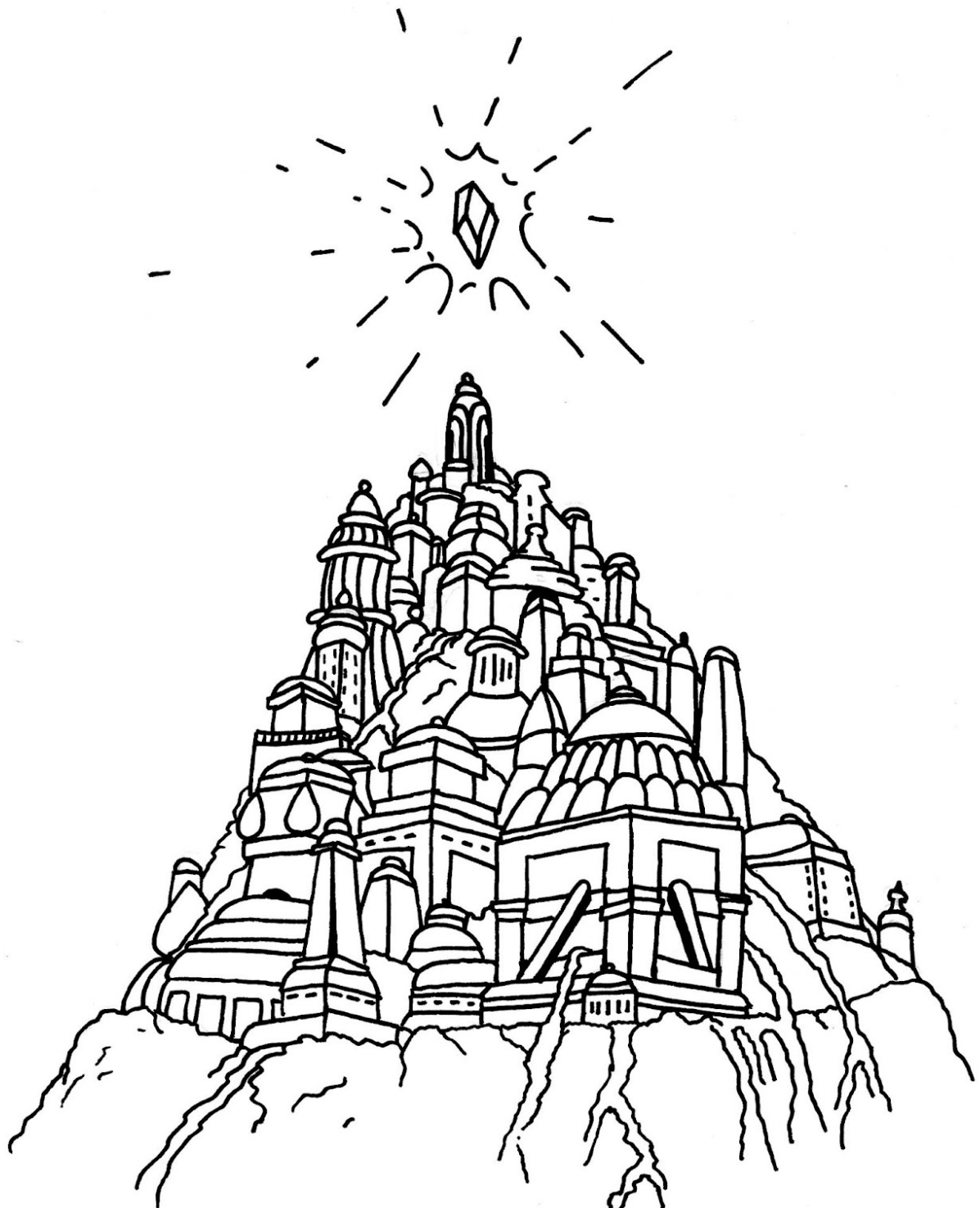


ATLANTIDE

l'empire perdu



Bierwart 2023

“... en l'espace d'un seul jour et d'une seule nuit funeste l'île ATLANTIDE s'enfonça sous la mer et disparut.”

- Platon 360 av. J.-C.

Washington, D.C. 1914, rapport du Smithsonian Institution :

Tout le monde connaît la légende de l'ATLANTIDE. Cette île quelque part au milieu de l'Atlantique que peuplait une civilisation évoluée qui possédait une technologie fort supérieure à la nôtre et qui, selon Platon, aurait été brutalement frappée par un effroyable cataclysme qui fit sombrer l'île, alors engloutie sous la mer.

Dix milles ans avant que les Egyptiens eurent bâti les pyramides, l'ATLANTIDE avait l'électricité, d'excellentes connaissances médicales et avait même inventé l'aviation.

IMPOSSIBLE DITES-VOUS ? MAIS NON ! PAS POUR LES ATLANTES !

Nombreuses civilisations anciennes s'accordaient pour dire que les atlantes possédaient une mystérieuse source d'énergie plus puissante que la vapeur ou que le charbon, plus puissante encore que nos moteurs à combustion interne. Il est donc impératif de trouver cette île, de trouver cette source et de la remonter à la surface.

Nous avons retrouvé un manuscrit évoquant l'existence d'une carte menant aux ruines de l'Empire perdu. S'appuyant sur une traduction séculaire d'un texte norrois, les historiens sont persuadés que celle-ci se trouverait aux côtes de l'Irlande or après avoir comparé le dit texte aux gravures d'un bouclier de viking antique, nous, vos chefs préférés, avons découvert qu'une des lettres avait été mal traduite. En remplaçant le caractère par le caractère exacte, on découvre que le manuscrit fait référence non pas aux côtes de l'Irlande mais à celles de l'Islande.

Il est donc grand temps pour vous, de vous mettre en chasse vers l'empire perdu. En effet, vous avez un avantage temporel vis-à-vis des autres historiens puisque vous êtes les premières et les seules à avoir possession de la carte trouvée en Islande (pendant que les autres chercheurs continuent les fouilles en Irlande).

Nous passerons donc 10 jours à explorer les différents lieux qui mènent à l'Empire perdu. Votre but : survivre aux conditions hostiles de ces lieux et y récolter assez de poussières magiques que pour payer le passage final vers l'ATLANTIDE.

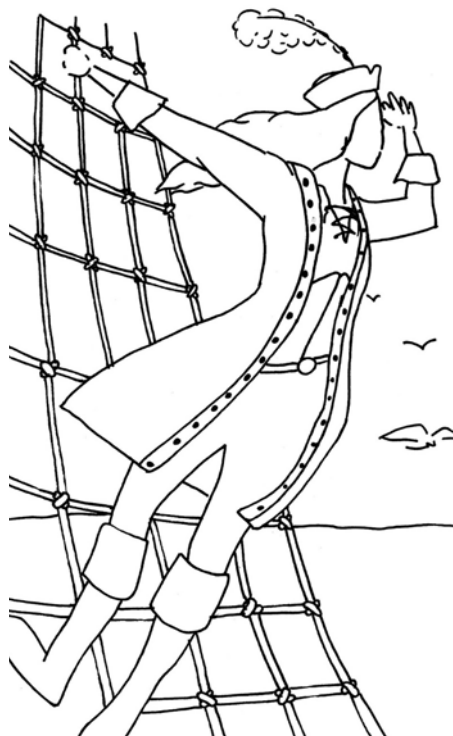
LES EXPLORATEURS

Toute cette année durant, vous vous êtes surpassées lors d'épreuves qui avaient pour but de vous entraîner au long voyage qui vous attend... En effet, un sac à dos ne suffira pas à braver les obstacles de la route vers l'ATLANTIDE. Vous aurez besoin de votre audace, courage, sagesse, force et ruse, mais également, de vos précieux vaisseaux. Laissez-nous vous présenter vos co-explorateurs concurrents pour cette aventure.

La sizaine de l'EAU, vous serez **LES PIRATES**

Ohé hissez haut ! Vous êtes les pirates de ce bateau ! Pirate vient du mot « *pirata* » qui en Latin signifie « celui qui tente la fortune, qui est entreprenant ». Cette description colle parfaitement à vos caractères puisque vous naviguez à la recherche de tout ce qui brille sans jamais faiblir. Votre audace et votre hardiesse font que maîtrisez les flots comme personne. Votre connaissance est sans limite : vous êtes expertes en contrôle de vagues, en nœud de corde et en conduite des bateaux mais vous savez également vous repérer en mer rien qu'en regardant à l'horizon.

Les pirates s'habillent de larges chemises blanches cachées sous de longues vestes sombres, souvent **bleu** marine. Leurs pantalons sont en soie et leurs bottes en cuire comme leurs grosses ceintures. Elles portent des tricornes, souvent décorées de plumes, sur la tête. Les pirates sont ornées de nombreux bijoux brillants : colliers, bagues, bracelets, ... elles prennent tout ce qu'elles peuvent.



La sizaine de la TERRE, vous serez LES AMAZONES

OOOh hu dada ! Sur leurs chevaux, les amazones se déplacent aussi vite que le vent ! Peuple de femmes guerrières, elles vivent sur les rives de la mer Noire dans l'actuelle Turquie. Comme des sœurs, elles vivent en clan et s'entraident dans toutes les situations. La jungle et ses animaux sont leurs plus grands amis. Elles communiquent avec la nature et entendent les murmures mêmes des plus petits insectes. Leurs corps sont recouverts de tatouages antiques qui représentent les batailles qu'elles ont mené dans leur vie de guerrières.

En tant que combattantes et défenseuses de la nature, les amazones s'habillent de hauts et de jupes colorés, mais la couleur qui revient le plus souvent dans leur tenue est le **vert** comme les feuilles d'arbres. Elles portent sur leurs bras de nombreux bracelets tissés de toutes les couleurs pour marquer leurs liens avec la nature. Quand elles galopent, leurs cheveux sont au vent. Elles ne les attachent jamais ! Et pour les bésés cheveux qui vont dans les yeux ? Ne vous en faites pas, elles y ont aussi pensé ! Elles portent des bandanas sur leur front.



La sizaine du FEU, vous serez **LES NOMADES**

Hop Hop Hop en avant, personne derrière ! Les nomades sont des personnes qui se déplacent perpétuellement. Bien qu'elles changent constamment de lieu, elles ont quand même, un endroit qu'elles appellent "maison". Elles y restent seulement pour se reposer et prendre des forces avant d'entamer de longs périples, comme celui vers l'Atlantide. Les nomades sont dévouées à aider les membres de leur clan. Elles gèrent leurs ressources comme personne d'autre. Elles n'ont pas besoin d'horloge ni de boussole car elles se réfèrent au soleil ou à la lune. Peu importe l'endroit, elles peuvent établir un campement avec tout ce qu'elles trouvent. Les nomades sont débrouillardes et n'ont besoin que de leurs amies pour vivre. Elles ne craignent ni le froid, ni les déserts. Elles peuvent tout affronter tant qu'elles sont toutes ensemble.

Pour pouvoir affronter toutes les épreuves qui se dressent devant elles, les nomades sont habillées de manière confortable et tactique. Il leur faut un short avec de multiples poches et un t-shirt couleur sable pour ne pas se faire remarquer par les monstres. Sans oublier le plus important, le sac à dos ! Celui-ci est grand pour pouvoir mettre toutes leurs affaires dedans. Sous leurs chapeaux, les nomades ont des tresses. C'est une coiffure stratégique pour ne pas avoir les cheveux devant leur visage quand elles escaladent des montagnes. La touche finale ? un foulard rouge pour pouvoir se repérer entre-elles.



La sizaine de la Foudre, vous serez LES FROST

Brrrrrr il fait froid par ici ! C'est normal, bienvenue au pays des Frosts ! Les Frosts sont des voyageuses hors pairs originaires des régions les plus froides du monde. Elles vivent en clan et voyagent en lugent, parfois de l'Arctique à l'Antarctique. Le froid dites-vous ? C'est le cadet de leur souci ! Elles sont à la pointe de la technologie question confection de manteaux d'hiver. Et de toute façon, elles ne connaissent rien d'autre que l'hiver. Le manque de ressources à cause du gel dites-vous ? Elles pourraient pêcher du poisson à travers une banquise ! Les loups et ourses polaires dites-vous ? Ce sont leurs animaux de compagnie ! On vous a pourtant dit qu'elles ne craignent rien ni personne !

Pour survivre au froid polaire, les Frosts sont habillées de grosses capes de fourrure, de long pantalon fait en poils de bêtes et de grosses bottines. Ce n'est pas parce que leurs vêtements sont avant-tout pratiques qu'elles ne sont pas coquettes pour autant. Elles portent de grands colliers avec des pierres précieuses, souvent **violettes**. Le but ? S'attirer la protection des esprits de l'hiver. On ne vous avait pas dit qu'elles étaient également très spirituelles ?



La sizaine de l'**AIR**, vous serez **LES AVIATRICES**

Est-ce un avion ? Est-ce un oiseau ? Non ce n'est pas ça ! Ce sont les aviatrices ! Elles parcourent le ciel à la découverte constante de nouvelles atmosphères. Elles domptent les nuages, la pluie, le vent et les tempêtes. Rien ne leur fait peur... Elles ont une maîtrise parfaite du guidage de leur aéronef et peuvent lire une carte aérienne. L'altitude n'a aucun secret pour elles. Dans leurs vaisseaux, chacune d'entre elles a un rôle bien précis. La coordination est le mot d'ordre. Celle qui lit la carte ne doit pas se tromper dans les directions. Celle qui analyse les nuages, prédit la météo pour prévenir ses coéquipières. La plus grande est aux commandes principales du navire mais il ne faut pas négliger l'importance de celles qui surveillent l'arrivée des ennemis. Elles ont pour rôle de défendre le reste de leur équipage.

Dans un aéronef, on ne s'habille pas n'importe comment : il est important de se vêtir d'un équipement adéquat. Une veste sanglée d'une ceinture, une peau de mouton retournée et une casquette d'aviateur feront parfaitement l'affaire ! Leurs pantalons sont en cuir et les aviatrices portent souvent des foulards **gris**. Des gants en cuir peuvent également s'avérer très pratiques. De plus, leurs blousons sont ornées par les médailles des missions qu'elles ont réussies avec brio.



LES AUTOCHTONES

Vous connaissez déjà vos équipes. Mais il vous en faudra un peu plus pour vous retrouver dans les jungles qui mènent à l'ATLANTIDE. Heureusement, les autochtones, nous, vos chefs, serons là pour vous guider dans votre quête. Nous connaissons chacun un endroit de la carte mieux que notre propre poche. Nous serons donc là pour vous aider à déjouer les pièges que renferment les parages de nos maisons.

OCICAT sera une INDIENNE

Elle est le gourou d'une tribu d'Indiens. Elle a fait ses preuves pour monter dans la hiérarchie de son clan. Ça veut dire qu'elle connaît les siens comme personne. Elle sait leurs forces et leurs faiblesses mais elle sait également comment communiquer avec eux. Sa technique préférée est le langage de la fumée par ailleurs. Sur le camp des indiens, les traditions, rites et pratiques prennent une place plus qu'importante. Basée sur l'accueil et le partage, la spiritualité indienne repose sur la bienveillance. Avec sa tenue décorée de fourrure, de plumes, de franges et de perles, elle vous tapera dans l'œil.



OCHOTONA sera une SIRÈNE

Au milieu d'un magnifique lagon se trouve Ochotona, une sirène. Elle connaît cette baie et les créatures qui la peuplent comme personne. Elle pourra donc vous aider à



naviguer dedans sans accrocs durant votre périple. Cette nageuse hors pairs pourrait vous emmener du Pacifique à l'Atlantique en moins de temps qu'il ne faut pour le lire. Bien que sa beauté soit incomparable, prenez garde à ne pas vous laisser amadouer par ses beaux yeux. Elle pourrait vous envoûter avec son chant qui en a fait sombrer plus d'un. Un petit conseil, mieux

vaut l'avoir avec soi que contre-soi car sans elle, impossible de traverser le lagon. Mais pas d'inquiétude, il n'y a aucune raison qu'elle n'apprécie pas des aventurières telles que vous.

NAALI sera un YETI ❄️

Pendant votre long périple, vous allez devoir passer par la banquise du Yéti. C'est en ces moments que vous comprendrez l'expression "la morsure du froid". Cet endroit est plus glacial qu'un congélateur. Vous aurez du mal à vous y aventurer sans l'aide du Yéti qui n'est autre que notre Naali. Le grand froid de la banquise peut vous brûler les mains, la tempête vous empêcher de voir au loin et la glace est prête à s'effondrer à chaque pas supplémentaire. C'est pour cela qu'il vous sera plus que nécessaire de s'attirer les bonnes grâces du Yéti des neiges. Ce grand animal blanc peut faire peur au premier abord mais en réalité il est doux comme son pelage. Agile de ses mains, rapide de ses pieds, il vous sera très utile pour traverser la banquise du début à la fin en toute sécurité.



PÉKAN sera une GÉNIE 🧞



Durant votre aventure, vous aurez sûrement le plaisir de découvrir le désert où vit notre génie préférée, Pékan. Sa grande sagesse vous sera précieuse donc écoutez bien ses conseils, ils pourraient bien vous sauver la vie. Elle a des pouvoirs immenses dont elle pourrait vous faire profiter en vous accordant un vœux et pour cela n'hésitez pas à la couvrir de compliments ou de cadeaux, elle adore ça. Le désert est un milieu hostile et il est trop facile de s'y perdre mais avec Pékan à vos côtés, vous n'avez aucun souci à vous faire. Elle sera là pour apprendre les meilleures techniques de résistance à la chaleur extrême du Sahara. Elle est comme son lieu de vie, ensoleillée. Voir cette génie sans son sourire est aussi fréquent que voir de la pluie dans le désert, c'est très rare.

OURSON sera un TROLL

Beaucoup de trolls habitent ces abruptes montagnes mais Ourson n'est pas n'importe lequel d'entre eux. En effet, elle est la plus sale de tous. Ce n'est pas son seul atout : elle maîtrise n'importe quel sport de combat mieux que personne et pourrait se battre avec n'importe quoi : Gremlins, Gobelins, Créatures et mêmes poubelles puantes de trolls, ... rien ne lui résiste. En plus de la crasse, l'adrénaline est sa source d'énergie. Elle n'a jamais peur de rien. Dans les montagnes, on l'appelle l'intrépide. Mais Chill, elle est super gentille et avec elle à vos côtés, vous êtes sûre de n'avoir rien ni personne à craindre.



ALPAGA sera une FÉE



Certains endroits sont bien sûr plus calmes que d'autres. On parle en l'occurrence du bois enchanté. De nombreuses fées y vivent et parmi elles, Alpaga. Les fées sont connues pour leur grande connaissance en plantes. C'est un sérieux atout lorsque vous devez survivre en milieu hostile et ça peut fortement vous aider à différencier les poisons des médicaments. Les fées adorent les fleurs et les paillettes. Retenez-le bien parce qu'une fée comme Alpaga peut exaucer n'importe lequel de vos souhaits. Faites attention parce que derrière la beauté de ce bois se cachent sans doute des pièges et enchantements. Alpaga est la seule à avoir connaissance de ceux-ci. Elle pourra donc vous guider pour que vous évitiez toutes embûches.

LES INTENDANTS seront les DOMPTEURS DE DRAGONS

Les dragons sont de gigantesques reptiles aux ailes déployées et aux pattes armées de griffes. Ils peuplent un Volcan pour profiter de la chaleur de celui-ci. Ils ne sont pas les seuls à habiter ce lieu, les dompteurs de dragons sont là pour dresser les bêtes. Bien qu'ils soient souvent aux fourneaux à l'aide de l'incandescence de leur volcan, ils peuvent tout de même se montrer être des alliés invincibles. Ils vont mieux les avoirs à vos côtés si vous désirez ne pas retrouver de la roche volcanique dans vos soupers, ou, pire, vous faire carboniser par l'un de leurs dragons, alors un conseil : soyez gentilles avec eux.

INFORMATIONS PRATIQUES

Début du camp :

Les **dernières années**, vous êtes attendues le **9 juillet 2023 à 14h** à l'endroit de camp en uniforme impeccable.

Le **reste de la ronde**, vous êtes attendues le **9 juillet 2023 à 19h** à l'endroit de camp en uniforme impeccable.

Fin du camp :

La **fin du camp** se fera pour toutes les lutins le **19 juillet 2023 à 12h30** à l'endroit de camp. Nous attendons les parents pour manger un Hot Dog en notre compagnie ! Libre à vous d'amener le dessert !

Le covoiturage est plus que vivement conseillé.

Adresse :

Vous passerez dix jours à cette adresse :

**Ferme HOUBOTTE,
rue d'Otreppe 62,
5380 Bierwart**

C'est également à cette adresse qu'il faut écrire si vous voulez envoyer une lettre.

Pris du camp :

Il s'élève à **150€** par lutin, excepté pour les sortantes (dernière année) pour lesquelles il s'élève à **160€**. Cette somme doit être payée, au plus tard, pour le 20 juin sur le compte de la ronde **BE50 6528 2551 2118** avec en communication « Bierwart 2023 + Nom + prénom de la lutin »

Nous tenons à ce que ce montant ne soit, en aucun cas, un frein à la participation de votre fille. En cas de problème, n'hésitez pas à prendre contact avec le staff d'Unité.

→ N° de Tangara (grand chef d'Unité) : **+32 474 60 11 65**

Rappel :

- La **carte d'identité** de votre fille en cours de validité est à remettre à Ourson directement en arrivant au camp.
- La **fiche médicale** : nous demandons aux parents de vérifier qu'elle soit bien à jour (nouvelles allergies, maladie...), si ce n'est pas le cas, merci de la renvoyer en précisant les nouveautés.
- Les **médicaments** : si votre fille doit prendre des médicaments, veuillez le préciser à Ourson à votre arrivée ainsi que les heures et les quantités auxquelles ceux-ci doivent être pris. Veuillez donner le tout dans une boîte marquée au nom de votre fille.

Numéros d'urgence :

Ocicat : +32 472 07 40 55

Ochotona : +32 471 10 09 46

C'est à ces numéros que vous pouvez nous contacter si cela est nécessaire et urgent durant le camp. Nous rappelons que les GSM sont interdits pour les lutins. Si l'une d'entre elles rencontre un problème, nous vous contacterons.

Si vous désirez nous contacter avant le camp vous pouvez le faire via ces numéros ou via l'adresse mail : farfadets26@hotmail.com.

LES JOURNÉES

- ★ **La journée OLYMPIQUE** : Sûrement une des plus intéressantes pour des exploratrices, c'est le moment où jamais de montrer aux autres vos muscles et votre agilité. Toutes sortes d'épreuves vous attendent afin de tester votre endurance.



- ★ **La journée CACAHUÈTE** : Faire plaisir aux autres, c'est, certes, une loi lutin mais c'est surtout le thème de la journée. Vous piocherez le nom d'un lutin en début de journée et votre but sera de lui faire plaisir sans se faire démasquer. Rien ne vous empêche de continuer à faire plaisir aux autres durant le camp, c'est gratuit et tellement cool de se faire plaisir entre farfa's.
- ★ **La journée CRADE** : Les tempêtes ? Pas peur. La jungle ? Pas peur. La saleté ? PAS PEUR ! Faites ressortir votre côté aventurière durant cette journée. Comment s'ennuyer si on a de la boue ?
- ★ **La journée BADGE** : Le camp, c'est aussi fait pour apprendre. Après cette journée, plus rien ne paraîtra inconnu à vos yeux, profitez-en apprendre plus sur comment faire un feu, lire une carte, nouer de la corde, préparer une veillée, ... C'est LA journée pour être curieuse. Les chefs seront là pour vous montrer pleins de choses utiles à la vie du camp.



- ★ **Le concours CUISINE** : Crustacé, algues, roche volcanique, plumes ou encore écailles de dragons, tout est à votre disposition pour créer le menu parfait : entrée froide, plat chaud et dessert savoureux, faites rêver vos chefs et soyez créatives !

- ★ **Le concours CABANE** : Une bonne campeuse construit des bonnes cabanes. A l'aide de vos sizaines vous construirez un cabane qui sera votre campement. Plus tard dans la journée, il sera l'heure d'attaquer les cabanes des autres et de résister à l'envahisseur. Belle, utile, technique, ... telle est la cabane parfaite !
- ★ **La journée À L'ENVERS** : imROD nEib ia'j woW. Tout est chamboulé aujourd'hui ! Vos chefs sont vos cuistots, vos cuistots deviennent vos chefs, les premières deviennent les sizainnières et les sizainnières doivent rendre leur fanion. Le matin est même transformé en soir et inversement ! Profitez-en, c'est le seul jour où vous pourrez mettre le lait avant les céréales...



★ **Le HIKE** : On ne va tout de même pas se limiter à l'endroit de camp ! Une journée de marche pour découvrir la région c'est ce qu'il nous faut ! Vive l'aventure !!! Une carte, une casquette, une gourde et un sandwich, pas besoin de plus !

- ★ **La journée des MERVEILLES** : Vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Les chefs sont géniaux toute l'année, on sait, mais aujourd'hui ils le sont encore plus !
- ★ **La PROMESSE** : C'est une journée solennelle où certaines lutins promettent ce qu'elles ont envie de promettre à la ronde. Les autres prépareront les festivités qui accompagneront cet événement car oui, c'est la fête. (la promesse est expliquée plus loin dans le carnet.)

LES FANIONS

Hé oui jeunes fripouilles, pour atteindre l'ATLANTIDE il faut coopérer, mais rien n'empêche les rivalités entre sizaines. Chaque sizaine essaye de surpasser les autres sur différents points. Les sizaines seront donc récompensées par les fanions suivants :

- ★ **Le fanion CONCOURS CUISINE** : Qui sera la Philippe Etchebest de la ronde cette



année ? Mélangez au mieux les ingrédients, maniez comme des chefs les ustensiles et recherchez le mets délicieux par excellence. Tous ces points vous feront peut-être gagner le fanion concours cuisine. Un conseil : surprenez vos chefs. Ils ne sont pas difficiles mais peuvent être rudes dans l'attribution des points alors faites fort !

- ★ **Le fanion THÈME** : Ce fanion récompensera la sizaine la plus investie dans le thème. Que ce soit avec le déguisement, avec la cabane, avec votre veillée ou même avec le concours cuisine. Il peut se retrouver partout où vous le voulez, alors soyez créatives et utilisez le mieux possible les informations données sur votre thème.

- ★ **Le fanion VEILLÉE** : Après une journée de fou avec un jeu incroyable, il ne manque qu'une veillée de folie pour terminer en beauté. Et c'est À VOUS de l'inventer! Chacune à leur tour, les sizaines animeront une veillée pendant le camp. Faites-nous danser, chanter, nous amuser et le fanion sera à vos pieds.



- ★ **Le fanion AMBIANCE** : Ce fanion est d'une importance capitale pour passer un bon camp. Il sera remis à la sizaine ayant eu la meilleure entente tout au long de celui-ci. Une sizaine où tout le monde se sent bien est bien plus agréable qu'une sizaine où tout le monde se râle dessus ! Bien sûr, il ne vous est pas demandé d'être meilleure amie avec toutes les lutins, mais si vous voyez une lu sur le côté qui s'ennuie, n'hésitez pas à l'inclure dans votre jeu. Ces petits gestes font toujours extrêmement plaisir ! Mais tout cela est déjà naturel pour vous ! Toutes les lutins savent que toutes les lutins doivent se sentir bien dans la ronde. C'est un des buts principaux du scoutisme.

★ **Le fanion MOTIVATION** : Ce fanion récompensera la sizaine s'étant le plus surpassée durant les activités du camp. Durant les 10 jours, les activités nécessiteront une entraide dans la sizaine. Motivez vous entre vous et vous performerez dans toutes les disciplines mais attention à rester fair-play en toutes circonstances. Donnez vous à fond et vous aurez peut-être la chance de soulever ce trophée au-dessus de vos têtes !

★ **Le fanion HYGIÈNE** : Pas de parents pendant 10 jours ne veut pas dire 10 jours dans le bazar et dans la saleté. Tout au long du camp, vous devrez entretenir votre paillasse pour qu'elle soit NICKEL pour chaque inspection. Si ton sac et ton lit sont bien rangés, de même pour toute ta sizaine, ce fanion est fait pour vous. On sera intransigeants, l'hygiène c'est super important !!!



★ **Le fanion CABANE** : Vous aurez une journée pour construire la meilleure cabane possible. Mais elle ressemble à quoi la meilleure cabane ? Elle se trouve dans vos têtes ! Inventez une cabane digne de votre sizaine : technique, stylée, complexe, pratique... Ce sont des qualités nécessaires à l'obtention de cette récompense. Allez-y chères aventurières, construisez un abri dont vous serez fières !

★ **Le fanion PONCTUALITÉ** : Tenez vous prêtes aux coups de sifflet. Soyez les premières aux rassemblements, à la gym ou à table et vous avez tout ce qu'il faut pour remporter ce fanion. Après tout, le camp c'est un peu une course de 10 jours, mais bon en tant qu'aventurière, les longs voyages ne vous font pas peur, on ne se fait pas de soucis !

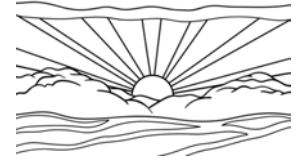


★ **Le fanion SIZAINÉ À L'HONNEUR** : La sizaine se démarquant des autres de par sa bonne humeur, sa motivation, son ambiance générale et ses efforts fournis pendant le camp sera récompensée par ce fanion. Il représente le rassemblement de toutes les valeurs scouts en un seul fanion. (C'est l'équivalent de la médaille d'or aux Jeux Olympiques.)

JOURNÉE TYPE DES AVENTURIÈRES

Partir en quête c'est bien mais avoir une idée concrète de ce à quoi vont ressembler nos journées à ARTISIA, c'est mieux. Voilà un petit récap journalier de ce qui nous attend.

05h30 : Vous ouvrez doucement les yeux et apercevez le soleil sur la ligne d'horizon. Un doux chant d'oiseau exotique a fait office de réveil et vos coéquipières se lèvent elles aussi des étoiles dans les yeux... cela veut dire que l'aventure vous appelle ! La journée commence : motivation et bonne humeur sont les mots d'ordres !



05h34 : Ourson : « LES LU'S ON VA A LA GYM ! JE SUIS EN PLEINE FORME AUJOURD'HUI !!! »

05h35 : Ho Hisse, Ho Hisse, c'est dur de monter les escaliers... Plus que 200 pompes, 300 abdos et 30 minutes de Mario pour se sentir vivre. Rien de mieux qu'une bonne gym pour passer une bonne journée !

09h00 : Tout effort mérite sa récompense, un bon petit déj rempli de bonnes choses va vous donner de l'énergie pour combattre des trolls, des Yeti's et même des dragons. Alors une seule chose s'impose: « OLALA J'AI FAIM LES LU'S OLALA J'AI FAIM ...»

09h30 : Vous avez bien dormi ?? CHEFFE OUI CHEFFE !!! Grand rassemblement plein d'énergie et suspens... présentation du programme de la journée !

09h45 : Une bonne aventurière ne laisse aucune trace sur ses campements, c'est trop risqué ... Un balais, une éponge, une brosse à dent (le bâton avec les poils au bout) et le tour est joué.

10h00 : INSPECTIOOOON !!! On espère que vos paillasses sont en ordre !!

10h10 : CHAAAAARGES !!! On espère que le campement est en ordre !!

10h45 : L'aventure t'appelle, l'activité commence !

- Mais cheffe il est super tôt ?
- Oui, mais il n'est jamais trop tôt pour découvrir l'ATLTANTIDE !

12h30 : Nondidjou, l'aventure ça creuse le ventre. Heureusement que les intendants sont là ! Au menu, poisson, noix de coco et eau de pluie, c'est dur l'aventure...

13h10 : Ça doit briller, pas de place pour la saleté sur le camp. Un petit peu de vaisselle, ça n'a jamais tué personne...

13h30 : La fatigue vous guette ? Pas de soucis, une petite sieste s'impose. La légende raconte qu'après la sieste on est en pleine forme, hors de question de louper ça !

14h00 : Vous avez vécu tellement de choses qu'il faut tout de suite le dire à papa et maman, ils vont être jaloux en lisant vos lettres. Petit moment de sieste libre mais toujours dans le calme, il ne faudrait pas réveiller les autochtones du coin... chuuuuut

14h30 : « Même pas fatiguée ! » Heureusement car le jeu de l'après-midi commence et tout le monde doit être en forme, quelle sera la meilleure sizaine ???

16h30 : Au choix : banane ou manioc. Est-ce que c'est bon pour vous ? La petite pause du goûter fait toujours du bien au moral et au bidou.

16h55 : « Plus que 5 minuuuutes avant la fin du jeu ! »

17h00 : Fin du jeu. C'était génial mais qu'est-ce qu'on est crevées...

18h00 : Petit moment où l'on se réunit calmement pour discuter ensemble de la journée, un conseil par sizaine ou par année fait terminer en beauté cette journée.

18h30 : ON SORT LE MAILLOT (et pas le ketchup) C'est l'heure pour tout le monde de se laver. De la terre, du sable, de la lave... y'en a des choses à frotter, mais après on sent tout bon et on est toute propre !



19h00 : Pommes de terre, sanglier, et petits pois sauvages, miam miam miam. Un tel repas de fête se déguste et se savoure... on en avait besoin de ce souper !

19h45 : Bon promis c'est la dernière fois de la journée mais... VAISSELLE !!!!

20h15 : Le meilleur moment de la journée : on chante, on danse, on s'amuse, c'est parti mon kiki pour une veillée de folieeee !!!

22h00 : On s'est bien amusées, maintenant au dodo...

22h02 : Hé bien non, petite blague, avant le dodo, brossage des dents imposé, on sort sa brosse à dent (le truc avec les poils au bout là) et on frotte.

22h03 : Dernier pipi.

22h04 : Les chefs nous font profiter de leurs belles voix en nous berçant tout doucement vers le sommeil...



22h07 : RommmmmPishhhhh RommmmmPishhhhh RommmmmPishhhhh...



LE SENTIER DES LUTINS

Chaque année au sein de la ronde sera une occasion pour toi de grandir. Ce sera une nouvelle étape du sentier des lutins avec un nouvel objectif qui représente l'une des qualités d'un des éléments de la nature. Il est alors important pour toi de te procurer les badges lutin et d'en coudre un de plus, chaque année, sur la manche gauche ton pull pour montrer l'évolution de ton parcours.

C'est ta première année, la ronde sera "accueillante comme la terre"

Nous savons que ce n'est pas facile pour toi de quitter tes parents et ta maison pendant dix jours mais rassure toi, ce n'est pas si difficile car tu seras toujours occupée à faire un jeu, une veillée ou toute autre activité aussi dingue. Tu ne verras pas le temps passer ! Les autres lutins, chefs et intendants seront là pour que tu te sentes la bienvenue ! N'hésite pas à aller parler à tes chefs ou à ta sizainière si tu as un petit coup de cafard. Tu vas vite découvrir ce qu'est un camp, vivre en communauté, rencontrer des lutins que tu connais moins bien et te remplir la tête de souvenir.

Le badge "terre" est déjà cousu sur ton pull normalement.



C'est ta deuxième année, sois "active comme l'eau"

Partage ta joie de vivre, ta motivation et ta bonne humeur avec tout le monde ! C'est l'occasion pour toi de découvrir qui tu es et quelle place tu prends dans la ronde, de découvrir tes forces et tes faiblesses et d'apprendre à les maîtriser. N'oublie pas d'écouter ta sizainière et ta seconde afin que tout aille bien. Si tu as la moindre question, n'hésite pas à la poser. Et surtout, profite bien de ces 10 jours de camp afin d'en garder un souvenir à vie.

Pour cette année, tu dois ajouter le badge "eau".



C'est ta troisième année, il faut être "généreux comme le feu"

Tu es très importante pour la bonne humeur et la bonne entente de la sizaine. Tu es tout d'abord un soutien pour la sizainière et tu l'aides à garder une sizaine où tout le monde se sent bien. Tu es aussi le lien entre les plus jeunes de ta sizaine et la sizainière. Sois donc à l'écoute de chacune et digne de confiance.

Pour cette année, tu dois ajouter le badge "feu".



C'est ta dernière année, deviens "responsable comme l'air"

Tu le sais sûrement, ton rôle est très important pour que le camp se déroule au mieux, et ce pour chaque lutin de ta sizaine. Tu es sûrement sizainière mais même si ce n'est pas le cas, tu fais partie des plus grandes. Veille à ce que chaque lutin trouve sa place dans la sizaine mais aussi dans la ronde. N'oublie pas que tu es pour les autres une sorte de guide et que tu leur montres l'exemple tout en restant toi-même. Sois là pour répondre à leurs questions et reste à leur écoute. Pour les problèmes plus importants, les chefs sont là pour t'aider et t'encourager. N'hésite pas à déléguer tes tâches à ta seconde si tu trouves que c'est nécessaire.

Pour cette année, tu dois ajouter le badge "air".



Pour toutes les lutins, faites de votre mieux ;)

N'oubliez pas que c'est la devise des lutins alors fais toujours de ton mieux et avec le sourire, c'est tout ce que la ronde attend de toi !



Petit mot pour les lutins

N'hésite pas à venir trouver tes chefs si tu as des problèmes, angoisses, inquiétudes, questions... Nous sommes bien sûr là pour ça. Chaque soir, il y aura des conseils de sizaines. C'est le moment de parler de ta journée alors n'hésite pas à dire tout ce que tu as sur le cœur.



Comme l'année passée, chaque sizaine collectera tous ses bonbons dans une bassine en début de camp. Les chefs procéderont à une fouille approfondie des paillasse pour être sûre que tous les bonbons auront été collectés. Attention !!! Ce que nous trouvons caché, nous le gardons pour nous 😊 ! Lors de la distribution à la fin de la sieste, les sizainières aideront leur sizaine à gérer le stock afin de tenir tout le camp.

Ce sont les chefs qui gèrent l'heure durant le camp, il est donc inutile de prendre ta montre, ton réveil, ton horloge, ou autre et surtout de demander l'heure aux chefs ou aux intendants !! Ne t'en fais pas tu dormiras assez et tu mangeras à l'heure 😊.

Cette année encore aura lieu le fameux « concours de carnet de camp ». Nous récolterons les carnets afin d'élire le plus beau carnet. Vous récupérerez vos œuvres méga créatives par la suite, soyez rassurées ! La gagnante aura droit à une super surprise ! Alors c'est parti, à vos marqueurs !



Grand rassemblement : Tous les matins, nous nous réunissons devant le mât afin de découvrir le thème de la journée, de féliciter celles qui se sont distinguées la veille et de chanter la Brabançonne pour le lever du drapeau. Veille à être la première sizaine pour gagner le fanion ponctuation !!

Charges : Chaque sizaine contribue à garder le camp en ordre, à préparer les veillées ou trouver le bois pour le feu.

Inspection : Chaque jour, nous vérifions si ta paillasse et ton sac sont en ordre. C'est important d'avoir de l'ordre et de l'hygiène pour profiter à fond de ce camp.

Sieste : Ce n'est pas pour t'embêter mais pour te permettre de recharger tes batteries que la sieste est là ! En dormant un peu, en lisant ou en écrivant une lettre à papa et maman, ton corps récupérera et sera prêt à repartir en super forme pour l'après-midi ! Et enfin, c'est à ce moment-là que tu reçois le courrier tant attendu.

LA PROMESSE

Si tu es en deuxième ou quatrième année lutin, ce texte te concerne car cette année, tu auras l'occasion de faire ta promesse pendant le camp. La promesse, c'est apprendre à s'engager mais c'est surtout promettre devant toute la ronde, pour certaines devant Dieu, de tenir ses engagements. Mais ne t'inquiètes pas, durant ce camp, tu auras tout le temps de te préparer avec les autres lutins et le staff qui seront là pour t'aider. Si tu fais ta promesse lutin, tu auras aussi l'occasion de choisir une marraine lutin, plus âgée que toi, qui t'épaulera personnellement dans cette étape. Si tu fais ta promesse hôtesse, tu auras l'occasion de choisir une marraine ou un parrain chef.fe qui t'aidera pour cette deuxième promesse. Nous expliquerons tout en détail dans un petit carnet que tu recevras au camp. En attendant, pour t'y préparer au mieux, il est intéressant d'apprendre le texte et le chant de la promesse.

Texte de la promesse

« Sûre de votre amitié, je promets de vivre selon la Loi lutin afin d'aimer davantage les autres et de répondre ainsi à l'appel de Dieu. »

Chant de la promesse

Devant tout je m'engage sur mon honneur
Et je te fais hommage de moi, Seigneur.

Refrain :

Je veux t'aimer sans cesse, de plus en plus
Protège ma promesse, seigneur Jésus
Je jure de te suivre en fier chrétien
Et tout entier je livre mon cœur au tien

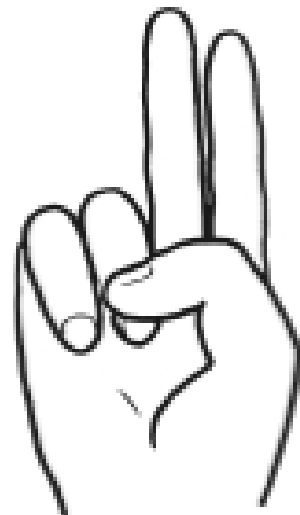
Refrain

Fidèle à ma patrie, je le serai
Tous les jours de ma vie, je servirai.

Refrain

Je suis de tes apôtres et chaque jour
Je veux aider les autres pour ton amour.

Refrain



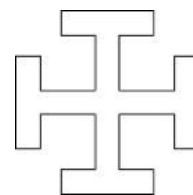
Enfin, voici un petit résumé de ce qui t'attends, **Être lutin, c'est ...**

- découvrir ses capacités et ses limites
- découvrir la vie en ronde ensemble et dans la sizaine
- vivre une expérience merveilleuse
- vivre selon les différents sentiers
- vivre selon les règles d'or, la devise et y découvrir des valeurs

Les règles d'or

En faisant ta promesse, tu promets de faire de ton mieux pour appliquer les Règles d'Or. Tu t'engages à les respecter chez les Lutins mais aussi à la maison, à l'école, avec tes amis. Tu devra choisir celle qui te semble la plus importante et tu expliqueras pourquoi.

- Une lutin pense aux autres
- Une lutin sème la joie
- Une lutin est vrai
- Une lutin cherche à faire plaisir



Les promesses hôtesse

Voilà les différentes promesses que tu peux choisir pour ta deuxième promesse.

- Petite Maman
- Amie de la nature
- Bout'entrain
- Femme en blanc



À PRÉPARER POUR LE CAMP AVEC TA SIZAINE

Bien sûr, on ne part pas à l'aventure comme ça ! Tout long voyage nécessite une bonne préparation. Tu sais déjà que tu as besoin d'un sac à dos (d'ailleurs n'oublie pas de vérifier que tu n'as rien oublié : il y a une page dans ce carnet avec tout ce que tu dois emporter avec toi !) mais ce n'est pas tout. Il y a aussi des choses à prévoir en sizaine. Nous comptons sur les sizainnières pour contacter les membres de leurs équipage ! 😊

Pense à prévoir :

- ★ Le plus beau des **déguisements** : n'hésite pas à bien relire les présentations des sizaines, il y a de quoi t'aider.
- ★ Une **veillée** de folie que les chefs reliront avec vous pendant le camp afin qu'elle soit la plus parfaite possible. Racontez-nous une chouette histoire ! Faites-nous rire, chanter, danser, ...
- ★ La liste de courses et les recettes pour le **concours cuisine**. Prévoit, en quantité, pour ta sizaine et deux chefs. Le budget alloué par sizaine sera de 30€. Par souci d'équité, il n'est pas permis d'apporter soi-même de la nourriture ni d'argent en plus.
- ★ ...

N'oubliez pas que le fanion Thème est en jeu alors épatez-nous !



QUE METTRE DANS LE SAC D'UNE AVENTURIÈRE ?

Eh oui, même si un sac à dos ne suffit pas à braver les obstacles qui vous attendent, il est toujours bon de ne pas partir en voyage les poches vides...

Sur toi, le jour du départ :

- Ton uniforme impeccable que tu porteras sur toi à ton arrivée
- Tes bottines
- Ta carte d'identité, que tu donneras à Ourson dès ton arrivée
- Tes médicaments avec les heures auxquelles tu les prends ainsi que les quantités, le tout dans une boîte marquée à ton nom. Tu la donneras à Ourson dès ton arrivée.
- L'autorisation parentale, que tu donneras à Ourson dès ton arrivée

Dans ton petit sac à dos (indispensable)

- 1 GOURDE NOMINATIVE
- Bics ou crayons
- Du papier pour écrire des lettres
- Des enveloppes déjà adressées et timbrées
- 1 lampe de poche et des piles de rechange
- Les 5 objets de la lutin parfaite : corde, papier, bic, mouchoir, bonne humeur
- Éventuellement un canif (UNIQUEMENT pour les sizainières)

Pour ta paillasse

- 1 matelas pneumatique + rustines. Nous vous demandons de bien vérifier qu'il ne manque pas de bouchons et qu'il n'y ait pas de trous car chaque année, des chefs prêtent leur matelas aux lutins qui ont des matelas troués. Les chefs n'ont alors plus rien pour eux-mêmes. Les lits de camp sont fortement déconseillés !
- 1 sac de couchage
- 1 grosse couverture

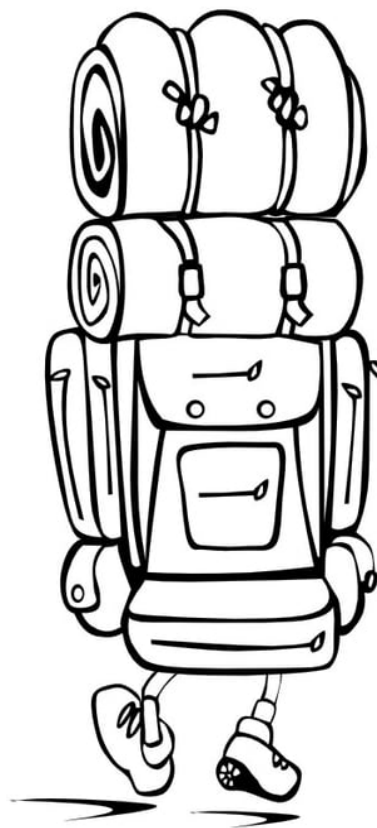
Dans ton grand sac à dos

- 1 paire de bottes
- 1 paire de chaussures de sport
- 1 paire de chaussures pouvant aller dans l'eau
- 10 paires de chaussettes
- 10 sous-vêtements de rechange
- 10 t-shirts

- 5 shorts
- 1 pantalons
- 2 gros pulls
- 1 veste bien imperméable
- 2 pyjamas
- 1 tenue chic pour la soirée casino ;)
- 1 sac à linge sale (en toile de préférence)
- 1 essuie de vaisselle à donner
- 1 essuie de bain
- 1 maillot de bain

Dans ta trousse de toilette

- 1 brosse à dents, du dentifrice et 1 gobelet en plastique
- Du savon et du shampoing ÉCOLOGIQUE
- 1 brosse à cheveux
- Des élastiques et épingles de sûreté
- De la crème solaire



N'oublie pas de marquer ton nom sur TOUTES tes affaires. Les vêtements perdus non nominés iront aux Petits Rien.

Quelques conseils incontournables

- **Pour les parents, nous vous demandons de bien faire le sac de votre fille avec elle** pour qu'elle sache où se trouvent toutes ses affaires. Cela participe au bon déroulement de son camp.
- Oublie tout ce qui est fragile ou qui a de la valeur. Les montres, GSM et autres appareils électroniques sont interdits au camp. Les bijoux, gourmettes, chaînes, ... sont aussi à laisser à la maison.
- Nous vous rappelons que nous allons vivre dix jours proches de la nature et donc des taches d'herbe, de boue et d'autres, sans compter les déchirures et les vêtements « perdus » ! Donc ne prenez pas de beaux vêtements ni de vêtements de marque...

FICHE TECHNIQUE : LE MORSE

Voici une bonne méthode pour communiquer à longue distance : le code morse. Il est international. Petit moyen mnémotechnique : à chaque lettre est associée un mot. Il faut décomposer le mot en syllabes :

- Une syllabe avec un O signifie « barre » (= son long si tu le siffle).
- Une syllabe sans O signifie « point » (= son court).

A	. _	Allo	N	_ _ .	Noël
B	_ . . .	Bonaparte	o	_ _ _ _	Orthodoxe
C	_ . _ .	Coca-cola	P	. _ _ .	Philosophe
D	_ . .	Donald Duck	Q	_ _ . _	Quocorico
E	.	Et	R	. _ .	Rigole
F	. . _ .	Farandole	S	. . .	Sardine
G	_ _ .	Gondole	T	_	Thon
H	Hilarité	U	. . _	Union
I	. .	Ici	V	. . . _	Valparaiso
J	. _ _ _ _	Joblanovo	W	. _ _ _	Wagon-post
K	_ . _	Koriko	X	_ . . _	Xoderido
L	. _ . .	Limonade	Y	_ . _ _ _	Yokimono
M	_ _	Moto	Z	_ _ . .	Zoroastre
1	. _ _ _ _ _	6	_		
2	. . _ _ _ _	7	_ _ . . .		
3	. . . _ _ _	8	_ _ _ . . .		
4 _	9	_ _ _ _ . .		
5	0	_ _ _ _ _ _		


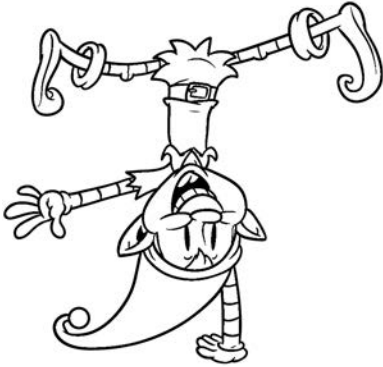
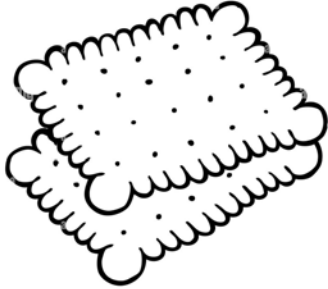

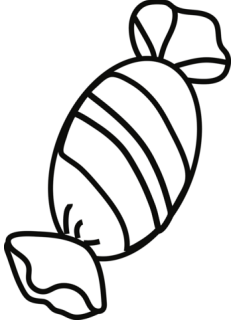
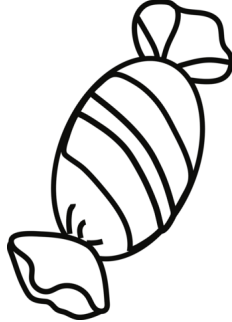



Devinette : Est-ce que tes chefs t'ont déjà sifflé quelque chose en morse ?

Si oui, quelle lettre ?

Réponse : Oui, le « . _ . » du « R » comme « Rassemblement »

LES BONS

En plus de toutes les petites surprises que le staff te réserve pour ce camp, voici quelques bons que tu pourras utiliser quand tu le souhaites.

<p>BON pour 5 minutes de sieste en plus</p> 	<p>BON pour ne pas faire la gym</p> 	<p>BON pour un goûter en plus</p> 
<p>BON pour un verre de soda à n'importe quel moment de la journée</p> 	<p>BON pour un bonbon à n'importe quel moment de la journée</p> 	<p>BON pour un bonbon à n'importe quel moment de la journée</p> 
<p>BON pour un calin</p>  <small>www.coloriage.info</small>	<p>BON pour un calin</p>  <small>www.coloriage.info</small>	<p>BON pour un calin</p>  <small>www.coloriage.info</small>

JEUX : trouvez vos chefs

Eh oui, avant d'être de grands explorateurs, tes chefs aussi étaient de petites fripouilles. Essaie de nous reconnaître sur ces photos et note nos totems en dessous d'elles.



QUIZ : connaissez-vous vraiment vos chefs ?

Coche la/les bonne(s) réponse(s).

Quel(s) chef(s) ...	P E K A N	O C H O T O N A	A L P A G A	N A A L I	O U R S O N	O C I C A T
fait de l'équitation ?						
a un ou plusieurs enfant(s) ?						
fait de l'escalade ?						
a fait les scouts dans une autre unité ?						
s'est déjà fait(e) opéré(e) ?						
est la/le plus maladroit(e) ?						
est marié(e) / a un amoureux ?						
raconte le plus de bêtises ?						
sont frères/soeurs ?						
confond sa droite et sa gauche ?						
a/ont un chien ?						
travaille(nt) au pizza hut ?						
a/ont fait les dessins du carnet de camp ?						
a eu le plus d'amoureux(ses) ?						
a/ont déjà écrit un livre ?						
a/ont un quali scout ?						
n'aime pas les légumes ?						

Vrai ou faux ? Entoure la bonne réponse.

- | | | |
|---|------|------|
| • Tous les chefs sont frères et sœurs. | Vrai | Faux |
| • Pékan sait jouer du Ukulélé. | Vrai | Faux |
| • Ochotona a déjà eu les cheveux violets. | Vrai | Faux |
| • Naali est amoureux de Pékan. | Vrai | Faux |
| • Ocicat est déjà tombée deux fois dans des escaliers. | Vrai | Faux |
| • Ourson ne fait jamais le ménage. | Vrai | Faux |
| • Alpaga ne mange que des pâtes. | Vrai | Faux |
| • Ochotona a déjà brûlé un poulet (avec des flammes et tout). | Vrai | Faux |
| • Le prénom d'Ocicat est Bernadette. | Vrai | Faux |
| • Naali fait de la zumba. | Vrai | Faux |
| • Tous les chefs on fait des études de droit. | Vrai | Faux |
| • Ochotona perd toutes ses affaires. | Vrai | Faux |
| • Ourson sort avec un des intendants. | Vrai | Faux |
| • Alpaga dessine comme une patate. | Vrai | Faux |
| • Pékan ne sait pas écrire. | Vrai | Faux |
| • Le quali d'Ourson est Hakuna Matata. | Vrai | Faux |



JEUX

Jeu : Trouve les 10 différences.



Jeu : Résous le sudoku.

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



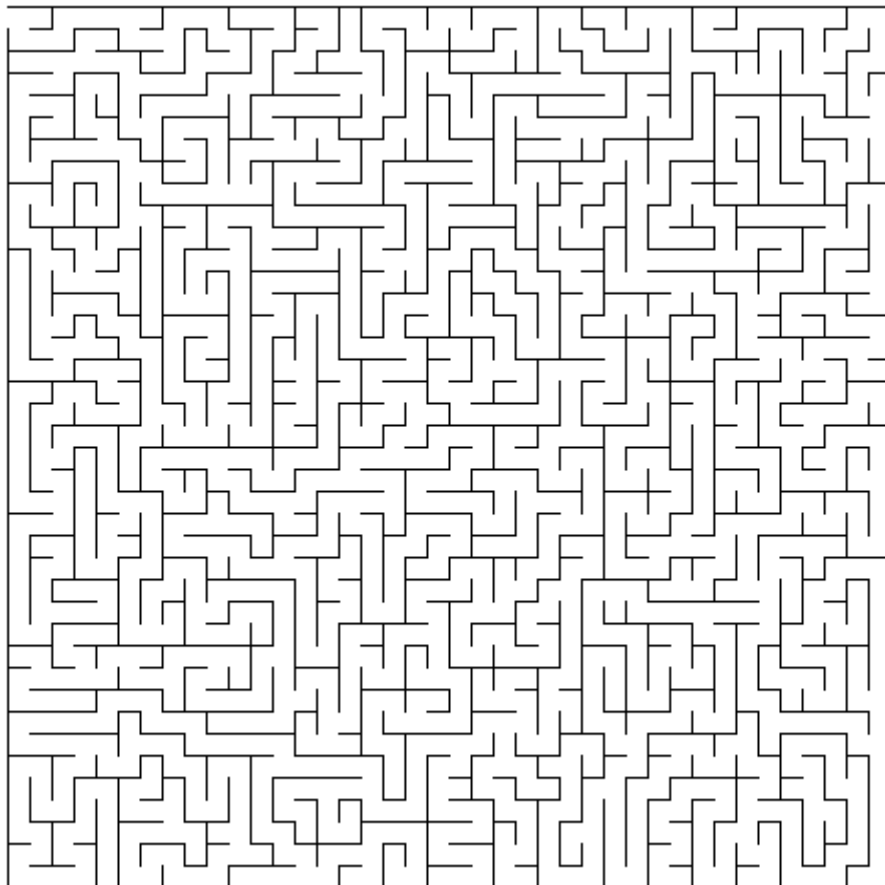
Jeu : Colories ce mandala.



Jeu : Résous les calculs pour découvrir le coloriage caché.

- 20 : gris
- 22 : bleu
- 23 : vert
- 24 : jaune
- 27 : marron
- 29 : rouge

Jeu : Aide le nomade à retrouver sa carte.



BLAGUES

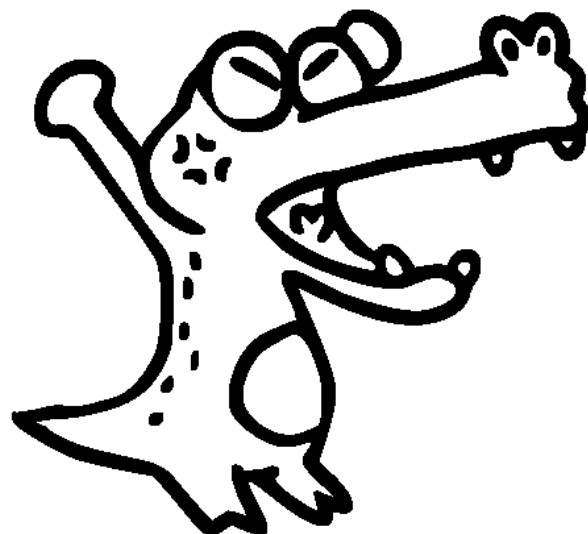
Ici, tu peux écrire tes meilleures blagues pour nous faire rire !



LE HIP HIP HIP HOURRA

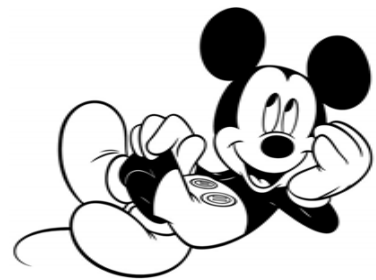
Chefs	Lutins
Hip hip hip	Hourra
Hip hip hip	Hourra
Hop hop hop	Hourri
Zig zag zig zag	Aïe aïe aïe
Bigoudi bigoudi	Mise-en-plis
B.R.A.V.O	Bravo
N.O.P.R.I	Nopri
Des pâtes, des pâtes	Oui mais des Panzani
Cocococo	Colruyt
Prix	Rouge
Malin Malin	Jacques
Pika Pika	Chou
Chien	Mouillé
On n'est pas des	Chochottes
(ensembles) Oooooh Yes	(ensembles) Oooooh Yes
Farfadets	Représentent
Vruden	Grut
Votan	Chou
Farfa	Camping
(ensembles) Zoum zizoum zizoum	(ensembles) Zoum zizoum zizoum
Waka waka	Hé hé
Ooumpa	Loumpa

Et paf	Ca fait des chocapics
Dorsuon	Chicalataga
Farfa	Schtroumpfettes
Jour	Un
Ba-ba-ba	Ba-Banana
(ensembles)Nanananananana (l'aventurier)	(ensembles) Nanananananana (l'aventurier)
Au	Feu !
Rasta	Couette
Wej	Dene
Legend	Academy
Business	Women
.....



SOUVENIRS

Ici, tu pourras noter de chouettes souvenirs de ton camp !





A bientôt pour de folles aventures ...

tes chefs préférés ❤️

Ocicat Vivaldi, Ochotona Commedia dell'arte,

Alpaga Alice au pays des merveilles,

Ourson, Pékan, Naali