

-MOMIGNIES-



2023

Mot du staff

Hellooooo les lu !!

L'été approche à grand pas et avec lui, le fameux CAMP !

Ce sont dix jours de pure folie qui vous attendent, pour débiter vos vacances en beauté et créer des souvenirs inoubliables avec vos chefs préférés et vos supers copines.

Des moments de rire, de jeux et d'amusement, mais aussi des moments pour se confier et créer des liens avec les nouvelles lutins et la sizaine.

Vous allez arriver dans une aventure qui va vous faire dépasser vos limites et vous dépasser. Vous allez quitter vos parents pour rejoindre votre deuxième famille : Les lutins ! Mais pas de panique, vos chefs seront là pour câliner et vous consoler lorsque vous aurez une petite larme.

Alors préparez-vous à passer des moments intenses et à repartir de ce camp avec des souvenirs plein la tête.

Votre staff adoré a déjà hâte de vous retrouver !!

AKITA AGUARA CANADENSIS IRBIS
LIGONI MONAX SPANIEL
TEMMINCKII

Où et quand ?

Pour tout le monde, nous commencerons le **samedi 8 juillet à 15 heures** sur l'endroit de camp.

Cette année, nous vous accueillons un petit peu plus loin que l'année passée, à Momignies.

Nous aurons à nouveau droit à une grande prairie entourée d'un bois ce qui nous permettra de profiter du beau temps. Nous serons plongés en plein cœur de la nature donc fini le grand luxe, place à la vie à la ferme !

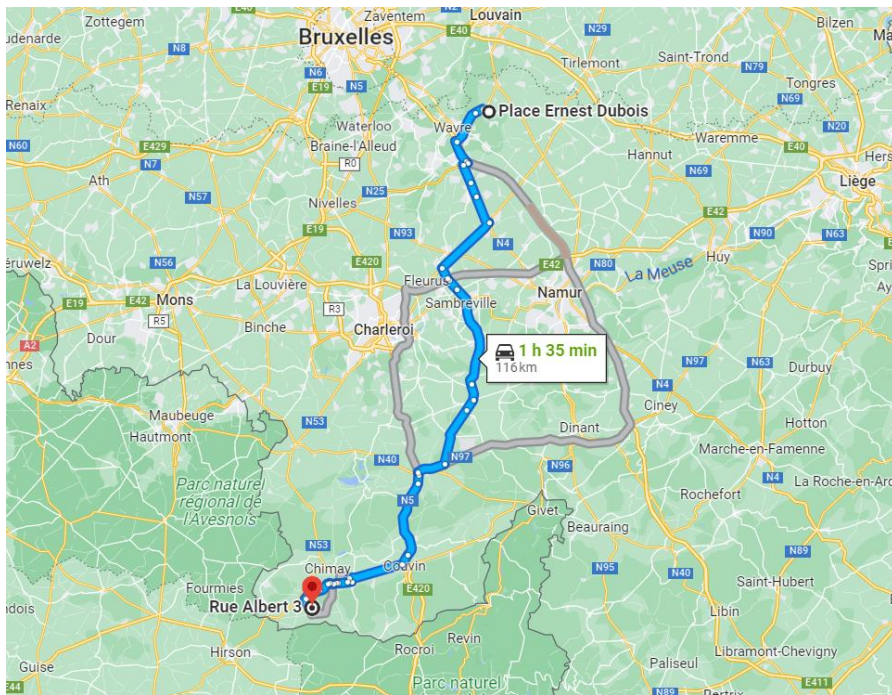
Petit message qui s'adresse aux sortantes : Comme l'année passée, vous aurez droit à une journée de pré-camp pour pouvoir profiter des chefs et des intendants en VIP. Nous vous attendons donc, **le vendredi 7 juillet à partir de 15h** pour commencer ce camp de folie plus tôt que les autres !

Vous pourrez venir chercher votre fille le **17 juillet**. Nous voudrions partager un dernier moment avec vous autour d'un barbecue à midi ce même jour. C'est pour cela que nous ne pouvons pas encore vous donner une heure de départ car celle-ci dépendra de si le barbecue à lieu. Pour savoir si celui-ci aura lieu, nous vous demandons de remplir un doodle de présence que vous recevrez dans les jours à venir.

L'adresse est :

| |
|--------------------------------|
| 3 Rue Albert 6590 Momignies |
|--------------------------------|

Voici l'itinéraire et deux photos de l'endroit :



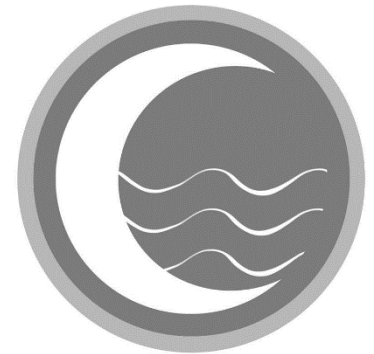
Thème du camp

- *Le tour du monde en 10 jours* -

Hello, hola, ciao, bonjour, Habari za asubuhi,...

Chers lutins, cet été, la tribu de l'eau à l'honneur d'accueillir une tribu par continent pour participer à un tour du monde au départ de la Belgique!!

Vous avez toutes été repérés par le « comité du tour du monde en 10 jours » grâce à vos performances aux réunions pendant l'année.



Chaque jour, nous allons découvrir un nouveau pays et participer à des activités qui sortent de l'ordinaire. Ce sera l'occasion de voyager à travers les six continents grâce à de nombreux transports comme la montgolfière, le planeur et bien plus encore.

Venant des quatre coins du monde vous allez pouvoir découvrir et faire découvrir des cultures et évidemment, vous amusez, rigolez, vous surpassez,...

Nous allons rencontrer des lutins du monde entier, échanger des histoires et des traditions, et apprendre à travailler ensemble malgré nos différences.

Nous allons organiser des jeux et des compétitions, chanter des chansons, danser et rire ensemble pour créer des souvenirs inoubliables qui resteront avec nous pour toujours.

Préparez-vous pour un voyage extraordinaire autour du monde et d'ici là, échauffez vous pour être en forme pour ce camp de folie!

Afrique

Les **Maasai**, population emblématique d'Afrique, implantée depuis de longues années au Kenya et en Tanzanie sont des guerrières redoutables. Leur tenue traditionnelle est composée d'une grande écharpe rouge mise en travers de leur torse et de bijoux, essentiellement des bracelets et des colliers, en perles multicolores.

Les chasseuses c'est bien, les guerrières c'est mieux. Les Lions sont vos alliés, ils vous transmettent leur force et leur ténacité. Mais ne vous fiez pas aux apparences, sous votre allure coquette et confortable, vos larges colliers se sont pas que des bijoux, ce sont aussi des armes redoutables qui vous font gagner de nombreux combats.

Votre tenue décontractée vous permet de sauter toujours plus haut, peut-être pour toucher le sommet de la victoire?



Amérique

Les **Navajos** représentent le plus grand peuple amérindien des États Unis. C'est donc l'Amérique qui a l'honneur de représenter cette tribu très ancienne, chargée d'histoire, de rituels et de traditions. Grâce à votre style unique, on vous reconnaîtra de loin. En effet, très souvent équipées de leurs lances et de leur corbeille, afin de chasser et de cueillir, les guerrières Navajos sont facilement reconnaissables grâce à leur visage maquillé, ou masqué, leurs couleurs vives, leurs coiffures faites de plumes, leur tunique brune et leurs larges colliers.

Cette année les Navajos, vous prouverez par votre force et votre courage que vous avez votre place parmi les tribus sélectionnées au grand tour du monde en 10 jours.

Nous savons déjà qu'il sera difficile de vous égaler... En effet vous êtes de nature sportive et compétitive, alors préparez vous comme vous l'avez toujours fait, et n'hésitez pas à laisser de temps en temps les autres gagner... ;-)

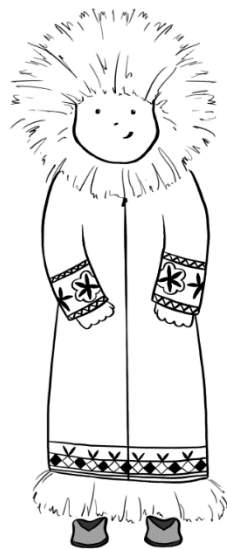


Antarctique

La sizaine de l'Antarctique représentera les légendaires **Inuits** tout au long de notre aventure. Au vu des températures glaciales auxquelles ce peuple est confronté, pas étonnant qu'ils soient vêtus de peaux de phoques et de grandes bottes prévues pour avancer surtout lorsque la toundra se montre sans pitié!

Chez vous il fait peut-être froid, mais vous n'avez pas pour autant froid aux yeux!

Et oui, étant un peuple isolé et peu nombreux, vous avez eu le temps de vous connaître sur le bout des doigts. Ce qui fera forcément votre force durant ce camp est votre solidarité et l'entraide qui règne dans votre groupe. Vous avez l'habitude de la solitude, et vivre à l'écart du monde ne vous fait pas peur, grâce à cela, vous avez développé ensemble un chant unique que seul vous maîtrisez.



Asie

La sizaine de l'Asie représentera les **Kazakhs**, ce fameux peuple qui prend racine en Russie et qui s'étend jusqu'en Turquie. Vraies cavalières, vous ne les croiserez que très rarement sans leurs canassons. Les kazakhs se coiffent d'un bandeau bleu et d'une tunique bleue foncée, vêtus d'une robe en dessous.

Au retour d'une longue promenade avec votre cheval, il n'est pas rare de vous croiser une guitare à la main et l'air enjoué. Peut-être inviterez vous les autres tribus à se joindre à vous pour une soirée musicale dans votre yourte? Mais gare à eux... votre musique risque bien de les ensorceler.

En fin de compte, vous n'êtes pas seulement que de bonnes musiciennes, grâce à votre compagnon de route toujours au rendez-vous, vous pourrez sans crainte vous aventurer aux quatre coins du monde. Sillonnez les terres sauvages à la quête d'aventure.



Europe

Les **Samis**, dernier peuple encore existant en Europe et plus précisément dans le grand nord et en Scandinavie. Grâce à vos amis les rennes, vous n'êtes jamais seuls' et peut-être qu'au détour d'une promenade, vous croiserez le père Noël qui vous fera voyager à bord de son traîneau. Alors pendant ce camp, n'hésitez pas à nous faire rêver. Si vous croisez un petit bonhomme vêtu d'une robe rouge et bleue, coiffé d'un foulard rouge, pas de doute c'est bien un Samis. Malheureusement la survie du peuple est menacée alors à vous d'échapper à ce destin!

Votre sourire charmeur attirera le monde et agrandira votre tribu. D'autre part, votre sympathie pourra en séduire plus d'un, et vous mènera vers la victoire.

Et comme on le dit en Scandinavie, Les Samis de vos Samis sont nos Samis.



Océanie

Le peuple indigène des **Taba nabas** vivant au large de l'Australie, sont très attachés à l'océan, qui prend beaucoup de place dans leurs rituels. Leur tenue traditionnelle est très particulière et reconnaissable par leur dessins blancs sur leur corps et visage, leur tenue faites de paille et de végétaux, ainsi que des colliers de coquillages superposés.

Que vous naviguiez en pagaye ou en pirogue, vous traverserez terre et mer à la conquête de la victoire. Pendant ce camp, vous vous sentirez comme un poisson dans l'eau. A l'aise avec la nature et les milieux hostiles, les crocodiles et les kangourous n'ont qu'à bien se tenir, quant aux autres tribus, qu'elles tremblent...



Le comité intergalactique

Aguara alias la CAPITAINE :

Elle détient tous les permis de conduire au monde, et vous fera voyager avec bonne humeur à la vitesse éclairée dans son aguaramobile.

Aguara est un membre de la tribu qui est souvent dans la lune, mais qui ne manque jamais de sourire. Elle est toujours de bonne humeur et sait comment encourager les autres à se joindre à elle dans ses aventures imaginaires. Bien qu'elle puisse sembler sur une autre planète de temps en temps, elle est très attentive aux besoins de tous. Sa personnalité joyeuse et sa nature imaginative ont un rôle clé dans la tribu.



Akita alias la GUERISSEUSE :

Elle utilise la magie de l'eau à des fins de guérisons

Akita est l'infirmière du groupe. Elle est très compétente dans son domaine et sait comment prendre soin de ses confrères en cas de besoin. Cependant, il est important de ne jamais laisser traîner ses affaires car elle a tendance à les "emprunter" sans prévenir. Elle est également connue pour son côté « rat ». Malgré cela, elle est très appréciée pour sa personnalité énergique, et par la bonne humeur qu'elle apporte au groupe. Avec ses compétences médicales et son caractère jovial elle amène un sentiment de sécurité qui est essentiel à la tribu.



Canadensis alias le GUIDE TOURISTIQUE :

Il amarre les bateaux et fait découvrir aux touristes les recoins les plus reculés

Canadensis est connu pour son sens de l'humour et sa joie de vivre. Il est très blagueur et aime faire rire la tribu. Parfois un peu distrait, il peut sembler un peu « à l'ouest », mais il reste attentif aux besoins de tous et à leur sécurité. Avec son esprit vif et sa personnalité enjouée, il est précieux pour le camp, car il offre à la tribu un environnement positif et énergique.



Irbis alias L'ART THERAPEUTE :

Elle pratique l'art de la maîtrise de l'eau

Irbis possède une grande créativité. Elle est connue pour son habileté à créer des œuvres d'art à partir de matériaux naturels tels que des coquillages, des pierres et des branches. Avec son énergie positive et sa personnalité douce, elle inspire tous les membres de la tribu à explorer leur créativité et à s'exprimer librement. Elle est un atout précieux pour le camp, offrant une inspiration artistique unique et une présence réconfortante. C'est grâce à elle que vous trouvez de beaux dessins dans ce magnifique carnet de camp.



Spaniel alias LA GEOGRAPHE:

Elle sillonne terre et mer en quête de nouveau territoire

Spaniel peut sembler un peu folle de temps en temps, mais c'est une personne au cœur d'or. Elle est très expressive et aime amuser tout le monde en leur racontant des histoires farfelues. Cependant, elle sait aussi se montrer très calme et rassurante lorsque l'un des membres de la tribu a besoin de parler de ses problèmes. Elle est très à l'écoute et sait comment encourager les autres à s'ouvrir et à se confier. Avec sa personnalité unique, elle est un atout positif et réconfortant pour la tribu.



Temminckii alias LA GUIDE :

Elle guide chaque membre de sa tribu dans sa voie et veille au bon équilibre de tous les éléments

Pour veiller au bon fonctionnement et à la bonne entente de la tribu, nous avons la plus grande cheffe que la terre ai connue, la cheffe Temminckii.

Son rôle est très important, c'est la leadeuse du groupe, c'est à elle que revient la tâche difficile de prendre les décisions les plus compliquées pour le bien de sa tribu.

Elle est connue pour son caractère bien trempé !

Si vous l'écoutez, vous serez récompensé mais gare à celles qui essayeront de fuir son autorité...



Les règles d'or

La lutin est respectueuse envers l'autre et l'environnement.

La lutin est polie et courtoise. Elle cherche à faire plaisir aux autres.

La lutin est heureuse et sème sa bonne humeur.

La lutin est honnête et vraie.

Ces règles sont très importantes pour que le camp se déroule au mieux.

Nous vous rappelons que le camp est fait pour passer de bons moments ensemble. Il est donc normal que vous surveilliez votre langage et en cas de conflits, nous vous demandons de les régler en parlant calmement.

N'oubliez pas non plus que nous sommes là pour vous ! Vous pouvez venir nous parler à propos de n'importe quel sujet dès que vous en avez besoin.

Règlement du camp

Petites règles pour que tout se passe pour le mieux pendant ce camp (A prendre à la rigolade)

Règle 01 : Les chefs n'ont jamais tort.

Règle 02 : Ils ont même toujours raison.

Règle 03 : Si par le plus grand des hasards, une simple lutin, aussi grande et forte soit-elle, a raison alors la règle n°2 s'applique.

Règle 04 : Tout ce que disent les chefs est pensé et réfléchi.

Règle 05 : Tout ce que disent les chefs est donc vrai.

Règle 06 : Les chefs sont les chefs et restent les chefs en toutes circonstances.

Règle 07 : La place des chefs se trouve toujours devant et au-dessus de vous.

Règle 08 : Les chefs sont les plus beaux, les plus grands, les plus intelligents, et surtout les meilleurs.

Règle 09 : Les chefs ne sont jamais en retard, ils ont un empêchement.

Règles 10 : Les chefs ne dorment pas, ils récupèrent de leurs exploits.

Règle 11 : Les chefs ne lisent jamais le journal pendant qu'ils travaillent : ils l'étudient.

Règle 12 : Les chefs ne sont pas superstitieux, ils préfèrent prévenir que guérir.

Règle 14 : Tout ce qui est autorisé aux chefs, est interdit aux autres.

Règle 15 : Tout ce que les autres font a été permis par les chefs.

Règle 16 : Sans les lu's, il n'y a pas de chefs ! **ALORS VIVE LES LU'S !**

Les fanions

Concours cuisine:

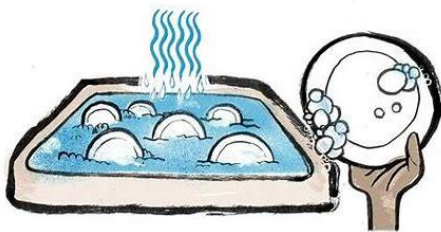


Cette année encore, vous allez devoir surprendre les chefs en leur cuisinant un repas digne d'un restaurant étoilé. Vous devrez préparer un menu composé d'une entrée, d'un plat, d'un dessert et d'une boisson originale.

Chaque année, le niveau est très élevé, il en faudra donc beaucoup pour nous surprendre ! On compte sur vous pour vous dépasser et pour être en lien avec le thème de votre sizaine. Le jury sera composé par nous, le comité intergalactique, et les intendants. A la fin du concours, nous noterons les menus et le meilleur remportera ce fanion.

ATTENTION : ce jour-là, les intendants feront partie du jury et ne vous aideront pas à cuisiner. Il faudra réaliser vos plats seules et les possibilités de cuissons sont limitées. Petit conseil : réfléchissez à vos recettes à l'avance ☺

Concours vaisselle :



Après avoir cuisiné toute la journée, il faut nettoyer ! Ce concours a un seul objectif : nettoyer la vaisselle sale le plus vite possible ! Mais attention, la propreté est aussi notée, si tout ne brille pas, cela ne compte pas. C'est

un moyen de s'amuser ensemble, tout en rangeant. Que demander de plus ? A vos torchons !

Concours cabane :

Chaque sizaine devra construire une cabane avec : de la corde, du bois, des feuilles et des ciseaux. Il faudra faire preuve d'imagination et de bon goût pour construire et décorer cette cabane au mieux. La sizaine qui relèvera ce défi sera récompensée par ce fanion.



Ambiance :

Ce fanion sera donné à la sizaine la plus motivée lors des jeux, celle avec une bonne entente et intégrant bien ses nouvelles. Evidemment, nous savons que parfois, il peut y avoir des disputes et ce n'est pas grave. Dans ce cas, il faut venir en parler ensemble aux chefs, on trouvera une solution. N'oublions pas qu'on est là pour passer du bon temps et S'AMBIANCER !



La veillée :



Chaque soir, une sizaine aura la charge veillée. Elle devra alors nous préparer une veillée originale qui nous fera rire, chanter, danser, jouer, etc. La sizaine qui aura le mieux réussi cette mission gagnera le fanion veillée. Alors, amusez-vous et amusez-nous !

Les déguisements :

La sizaine qui sera le mieux déguisée en fonction de son thème de sizaine remportera ce fanion. Laissez-vous emporter par votre imagination !

La ponctualité :

La ponctualité est très importante lors du camp. Nous regarderons donc qui sont les premières à se lever de leur lit et à venir lors du rassemblement.



L'hygiène :



Même si on est en camp, l'hygiène reste très importante, surtout en cette période de virus. Si on veut que tout se passe bien, il faut être propre, se laver plusieurs fois les mains par jour, se brosser les dents, nettoyer la vaisselle avec laquelle on a mangé et bien ranger ses affaires à leur place. La sizaine ayant le mieux respecté tout ça recevra ce

fanion !

Les évènements

Les promesses :

Lorsque tu es à ta deuxième année lutin, tu peux passer ta promesse. C'est une étape importante dans la vie de chaque lutin mais rien ne vous oblige à la passer cette année. C'est le moment où on réfléchit sur la lutin qu'on aimerait être, sur ce que la ronde nous apporte et ce qu'on apporte à la ronde. C'est une journée un peu plus sérieuse mais pas de stress ! Ta marraine, que tu auras choisies parmi les lutins, sera là pour t'aider.

Lorsque tu es en dernière année lutin, tu as aussi l'occasion de faire ta promesse mais « sortante » cette fois-ci ! Elle te permettra de faire le point sur tes années passées dans la ronde, de te remémorer tous les bons souvenirs et les valeurs que tu as apprises. Ici aussi, il faudra que tu choisisses une marraine mais parmi les chefs.

Le hike :

Chaque année, la ronde est séparée en 3 groupes en fonction de l'âge et part faire une journée de marche. C'est un chouette moment à partager avec les lutins de son âge ainsi que quelques chefs.

Petit mot des chefs pour toi...

La nouvelle de la ronde...

Un premier camp peut être stressant et beaucoup de questions bouillonnent sûrement dans ta tête. Tes chefs et ta sizainière seront là pour répondre à toutes tes questions. On te promet que tu vas t'amuser comme une folle avec toutes les activités qu'on a préparées. Tu appréhendes peut-être le fait de quitter ta maman ou ton papa pendant 10 jours mais ne t'en fais pas, pendant le camp, nous formons une grande famille, on est toutes là les unes pour les autres !! Tu vas découvrir beaucoup de choses, apprendre, partager du temps avec les autres lutins et tout ça te fera passer un camp merveilleux ! Le staff est impatient de vivre ce premier camp avec toi.

La sizainière...

Cette année, tu es une grande ! Tout au long de l'année, tu as su prouver ta capacité à être responsable et à t'occuper de ta sizaine. On compte sur toi pour que tu continues dans ta lancée durant le camp. Si tu as des hésitations ou des peurs, n'oublie pas que les chefs sont là pour t'aider et qu'on a confiance en tes capacités ! N'oublie pas d'intégrer toutes les lutins comme tu l'as si bien fait durant cette année, et de les rassurer en cas de besoin.

Journée type

05h09 : DEBOUT LES PLANETES ! Gym dans 10 minutes suivie d'une journée de folie !

05h10 : Une petite séance de sport coachée par des professionnels !

06h03 : Petit déjeuner pour prendre des forces... Une trèèèès longue journée nous attend !

06h05 : INSPECTIOOOOOON CARABINEE (attention, tout ce qui traîne va à la poubelle)

06h04 : Rassemblement en **UNIFORME IMPECCABLE**

06h06 : Annonce de la lutin à l'honneur de la journée précédente (donc donnez-vous à fond !!)

07h00 : Chacune à son poste pour faire les charges, avec un grand sourire bien entendu ! :D

07h30 : Début de l'activité géniale préparée par les chefs incroyables !

12h30 : À LA BOUUUUUFFE !

13h30 : Sieste OBLIGATOIRE (rappelez-vous des règles du camp :D)

14h00 : Sieste libre, préparez vos bics pour raconter le camp de malade que vous passez ! (N'oubliez pas les massages aux chefs et vos potins !)

14h30 : Début de l'activité de l'après-midi !

16h30 : Goûter équilibré bien mérité et surtout très attendu après de tels efforts !

17h00 : C'est reparti pour la suite et fin du jeu !

18h30 : Après avoir bien transpiré, à la douche (parce que ça puuuue)

19h30 : A TAAAAAABLE ! Bon app' les lu's !

20h00 : Début de la veillée préparée avec amour par chacune de vous et qui promet d'être longue et magique !

03h59 : Nettoyage des mains, des dents, des cheveux, des ongles, du corps, des pieds et même du doudou !

4h59 : Direction le lit bien moelleux !

05h00 : COUVRE-FEU ! Tout le monde au dodo pour une autre journée de dingue !

05h01 : Petit tabs chanté par les magnifiques voix des chefs pour s'endormir !

05h03 : JEU DE NUIT, tout le monde debout !!!!

05h08 : Fin du jeu de nuit, on retourne dormir !

Devoirs de camp

Pour les sizaines :

Comme chaque année, une petite préparation entre sizaine pour le camp est demandée. Nous comptons sur la sizo pour contacter tous les membres de sa sizaine avant le camp afin d'organiser le concours cuisine, se mettre d'accord sur le déguisement, la veillée... Pour celles qui ne participeront pas au camp, nous vous proposons de participer à l'organisation du camp avec le reste de la sizaine. Vous n'êtes en aucun cas obligées mais cela reste intéressant et chouette pour le reste de la sizaine. Cette petite réunion vous permettra d'apprendre à mieux vous connaître avant de passer le camp ensemble et/ou les années futures.

Pour les lutins :

Votre mission est de décorer au mieux votre carnet de camp. Nous lançons encore une fois le concours cette année car vous nous épatez toujours de plus en plus ! Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi nous envoyer un mail avec une playlist de chansons que vous aimeriez entendre durant le camp !

Pour les parents :

Vous nous épatez réellement avec vos superbes enveloppes !!! WOAW ! Pourquoi cesser ce concours ? Nous relaçons donc le concours de la plus belle enveloppe ! Laissez courir votre imagination... Les années précédentes, nous recevions des lettres transparentes, en forme de licorne, à plumes ... C'était génial ! Un cadeau sera remis pour la plus belle enveloppe... On compte sur vous !

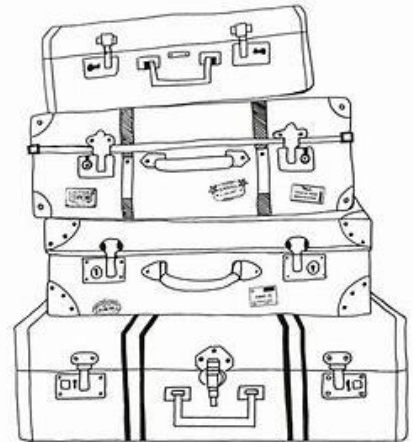
Dans ton sac

Pour dormir :

- Matelas / lit de camp
- Sac de couchage + couverture + oreiller
- Pyjama - lampe de poche
- Ton doudou préféré

Pour sentir bon :

- 2 essuies + Gant de toilette
- Trousse de toilette :
 - Brosse à dents + dentifrice
 - Brosse à cheveux
 - Savon et shampoing ECOLOGIQUE !!!
 - Crème solaire



Pour t'habiller :

- Ton uniforme
- Vêtements chauds pour le soir (Gros pulls + pantalons)
- T-shirts
- Shorts (autre que celui de l'uniforme)
- Sous-vêtements en suffisance
- Bottines
- Chaussures pour l'eau
- Basket
- K-way (car même à Porcheresse il risque de pleuvoir...)
- Ton déguisement !!!

Pour les activités :

- Maillot de bain
- Casquette/chapeau
- Vêtements pouvant être tachés voir irrécupérables
- Sac à dos + gourde
- Belle tenue

Divers :

- Papier à lettre, enveloppes, timbres (+ ADRESSE)
- Bics, crayons, marqueurs ...
- Une photo individuelle de toi (format carte d'identité)
- Une boîte à chaussures
- Sac à linge sale
- Essuie de vaisselle

- Une bassine
- Tout ce qui pourrait t'amuser pendant les temps libres
- Tout ce qu'on aurait pu oublier :D

A avoir sur toi le jour du départ :

- Ton uniforme...
- Ton pique-nique + gourde
- Carte d'identité dans une enveloppe
- Fiche médicale complète !!
- Tes médicaments si nécessaire (avec nom et explications)

A laisser chez toi :

La ronde ne sera pas tenue responsable en cas de vol, de perte ou de détérioration de ce matériel :

- GSM, iPods, argent, ...
- Bijoux, objets de valeur, montres
- Tout ce qui pourrait nuire au bon déroulement du camp

Nous conseillons à tous les parents de nommer les affaires de leurs filles....

Chants

La brabançonne

Pays d'honneur ô Belgique ô Patrie !
Pour t'aimer tous nos cœurs sont unis.
A 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 !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !

Le chant de rassemblement (au coup de sifflet)

Plus vite on se rassemblera
Plus de choses, de jolies choses
Plus vite on se rassemblera
Plus de choses l'on fera
Youpla nous voilà
Faut qu'on chante, faut qu'on
chante

Youpla nous voilà,
Faut qu'on chante et ça ira
Traine, traine, traine donc
C'est la chanson de la limace
Traine, traine, traine donc
C'est la chanson du limaçon
Du limaçoöoon qui paaasssse....

Deuxième chant de rassemblement

Aïda, s'il te plaît emmène-moi
Aïda, tu me montreras
Le champ, la rivière, le feu et la terre
Et tu me chanteras la chanson du
vent

La chanson qui te parle tout bas,
De tous ces gens que tu vas
rencontrer
La chanson qui te parle tout bas
De tous ces gens qui un jour vont
t'aider

Cantique des sizaines

Seigneur, rassemblée près des tentes
Pour saluer la fin du jour
Tes lutins laissent leurs voix chantantes
Monter vers toi, pleines d'amour.
Tu dois aimer l'humble prière
Qui de ce camp s'en va monter
Ô toi qui n'avait sur la terre
Pas de maison pour t'abriter
Nous venons, toutes les sizaines
Te prier pour te servir mieux,

Vois au bois silencieux
Tes lutins qui s'agenouillent
Bénis-les ô Jésus dans les cieux !
Merci pour ce jour d'existence
Où ta bonté nous conserva
Merci de ta sainte présence
Qui de tout mal nous préserva
Merci du bien fait à la Ronde
Merci des bons conseils reçus
Merci de l'amour qui nous comble
Comme des sœurs, ô Jésus

Chant de la Promesse

1. Devant tous je m'engage
Sur mon honneur
Je te fais hommage
De moi, Seigneur

Refrain :

**Je veux t'aimer sans cesse
De plus en plus,
Protège ma promesse,
Seigneur Jésus**

2. Je jure de te suivre
En fier chrétien
Et tout entier je livre
Mon cœur au tien.

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

4. Je suis de tes apôtres
Et chaque jour,
Je veux aider les autres
Pour ton amour.

5. Ta règle a sur nous-même
Un droit sacré
Je suis faible, tu m'aimes
Je maintiendrai.

Petits jeux

Mots cachés

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Y | I | L | F | G | E | H | O | K | F | T | K | A | S | T | Y | G | M | R | I |
| A | N | H | V | Z | O | P | G | H | D | H | J | V | A | S | B | L | Q | W | N |
| P | F | C | I | T | O | Y | E | N | N | E | T | E | I | J | E | R | Z | K | F |
| L | O | L | I | K | J | O | U | R | N | A | L | P | R | W | A | Q | A | D | O |
| S | R | A | C | A | C | M | G | B | M | T | H | Y | A | T | M | L | O | L | R |
| F | M | S | R | T | S | H | F | Z | U | R | O | Q | T | W | E | R | C | I | M |
| G | A | S | R | E | S | I | R | D | A | E | Q | W | E | E | R | R | I | V | A |
| V | T | E | H | E | K | T | A | B | L | E | P | E | R | I | E | H | T | R | T |
| R | I | U | T | L | G | E | N | L | C | W | O | R | C | O | G | L | O | E | I |
| S | Q | R | H | A | K | L | C | T | G | F | D | H | E | P | E | R | G | I | O |
| F | U | E | I | N | S | J | A | F | O | N | H | I | S | T | O | I | R | E | N |
| E | E | R | Y | O | C | T | I | N | A | L | A | Z | J | W | G | Q | J | O | R |
| U | W | I | T | K | L | Z | S | M | G | A | M | U | S | E | R | Z | S | E | I |
| I | F | G | J | E | A | U | E | M | N | U | P | C | K | Y | A | S | T | I | E |
| L | Y | O | B | I | O | L | O | G | I | E | E | I | H | L | P | L | Y | P | W |
| L | J | L | V | F | L | X | V | C | I | U | A | T | S | A | H | N | L | O | U |
| E | G | E | O | A | P | O | S | P | O | R | T | M | A | T | I | X | O | J | L |
| S | D | R | O | R | D | I | N | A | T | E | U | R | U | H | E | S | T | A | M |
| Z | R | E | N | I | G | M | E | Y | L | P | H | Y | R | E | G | L | E | K | A |

ACM

ALLEMAND

AMUSER

ANGLAIS

BEAMER

BIOLOGIE

CHAISE

CITOYENNETÉ

CLASSEUR

COULOIR

ÉNIGME

FEUILLE

FRANCAIS

GÉOGRAPHIE

HISTOIRE

INFORMATION

INFORMATIQUE

JOURNAL

THEATRE

LANGUE

LATIN

LIVRE

MATHEMATIQUE

MEDIATHEQUE

ORDINATEUR

RIGOLER

PISTE

REGLE

SECRETARIA

SPORT

STYLO

TABLE

G U N O O L I O N C S E H P
 A H W Z M E R E F A E V O S
 S O U S L M A R I N A P P I
 V Y Y C A M I O N E A G G H
 R E N A R D A M I B I L A U
 Y E G I C H Â T E A U B A D
 V O I T U R E I X R H Y N V
 T H L E Y L D R O B O T G V
 Q A A D S L I V R E D P B K
 U T L T G R P D I F U S É E
 I L U C H I E N B L O U P E
 P O U L E S O U R S O N T L
 P I R A T E C M U I L O L M
 C U L B U T O I O P I N T S

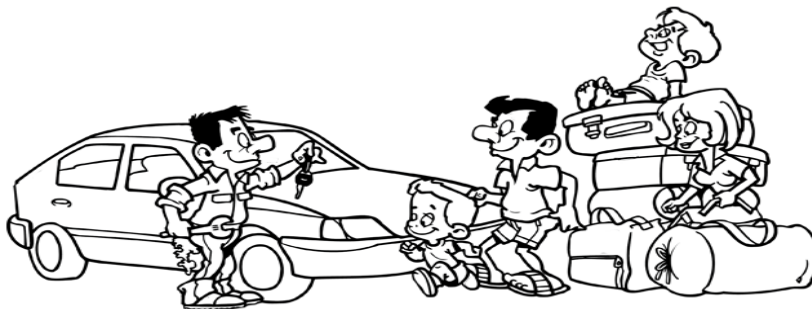
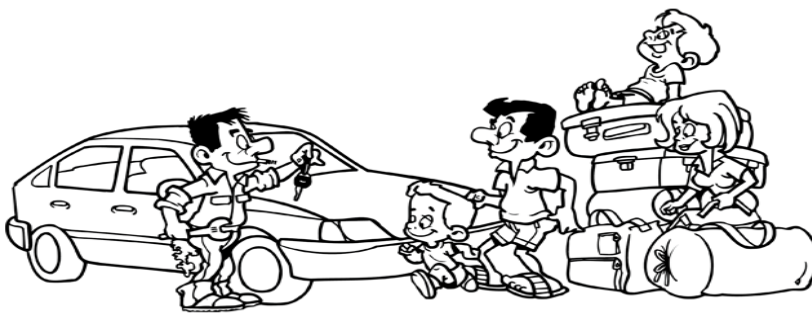
- | | |
|-------------------|----------------|
| Renard | Ourson |
| Camion | Lion |
| Château | Pirate |
| Culbuto | Loup |
| Chien | Voiture |
| Sous Marin | Poule |
| Livre | Fusée |
| Robot | |

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





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

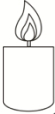








Jeu des 7 erreurs

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

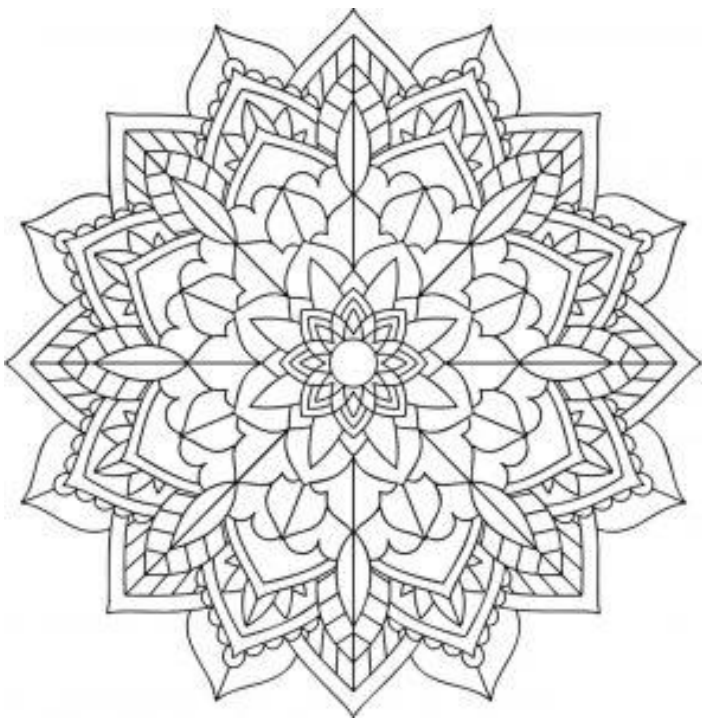


Mots croisés

1  2  3  4  horizontal

12  11  10  9  8  7  6  5  vertical 4  vertical

Grid details: Row 1: 1, 2, T, empty, empty. Row 2: empty, empty, empty, 4, empty, empty, P, empty, empty. Row 3: 5, empty, empty, R, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty. Row 4: empty, C, empty, empty, R, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty. Row 5: empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty. Row 6: empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty. Row 7: empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty. Row 8: empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty. Row 9: empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty. Row 10: empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty. Row 11: empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty. Row 12: empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty.







Aguara

Akita

Canadensis

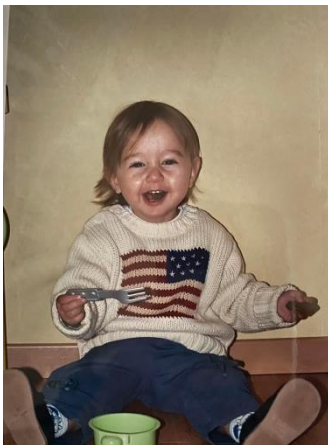
Irbis

Ligoni

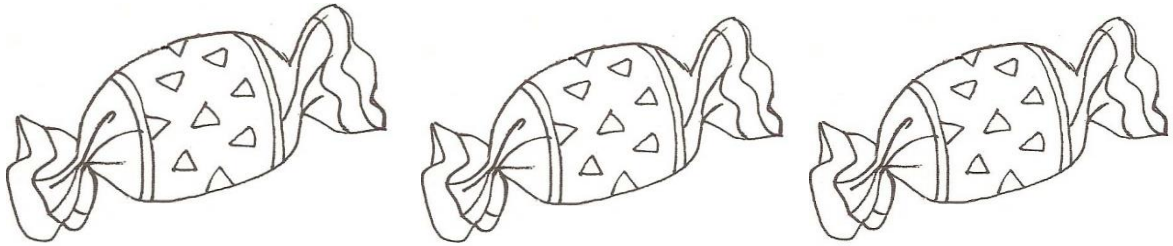
Monax

Spaniel

Temminckii



Garde ces bonbons précieusement, tu sais pourquoi ils te seront utiles pendant le camp !



Une petite soif ? Utilise tes tickets boissons !



Le meilleur pour la fin.....un bon pour ne pas faire la gym du matin !



Prête à découvrir le monde ?

LET'S GOOOO

On t'attend avec impatience, tes chefs

AKITA AGUARA CANADENSIS IRBIS
LIGONI MONAX SPANIEL
TEMMINCKII