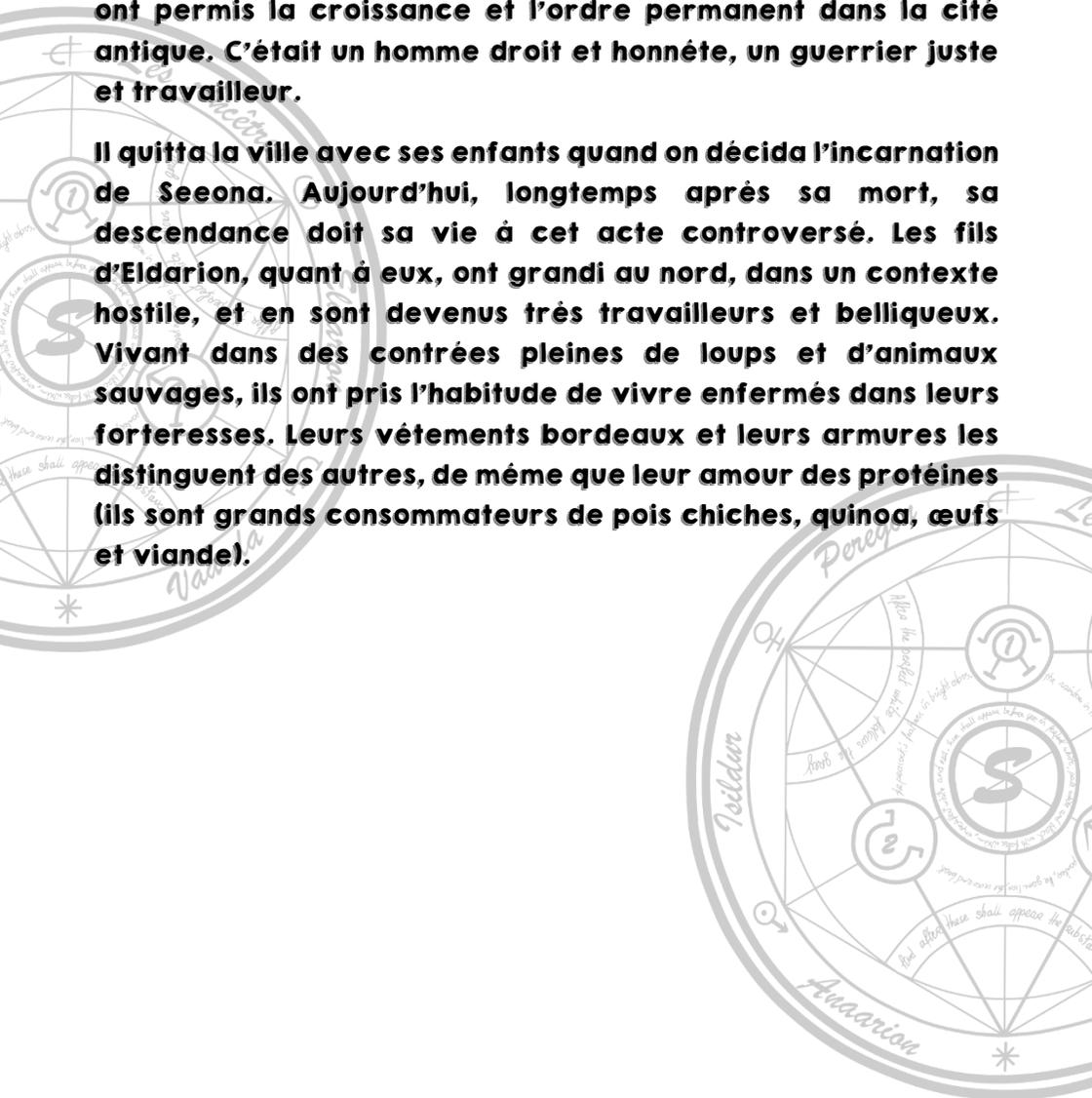
Quand l'exode eut lieu, sa lignée fût l'une des dernières à quitter la ville, et on raconte que ce patriarche ne quitta jamais la ville, préférant mourir de faim dans ses palais. Ses descendants partirent au Sud, et étaient essentiellement agriculteurs avant la coulée des îles, capables de suivre les saisons et de s'habituer à leur rythme.

S'ils profitent à présent d'une île plus grande que les autres il est très dur pour eux de partager, car ils sont très attachés à leur terre et sont prêts à tout pour les défendre. Ils aiment avoir leur petit coin de paysage et s'y complaisent facilement. Ils sont très indépendants. On les reconnaît facilement à leur vêtements roses et leurs chapeaux de paille, et leur amour des pâtes, du riz et des pommes de terre.

Les bordeaux : Eldarion

Eldarion était quant à lui un des fondateurs de la cité mythique de Seeonide. C'est à lui qu'on redevait les plus grandes lois qui ont permis la croissance et l'ordre permanent dans la cité antique. C'était un homme droit et honnête, un guerrier juste et travailleur.

Il quitta la ville avec ses enfants quand on décida l'incarnation de Seona. Aujourd'hui, longtemps après sa mort, sa descendance doit sa vie à cet acte controversé. Les fils d'Eldarion, quant à eux, ont grandi au nord, dans un contexte hostile, et en sont devenus très travailleurs et belliqueux. Vivant dans des contrées pleines de loups et d'animaux sauvages, ils ont pris l'habitude de vivre enfermés dans leurs forteresses. Leurs vêtements bordeaux et leurs armures les distinguent des autres, de même que leur amour des protéines (ils sont grands consommateurs de pois chiches, quinoa, œufs et viande).



Les turquoises : Vaarda

Vaarda était une femme diablement ingénieuse, brillante d'intelligence et de générosité. Grâce à sa technologie, elle a permis l'instauration d'un confort de vie sans précédent dans la cité antique de Seeonide.

Quand l'exode arriva, elle fût la seconde à partir avec sa lignée. Sa connaissance des vieux textes la guida vers des contrées boisées, où elle pût trouver des fruits en suffisance pour nourrir ses enfants. Sa descendance a appris à travailler le bois dignement, et, profitant d'un talent hérité de leur mère ont développé un bon nombre de mécanismes (grues, échafaudages, pilotis et systèmes d'irrigation), grâce à l'abondance environnante de ressources.

Ce sont des gens très très habiles et sûrs d'eux mais que leur technologie a curieusement isolés. Ils sont fans de sirop d'érable et de fruits de bois, et s'habillent toujours de turquoises, munis de leur arc à flèches.

Les bruns : Anaarion

Anaarion était un navigateur qui a beaucoup aidé à la découverte d'endroits aux alentours de Seeonide. Il s'agissait par ailleurs, d'un des ancêtres les plus évasifs et certains disent qu'il était déjà parti à l'aventure avant même le début des jours noirs, tant il rêvait de voyager.

Il aurait construit alors de gigantesques bateaux pour transporter ses biens et sa famille, et se serait installé là où les fleuves le menait, dans des marécages abondants en poisson et en faune diverse. Sa descendance se dédia alors à la pêche. Ses enfants sont d'ailleurs de grands amateurs de poissons et d'algues. Ils vivent sur des hauts-fonds, au sec dans leur pilotis, mais terriblement menacés par la montée des eaux.

Tout comme leur ancêtre, ce sont des amoureux de la mer courageux, prêts à braver vents et marées. Ils sont de très bons nageurs et sont reconnaissables par leurs filets bruns et leurs filets.



Les verts : Isildur



Isildur était un marchand et artisan réputé dans la cité perdue de Seeonide. Il faisait profiter à tous du commerce, et participa activement à la création d'une cité conviviale et unie. L'instauration du marchandage mit en effet beaucoup d'intérêts en communs, permettant ainsi la création d'une paix durable.

Isildur, dans les premiers temps de la famine, tenta de rester dans la cité mythique, mais dût se raviser et pris avec lui le plus de bien possibles. Il emporta, notamment, de nombreux troupeaux vers le nord, tous chargé des dernières ressources qu'il possédait. La lignée d'Isildur a grandi par la suite sur des pâturages lointains balayés par les vents froids et secs, et couverts de nuages gris monotones, sans pluies et sans soleil. Elle s'est habituée au froid et a persévéré dans l'élevage.

Les membres de cette tribu sont reconnaissables par leurs vêtements verts, de laine ou de cuir, et par leur mètre de tailleur. Ils se démarquent des autres tribus par leur souci du détail, leur amour des produits laitiers et leur accoutrement.

Les Ancêtres

Les ancêtres sont des hommes dotés d'une longévité impressionnante. Ils veillent sur l'île sacrée, jadis la capitale de tous les continents, mère de toutes les cultures.

Ils ont pour rôle de faire le lien entre la nature et les hommes, de veiller à l'équilibre sur la terre.

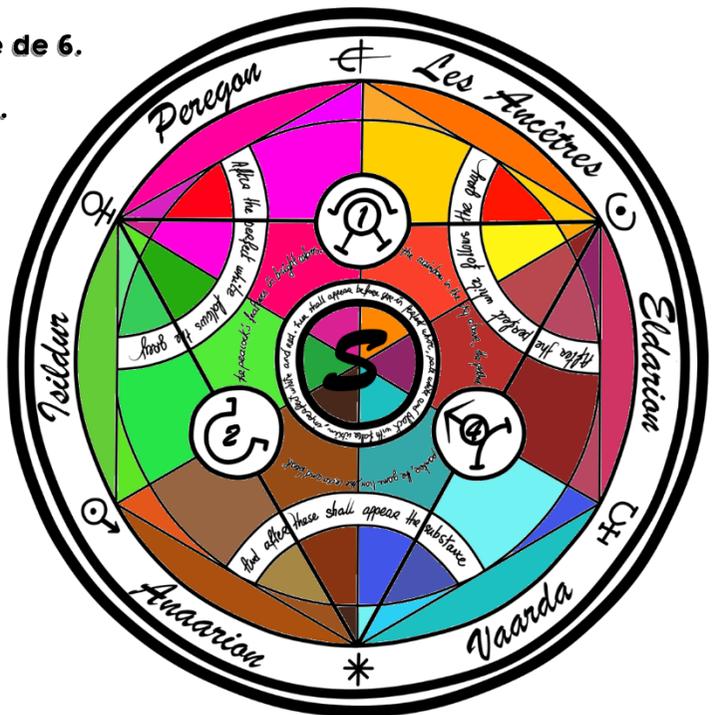
Ils sont au nombre de 6.

Ils vous guideront.

Ils vous aideront.

Ils seront là.

Présents.





Prenez garde, ils vous attendent

Informations pratiques

Dates

Début :

- **Sizenniers & seconds : Dimanche 1 juillet à 11h30, sur place !**
- **Le reste de la meute : Lundi 2 juillet à 15h30, à la gare Centrale. Attention le train part à 16h.**

Fin : Jeudi 12 juillet à 16h00 sur place, nous vous attendrons avec un petit verre de l'amitié pour vous raconter toutes nos aventures.

Le co-voiturage est de circonstance - Listing à la fin du carnet !

Où ?

**Chez Mr Snyers
Neufmarteau n° 20 -21
4845 Sart-lez-Spa - Jalhay**

Utilisez également cette adresse pour nous écrire.

**Vos enfants seront bien nourris et gâtés par nos soins - nous vous le promettons ! Ainsi afin de garantir une ambiance de collectivité et d'éviter des soucis de jalousie, nous vous conseillons de limiter les colis sucrés que vous leurs envoyez.
MERCI !**

Numéros des chefs en cas de besoin :

**Akéla (Augustin Renard) : 0471 08 64 41
Bagheera (Romane Leriche) : 0491 73 68 81
Chil (Augustin Orban) : 0473 22 06 81
Hathi (Romane Carton) : 0474 05 13 10**

Rama (Jonathan Hachez) : 0478 35 65 80

Sahi (Félix Boudru) : 0487 11 82 54

Geai (Geoffroy Pijcke) - chef d'unité : 0494 67 56 61

Participation aux frais

Nous essayons de rendre le camp le plus abordable possible :

- **Pour les aînés (participant au pré-camp) : 140€**
- **Pour la meute : 130€**

A verser avant le 15 juin 2018 sur le compte

Meute Seeonee

IBAN : BE65 0688 8935 1496

**Communication : Camp mixte 2017 +
nom et prénom de votre /vos enfant(s)**

Si vous avez le moindre problème avec les frais financiers, n'hésitez pas à prendre contact avec nous par mail ou téléphone ou si vous le préférez avec le staff d'unité.

Fiches santé et fiche médicale

Merci de remplir l'autorisation parentale ainsi que la fiche médicale qui sont jointes à ce carnet de camp.

Nous vous demandons de l'envoyer par la poste également pour le 15 juin à l'adresse de notre très chère animatrice bobo :

BAGHEERA - Romane Leriche

Avenue Joseph Jean Gossiaux 10

1160 Auderghem

Les cartes d'identités seront remises à un animateur soit lors de l'arrivée au camp, soit à la gare lors du départ.

Pour les loups qui suivront un traitement médical durant le camp, nous vous demandons de mettre dans une pochette (DIFFERENTE de sa trousse de toilette) ses médicaments ainsi qu'une fiche explicative.

Merci de nous informer de tout traitement ou prise de médicaments sur la fiche médicale et de nous avertir si un changement de santé est à noter entre l'envoi de la fiche médicale et le début du camp.

Gestion de sizaines

Nous demandons aux sizenniers (ou aux seconds) d'organiser une petite réunion de sizaine pour préparer le camp. Il est en effet indispensable de se concerter sur :

- **Le déguisement**
- **Le concours cuisine**
- **La veillée que la sizaine devra organiser : choisis des chants, inventes-y des jeux, raconte nous l'histoire de ta sizaine !**
- **Assurez-vous que toute la sizaine comprenne bien la merveilleuse légende de Seonide ! Elle sera très importante lors du camp.**

Un listing se trouve en fin de ce carnet afin d'organiser cela.



Les aînés se rendant en voiture à l'endroit de camp, pourquoi ne pas convenir en sizaine d'acheminer par leur biais les sacs de couchage, matelas et boîte à chaussure du reste de la sizaine ? Cela évitera aux plus jeunes de devoir transporter ces objets encombrants sur leur dos lors du trajet en train du 2 juillet. Merci de votre collaboration



Que mettre dans mon sac

- **Uniforme au complet (pull, short bleu, foulard évidemment)**
- **Des vêtements en suffisance (sous-vêtements, t-shirts, pulls, shorts, pantalons, ...) mais n'oubliez pas :**
 - **Des chaussettes de marche**
 - **Une tenue salissable voire non récupérable**
 - **Un t-shirt blanc**
 - **Un sac à linge sale (de préférence en tissus)**
- **Une paire de baskets, des bottines de marche (essentiel pour le hike !), des sandales ou tongs, éventuellement des bottes**
- **Une casquette ou chapeau, des lunettes de soleil**
- **Maillot**
- **2 essuies de bain**
- **Trousse de toilette (brosse à dent, dentifrice, crème solaire, un gel douche et shampooing (écologique), brosse à cheveux, ...)**
- **Ton déguisement**
- **Matelas, sac de couchage, couverture**
- **Pijama et doudou**
- **Une BD ou un livre - à partager avec les autres loups**
- **Une lampe de poche**
- **Une gourde**
- **Un essuie de vaisselle**
- **Une boîte à chaussures**
- **Papier, bics, enveloppes (timbrées et adressées)**

Le tout dans un sac à dos confortable et adapté

A ne pas prendre avec soi

GSM, console, argent, MONTRE, tout appareil électronique, briquet, allumettes, fusil à bille, ...

L'utilisation (et donc l'apport !) des couteaux suisses et opinels est EXCLUSIVEMENT réservée aux sizenniers et seconds et ce durant les périodes indiquées par les animateurs.



Chez les loups, pas de montre ! C'est tellement plus chouette de ne pas voir le temps passer !

Le savais-tu ? Pour aller jusqu'à Seonide, les chefs vont tous devoir avancer leurs montres d'une heure ! Et oui, il existe un léger décalage horaire entre Bruxelles et Seonide !

Mais pourquoi ? MYSTÈRE ! A toi de le deviner

Chants à maîtriser sur le bout des doigts

Rends-toi sur le site internet

www.lesscouts.be/louvetteaux tu trouveras en bas de la page quelques chants importants à connaître.

Chant du rassemblement

Qui donc rassemblera sa sizaine au complet la première ?

Qui donc rassemblera sa sizaine au grand cri d'Akela ?

Louvetteaux et louvettes, craignons d'être en retard

La sauterelle sautille, bondit et court

Légère comme elle, courons, courons toujours

Ohé loups, ohé loups, il faut courir bien vite

Ohé loups, ohé loups, il faut se rassembler

Quand, quand, quand le sifflet résonne

C'est c'est c'est que l'heure sonne

Faut faut faut se rassembler

Et et et être motivés !!

(Oh yeah)

Meuvute, en avant !

Une, deux (x3)

C'est la meute Seeonee,

Quand on passe on fait du bruit,

Le foulard au cou, nous on passe partout,

On circule fièrement (x2)

Une, deux (x2)

C'est la meute Seeonee,

Toutes les sizaines sont unies,

D'un pas décidé, on va tout donner,

On circule fièrement (x2)



Le rocher du conseil

[refrain]

C'est le rocher du conseil

Où les vieux loups nous appellent

Allons montrer notre zèle

C'est le rocher du conseil, le rocher le rocher du conseil

Les sizenniers aux aguets nous ont vite rassemblés

Ecoutez nous hurler

[refrain]

Édit de la jungle

Ceci c'est l'édit de la jungle,

Aussi vrai, aussi vieux que le ciel.

Les loups qui l'observent en vivent

Mais le loup qui l'enfreint doit grandir.

Comme la liane qui a autour de l'arbre

La loi passe derrière et devant.

Car la force du clan, c'est le loup

Et la force du loup, c'est le clan.

Chaque jour de la queue aux moustaches,

Lave-toi ; bois bien sans trop t'emplir.

Souviens-toi : le jour est pour la chasse,

N'oublie pas : la nuit est pour dormir.

Le chacal suit le tigre et mendie

Mais toi, loup, quand ton poil a poussé ,

C'est ta loi, il faut partir en chasse

Ne devoir ton gibier qu'à toi seul. (x2)

Appel à la veillée

Venez sans crainte auprès de la fleur rouge,

Venez-y tous louveteaux et louvarts.

Ne craignez rien de ces ombres qui bougent;

Ne craignez pas la flamme et ses hasards!

La fleur qui vit de bois sec et de paille,

C'est un ami pour le peuple de loups;

Quand elle brille, il n'est plus de bataille,

Chacun se sent généreux, calme et doux.

Venez sans crainte auprès de la fleur rouge,
Venez-y tous, louveteaux et louvarts.

Berceuse de la jungle

Tout de ton mieux t'as donné le meilleur de toi
La journée est terminée et la nuit est là
Il ne reste plus qu'à fermer les yeux, les bras
Car c'est la jungle, la nuit, qui fait la loi

[Refrain]

Grands sauts et petit pas, j'ai veillé sur toi
Curieux, aventureux, c'est l'heure oubliée ça,
Le sommeil est bien là et pour t'endormir,
La jungle te prend dans ses bras

Tes souvenirs tu les as posés, rangés là
Ce que tu sais file entre chacun de tes doigts
Tu peux dormir rêver sentir, tout comme moi,
Que la jungle nous berce au creux de ses bras

[Refrain]

Ensemble on est mieux

J'm'en souviens, j'avais 6 ans,
J'comprendais pas c'que voulaient mes parents
Quand ils m'ont dit « Mon enfant,
Va chez les scouts, c'est important ! »
Moi j'flippais grave au début
J'sortais d'chez moi, d'mes habitudes
Mais la ribambelle m'ouvre la porte
Et au final le rire m'emporte

[Refrain]

Ensemble on est mieux
On a du mal à s'dire adieu
Les scouts nous portent, nous transportent
Nous font danser comme le feu (bis)

Puis j'me rappelle de mes 8 ans
Chez les Louveteaux tout était différent
Je découvrais la vie au grand air
Les jeux dans l'bois, la vie sans manières



**On court partout, on fait les fous
On rit, on chante, comme des loups
Avec la meute j'deviens plus grand
La force du loup, c'est le clan**

[Refrain]

**Arrivé chez les Éclaireurs
Plus personne ne me faisait peur
Quand j'suis en bande avec mes potes
J'me sens plus fort même pour la tot'
On vit ensemble et en patrouille
On devient les rois d'la débrouille
On construit même nos pilotis
À bout de bras et d'énergie**

[Refrain]

**Puis viennent les pi's et leurs envies
D'aventure et de fantaisie
Pour ça on rêve tout' l'année
On veut qu'une chose c'est tout changer
Durant le camp, on s'ouvre à tout
Une autre culture, un autr' chez nous
On vient, on aide, si on peut,
On échange même avec des vieux**

[Refrain]

**Enfin, tu es animateur
Du temps, du talent et du cœur
Et tu t'engages bénévolement
À transmettre tout ce que t'as dans l'sang
Parfois c'est vrai, c'est la galère
Mais c'est pas grave, en staff tu gères
Baden-Powell est fier de toi
Chante avec moi et lève 3 doigts**

[Refrain]

L'hymne de la Belgique, la Brabançonne

**Pays d'honneur o Belgique o 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 (x3)



Jeux

Résous ce SUDOKU :



Aide ton Staff à rejoindre les monts perdus de Seonide !



Amuse-toi à trouver les différences



Essaye maintenant avec ces curieux personnages. Les reconnais-tu ?



Sizaine	Nom	Prénom	Tel 1	Tel 2	Email famille	Email famille 2
Vert	KROKAERT	Romain	02/6602521	0479/438250	h.krokaert@numericable.be	
Vert	CHARLOT	Florent	0477/174140	0476/812175	alineallaer@hotmail.com	fredcharlot@hotmail.com
Vert	ANDRE	Charlotte	0491/642469	02/4500259	deltas@hotmail.com	
Vert	SUSZYLO	Maximilian	0478/975770	0477/585377	lucynasuszylo@wp.pl	
Vert	KRELINOVA	Ester	0474/893009	0493/214346	jan.krelina@europarl.europa.eu	tatiana.krelinova@gmail.com
Turquoise	GUEYDAN	Jules	0477/717243	0479/405045	marielle.rogie@gmail.com	cgueydan@hotmail.com
Turquoise	DODEMONT	Alex	0475/940061		virginiedodemont@gmail.com	
Turquoise	TILMAN	Emrys	02/6735889	0486/889641	jkemlo@ulb.ac.be	
Turquoise	CUYPERS	Louise	0478/980183	02/6492285	veroniquefilman@yahoo.com	cuypersmichel@skynet.be
Turquoise	MARGAINE BAUDRY	Hector	0478/537766	0477/682141	sylvain.margaine@gmail.com	acbaudry@gmail.com
Turquoise	GRIMM	Camille	0479/363534	0497/299217	beramartin@gmail.com	
Bordeaux	DAIN	Antoine	0497/476543	0497/119468	despretzp@gmail.com	
Bordeaux	THIRION	Robin	0478/398437	0478/905928	gm.thirion@gmail.com	
Bordeaux	RENARD	Léonie	02/2414685	0473/234628	olivier.renard@belgacom.net	renard.vermeulen@gmail.com
Bordeaux	ETIENNE	Ariane	0473/756218		ericetienne@yahoo.com	
Bordeaux	VAN WIJNENDAEL	Salomé	0478/364633	0494/322903	nathlorea@yahoo.fr	
Bordeaux	CHARDON	Anais	0473/955220		sophie.chardon@gmail.com	rorovanwin@yahoo.fr
Bordeaux	CASSIERS	Léonard	0471/683421	0479/768155	Caroline.hanotiau@swift.com	
Brun	ETIENNE	François	0473/756218		ericetienne@yahoo.com	
Brun	CUYPERS	Collin	0473/980183	02/6492285	veroniquefilman@yahoo.com	cuypersmichel@skynet.be
Brun	HEROUFOSSE	Félicie	0473/933279	0485/214327	julievermeulen@yahoo.fr	cheroufosse@yahoo.co.uk
Brun	MARGAINE BAUDRY	Sidonie	0478/537766	0477/682141	sylvain.margaine@gmail.com	acbaudry@gmail.com
Brun	SERWIER	Nathan	0485/828008	0485/579990	gae_serwier@yahoo.fr	vero_debeer@yahoo.fr
Rose	BOUCQUEY	Côme	0476/244803	0475/458735	Pascal.boucquey@creg.be	isabelle.lomre@solvay.com
Rose	SAYOUD	Noham	0499/588340		murielle.deleu@gmail.com	
Rose	LESY	Emilie	02/6622832	0495/433691	tignee@hotmail.com	sebastien.nextmute@gmail.com
Rose	DE CLERCQ	Noé	0495/557360	496/557360	lolette1610@gmail.com	
Rose	RECONNU	Louis	0478/452600	0474/550773	magicienne@gmail.com	tonecdm@hotmail.com
Rose	PLOUX	Charlanes	0471/054599	0485/710416	clubullette@gmail.com	
Rose	GAUDRY	Victor	0495/430142	0492/947152	fongie58@yahoo.fr	Lolgo2001@yahoo.fr

Vert le camp...

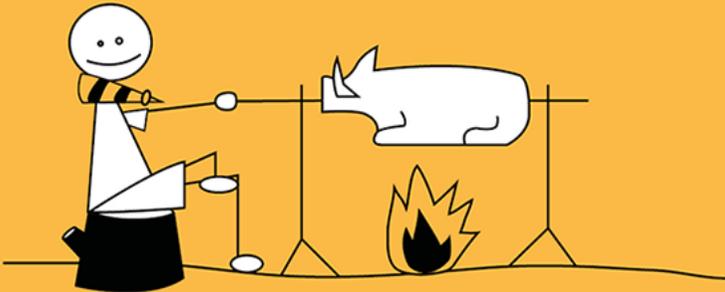
Le savais-tu ? En moyenne un aliment parcourt 2500 km avant d'arriver dans ton assiette.

Un agriculteur sur trois en Belgique gagne moins de 350€ par mois.

Dans le monde, un tiers de la nourriture produite est gaspillée.

Cette année, l'APAQ-W, Agence Wallonne Pour la Promotion d'une Agriculture de Qualité, nous soutient dans notre démarche de vous offrir des repas locaux, respectueux de la planète et du travail des personnes qui nous nourrissent.

**Au camp,
je mange local
quotidiennement***



*Le Plan Mouvements de Jeunesse encourage, grâce au soutien financier de l'APAQ-W, l'ensemble des camps à avoir une alimentation saine et équilibrée en consommant des produits locaux wallons de qualité.

Plus d'info : www.apaqw.be/Au-Camp-mangeons-Wallon.aspx



Carnet de bord

Résume ta journée de camp en quelques mots pour en garder un souvenir pour toujours !



Jour	Thème du jour	Mes souvenirs

