

**Meute St Georges**

**Houffalize 2023**

# Astérix et la ruée vers l'OR



**NOUS SOMMES EN 50 AVANT JÉSUS-CHRIST. TOUTE LA GAULE EST OCCUPÉE PAR LES ROMAINS... TOUTE ? NON ! CAR UN VILLAGE PEUPLÉ D'IRRÉDUCTIBLES GAULOIS RÉSISTE ENCORE ET TOUJOURS À L'ENVAHISSEUR.**

**L'HEURE EST GRAVE**

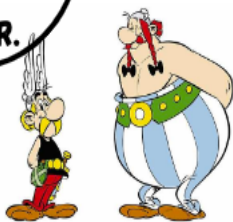


**LES GARNISONS DE LÉGIONNAIRES ROMAINS RETRANCHÉS À BABAORUM, AQUARIUM, LAUDANUM ET PETIBONUM ONT LANCÉ UNE OPÉRATION DE GRANDE ENVERGURE SUR HOUFFALIZE ET SES ALENTOURS.**

**DURANT LA NUIT, DES AGENTS DE L'EMPIRE ONT RÉUSSI À S'INTRODUIRE EN TOUTE DISCRÉTION DANS NOTRE VILLAGE ET ENLEVER LE DRUIDE PANORAMIX.**



**SEUL DÉTENTEUR DE LA RECETTE PERMETTANT DE CONCOCTER LA POTION MAGIQUE, SON KIDNAPPING MET LE DERNIER VILLAGE DE LA GAULE LIBRE EN GRAND DANGER.**



**CERTAINS DE NOS ÉCLAIREURS NOUS ONT RAPPORTÉ DU MOUVEMENT DANS LES CAMPS ROMAINS AVOISINANTS.**

**JULES CÉSAR RASSEMBLE SES TROUPES. LE TEMPS PRESSE. BIENTÔT, IL LANCERA SON OFFENSIVE ET SANS POTION MAGIQUE, NOUS N'AVONS AUCUNE CHANCE DE RÉSISTER.**



**CEPENDANT, LES ROMAINS CUPIDES ET ARROGANTS, CROYANT AVOIR GAGNÉ D'AVANCE, ONT ACCEPTÉ DE NÉGOCIER UNE RANÇON.**

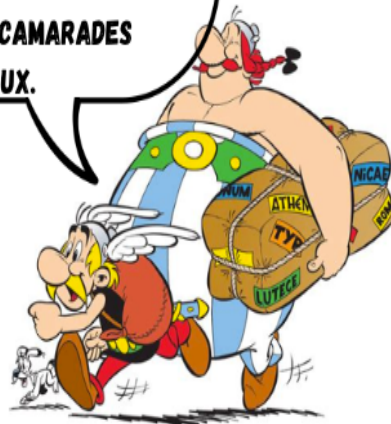




**LES DOYENS DU VILLAGE SONT PERSUADÉS  
QUE VOTRE ENTRAÎNEMENT DURANT UNE  
ANNÉE DANS LA MEUTE VOUS AIDERA DANS  
VOS QUÊTES ET À SURMONTER LES  
OBSTACLES QUE VOUS RENCONTREREZ SUR  
VOTRE CHEMIN.**



**MALGRÉ LES INNOMBRABLES DANGERS,  
NOUS SOMMES CONVAINCUS QUE CETTE  
AVENTURE VOUS LAISSERA DES SOUVENIRS  
INOUBLIABLES ET RENFORCERA VOTRE  
AMITIÉ AVEC VOS CAMARADES  
LOUVETEAUX.**



**ALORS PRÉPAREZ-VOUS À PARTIR À LA  
RECHERCHE DE L'OR ET À RELEVER TOUS  
LES DÉFIS QUI SE PRÉSENTENT À VOUS.**



**C'EST  
UN LONG PÉRIPLÉ  
QUI COMMENCE MAIS  
PANORAMIX COMPTE  
SUR NOUS !**

**ET LA SURVIE  
DE LA GAULE EN  
DÉPEND.**



# LES 7 GUILDES DU VILLAGE

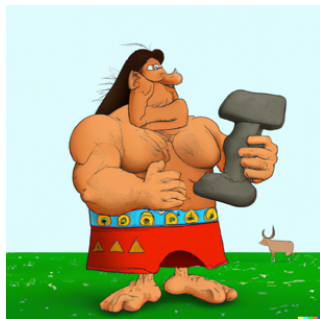
## BLEU



*LES CHASSEURS INGÉNIEUX* : ILS FORMENT UNE GUILDE COMPOSÉE DES HABITANTS LES PLUS ENDURANTS ET LES PLUS DÉVOUÉS DU VILLAGE. LEUR RÔLE EST DE CHASSER LES SANGLIERS ET DE S'ASSURER QUE TOUT LE MONDE MANGE À SA FAIM.

*RESPONSABLE* : KOTIX

## BLANC



*LES SCULPTEURS HABILES* : CE GROUPE REPRÉSENTE LES VILLAGEOIS SCULPTANT ET LIVRANT LES MENHIRS, IL S'AGIT D'UN TRAVAIL PHYSIQUE ET ÉPROUVANT QUE SEULS LES PLUS FORTS ET HABILES PEUVENT RÉALISER. CELA N'EST D'AILLEURS PAS UN HASARD SI OBÉLIX FAIT PARTIE DE CETTE GUILDE DU VILLAGE.

*RESPONSABLE* : BAGHEERIX

## VERT



*LES ARTISANS DÉBROUILLARDS* : CHARPENTIERS, FORGERONS, TISSERANDS ET AUTRES CORPORATIONS COMPOSENT CETTE GUILDE DE GAULOIS DÉBROUILLARDS ET ASTUCIEUX. ILS MAÎTRISENT TOUTES LES CONNAISSANCES ÉLÉMENTAIRES POUR PRODUIRE DIFFÉRENTES ARMES, VÊTEMENTS, MAISONS ET AUTRES BÂTIMENTS DE QUALITÉ GAULOISE CERTIFIÉE.

*RESPONSABLE* : FERAÏX

## ROUGE



*LES SAGES CONSEILLERS* : EN CHARGE DE LA PRÉPARATION DE LA POTION MAGIQUE, CE GROUPE D'ANCIENS ET DE DRUIDES SONT LES VILLAGEOIS LES PLUS SAGES ET LES PLUS RESPECTÉS. SOUVENT DE BONS CONSEILS, ILS DIRIGENT LE VILLAGE ET SONT D'EXCELLENTS STRATÈGES. PANORAMIX, AVANT SON ENLÈVEMENT, SUPERVISAIT CETTE GUILDE.

*RESPONSABLE* : SHERE KHIX

## GRIS



*LES GASTRONOMES GOURMANDS* : LES GAULOIS SONT CONNUS POUR LEUR AMOUR DE LA BONNE NOURRITURE ET DU BON VIN. C'EST DONC TOUT NATURELLEMENT QUE DANS CETTE CATÉGORIE ON RETROUVE LES CUISTOTS DU VILLAGE, CHARGÉS DE CUIRE ET ASSAISONNER LES SANGLIERS LORS DES BANQUETS.

*RESPONSABLE* : AKELIX

## FAUVE



*LES MUSICIENS FESTIFS* : IL NE FAUDRAIT PAS NON PLUS OUBLIER LE GOÛT DES GAULOIS POUR FAIRE LA FÊTE. TALENTUEUX POUR LA DANSE ET LA MUSIQUE, CAPABLES DE JOUER DE N'IMPORTE QUEL INSTRUMENT, LES BARDES DE CE GROUPE PRODUISENT LES SONS LES PLUS EXQUIS ET EXOTIQUES DE ROME JUSQU'À LA GAULE, EN PASSANT PAR LES PYRAMIDES DU CAIRE.

*RESPONSABLE* : CHILLIX

## NOIR



*LES COMBATTANTS INTRÉPIDES : COURAGEUX ET BRAVES, TOUS LES COMBATTANTS DU VILLAGE SONT REGROUPÉS ICI. ÉGALEMENT GRANDS CONSOMMATEURS DE POTION MAGIQUE QUI LEUR CONFÈRE DES POUVOIRS SURNATURELS, ILS PARCOURENT LES CHAMPS DE BATAILLE QUI SE MULTIPLIENT DEPUIS L'INVASION DE LA GAULE ET REPOUSSENT L'ENVAHISSEUR ROMAIN.*

*RESPONSABLE : BALIX*

VEUILLEZ NOTER CEPENDANT QUE SI VOUS VOUS SENTEZ PLUS À L'AISE DE PARLER À UN AUTRE CHEF QUE VOTRE CHEF RESPONSABLE, VOUS POUVEZ BIEN ÉVIDEMMENT LE FAIRE. DE MÊME SI VOUS ÊTES PLUS À L'AISE DE PARLER AVEC UN INTENDANT QU'AVEC UN CHEF.

## DÉGUISEMENT

POUR RESPECTER AU MAXIMUM VOTRE DOMAINE D'ASSIGNATION À UNE COMPÉTENCE, N'OUBLIEZ PAS DE VOUS HABILLER EN CONSÉQUENCE. LES USTENSILES ADÉQUATS À VOTRE MÉTIER SONT ÉVIDEMMENT LES BIENVENUS POUR JOUER VOTRE RÔLE DE VILLAGEOIS MODÈLE À LA PERFECTION. NOUS ENCOURAGEONS VIVEMENT LA CRÉATIVITÉ ET COMPTONS SUR VOUS POUR CRÉER LA SURPRISE PAR DES DÉGUISEMENTS EN RACCORD AVEC VOTRE RÔLE AU SEIN DU VILLAGE.

## LES DOYENS DU VILLAGE



AKELIX EST LA PLUS VIEILLE DU VILLAGE. SI VOUS AVEZ UNE QUESTION, ALLEZ LA LUI POSER, ELLE AURA SUREMENT LA RÉPONSE. PRAGMATIQUE ET INTÈGRE, AKELIX SAIT CIBLER LES PROBLÈMES QUAND IL Y EN A ET PERMET À SES GAULOIS D'AVANCER DANS LEURS PROJETS. LE SOIR ELLE RÊVE ENCORE DE L'ANCIENNE GAULE QUI ÉTAIT GRANDE ET PROSPÈRE. MALHEUREUSEMENT, VOUS CONNAISSEZ LA SUITE DE L'HISTOIRE : CÉSAR ET SA GIGANTESQUE ARMÉE ONT ENVAHI CETTE BELLE CONTRÉE... MAIS AKELIX GARDE ESPOIR, ELLE VOIT EN VOUS LA NOUVELLE GÉNÉRATION CAPABLE DE TOUT EXPLOIT. CETTE ANNÉE, ELLE A DÉCIDÉ DE PRENDRE LES GASTRONOMES GOURMANDS SOUS SON AILE. ALORS SI VOUS VOULEZ LUI FAIRE PLAISIR, N'HÉSITEZ PAS À UTILISER VOS TALENTS DE CUISINIER POUR LA COMBLER, ELLE SE FERA UN PLAISIR DE VOUS INVITER DANS SA HUTTE POUR VOUS RACONTER LES DERNIÈRES HISTOIRES ET LES DERNIERS POTINS DU VILLAGE AUTOUR D'UN BON SANGLIER RÔTI.



KOTIX, DE LOIN LE PLUS RÉFLÉCHI DES DOYENS, EST CERTAINEMENT LE GAULOIS AUPRÈS DUQUEL ALLER POUR TROUVER LA SOLUTION À TOUT PROBLÈME. LES RUMEURS COURENT DANS LE VILLAGE À PROPOS DE SON INGÉNOSITÉ LÉGENDAIRE : C'EST LUI QUI AURAIT DÉCIDÉ DE LA TACTIQUE À ADOPTER LORS DE LA BATAILLE DE GERGOVIE. ON VA MÊME JUSQU'À DIRE QU'IL AURAIT SOUFLÉ LE PLAN DES PYRAMIDES AUX ÉGYPTIENS LORS DE SON DERNIER VOYAGE AU PAYS DE NUMÉROBIS. MAIS EN PLUS D'ÊTRE LE PLUS INGÉNIEUX, KOTIX SE DÉMARQUE PAR SES TALENTS À LA CHASSE. EN EFFET, NE TRAÎNEZ PAS DANS LES BOIS LORS DE SES SORTIES CYNÉGÉTIQUES CAR VOUS AUREZ VITE FAIT DE TOMBER DANS UN DE SES PIÈGES. NOMBREUSES SONT LES TÊTES DE SANGLIERS ACCROCHÉES SUR LA FAÇADE DE SA HUTTE. IL FAUT BIEN CROIRE QUE SON PALMARÈS DE CHASSE EST IMPRESSIONNANT !





**BAGHEERIX** EST LE PLUS GRAND SCULPTEUR DE MENHIR DE LA GAULE. DOUBLE VAINQUEUR EN TITRE DU CONCOURS DE LANCER DE MENHIR, IL EST DOTÉ D'UNE FORCE QUE MÊME OBÉLIX JALOUSE. LES ROMAINS LE CRAIGNENT DE ROME JUSQU'À ALEXANDRIE. BAGHEERIX EST L'UN DES SEULS HABITANTS À NE PAS ÊTRE ORIGINAIRE DE NOTRE BEAU VILLAGE D'ARMORIQUE. DURANT SON ENFANCE, IL VÉCUT ET S'ÉPANOUIT EN GERGOVIE DANS UN PEUPLE CELTE DES ARVERNES. EN GRANDISSANT, IL DEVINT AMI AVEC UN JEUNE CHEF GAULOIS CHARISMATIQUE DE CETTE RÉGION : VERCINGÉTORIX. LORS DE LA BATAILLE DE GERGOVIE, IL SE DISTINGUA GRÂCE À SES PROUESSES GUERRIÈRES. DEPUIS, IL EST UN DES STRATÈGES LES PLUS RECONNUS DES TROUPES GAULOISES. MALHEUREUSEMENT, LORS DE LA BATAILLE D'ALÉSIA, JULES CÉSAR RASSEMBLE SES TROUPES ET DÉFAIT L'ARMÉE DE VERCINGÉTORIX. CE-DERNIER SE LIVRE AUX ROMAINS AFIN DE SAUVER SON PEUPLE. SES GÉNÉRAUX, DONT BAGHEERIX, ET LUI FINIRENT EN PRISON ROMAINE POUR LE RESTANT DE LEURS JOURS. CEPENDANT, IL Y A ENVIRON 3 ANS, BAGHEERIX PARVINT À S'ÉCHAPPER DE SES GEÔLES. ET APRÈS UN LONG PÉRIPLÈ À TRAVERS CHAMPS ET CAMPAGNE GAULOISE, IL SE RÉFUGIA DANS NOTRE VILLAGE D'IRRÉDUCTIBLES OÙ IL FUT ACCUEILLI À BRAS OUVERT ET OÙ SES MULTIPLES COMPÉTENCES LUI ONT PERMIS D'ÊTRE RAPIDEMENT INTRODUIT DANS LE GROUPE DES DOYENS ET DE DIRIGER LE VILLAGE.



**JACALIX** CURIEUSE ET INDOMPTABLE, JACALIX EST LA VOYAGEUSE DE NOTRE VILLAGE. C'EST ELLE QUI SE CHARGE DE PARTIR EN ÉCLAIREUSE VERS DE NOUVEAUX HORIZONS. RÉCEMMENT, ELLE EST PARTIE EXPLORER L'ELDORADO EN EQUATEUR. ELLE EN EST REVENUE AVEC PLEIN DE BEAUX SOUVENIRS MAIS ELLE EST DÉSORMAIS LÀ POUR ASSURER LA PROSPÉRITÉ DU VILLAGE. ELLE N'A PAS DE GROUPE ASSIGNÉ DONC ELLE POURRA TOUS VOUS AIDER DANS CETTE QUÊTE D'OR. VOUS REMARQUEREZ D'AILLEURS LES MAGNIFIQUES BIJOUX EN OR QU'ELLE A SUR ELLE. ILS VIENNENT TOUS DE SES NOMBREUX VOYAGES. JACALIX A UN CERTAIN TEMPÉRAMENT ET ELLE N'HÉSITERA PAS À SE FAIRE ENTENDRE POUR RAMENER L'ORDRE AU VILLAGE QUAND IL LE FAUT. ELLE EST DOTÉE D'UN GRAND CŒUR ET SAIT COMMENT ÉCOUTER, DONC SI VOUS VOUS SENTEZ UN PEU MOROSE, ALLEZ-VOUS RÉCONFORTER CHEZ ELLE.

SCOOP : ELLE A UN AMOUREUX SECRET DANS LES DIRIGEANTS DES GAULOIS, MAIS SEULE LA GRANDE AKELIX CONNAIT CE POTIN ...



BALIX A LES MUSCLES D'UN TAUREAU, LES JAMBES D'UN GUÉPARD ET LE CERVEAU D'UN ÉLÉPHANT. PAS ÉTONNANT QU'IL SOIT LE CHEF DES COMBATTANTS INTRÉPIDES. C'EST EN PARTIE GRÂCE À LUI QUE CE VILLAGE RESTE ENCORE DEBOUT. SON PLUS GRAND ATOUT ? IL N'A JAMAIS DÛ RECOURIR À LA POTION MAGIQUE, SES SIMPLES MUSCLES LUI SUFFISENT. SON HISTOIRE EST ASSEZ SOMBRE. ENFANT IL PERDIT SES DEUX PARENTS DURANT UN

COMBAT INTENSE ET DEPUIS CE JOUR, IL SE PROMIT DE NE PLUS JAMAIS PERDRE UN SEUL DE SES CAMARADES. IL S'ENTRAÎNA JOUR ET NUIT, S'ISOLANT LOIN DU RESTE DU VILLAGE. IL TROUVA UN ANCIEN CHEF ROMAIN EXILÉ QUI ACCEPTA D'ÊTRE SON MAÎTRE. C'EST CE DERNIER QUI LUI APPRIT L'ART DU COMBAT, LA PERSÉVÉRANCE ET LA STOÏCITÉ. CELA FAIT MAINTENANT 10 ANS QU'IL EST REVENU PARMI LES NÔTRES MAIS UNE LÉGENDE PERDURE MALGRÉ TOUT À SON ÉGARD : IL AURAIT DÛ, COMME DERNIÈRE ÉPREUVE DONNÉE PAR SON MAÎTRE, TUER CE DERNIER POUR PROUVER SA SOIF DE VENGEANCE. PERSONNE NE L'A PLUS JAMAIS VU MONTRER UNE BRIBE D'ÉMOTIONS.



CHILLIX EST SUREMENT LE PLUS ÉPICURIEN DE TOUT LE VILLAGE. "CARPE DIEM" PEUT-ON L'ENTENDRE DIRE ALORS QU'IL N'A VÉCU QUE DES TRAGÉDIES. SES PARENTS SONT MORTS ALORS QU'IL N'AVAIT QUE 3 ANS LORS D'UNE GUERRE INTENSE. IL S'EST ALORS FAIT RECUEILLIR PAR SA GRAND-MÈRE QUI L'ÉLEVA COMME SON PROPRE FILS.

POUR SURVIVRE MORALEMENT, IL N'EUT QU'UN SEUL CHOIX : NE VOIR QUE LE BON CÔTÉ DE LA VIE. IL APPRIT DE NOMBREUSES CHOSSES, TEL QUE LA MUSIQUE, LE CHANT ET LA PEINTURE. BIEN QU'IL N'AIT AUCUNE COMPÉTENCE POUR SE BATTRE, CHILLIX EST UNE PERSONNE CRÉATIVE QUI SAURA FAIRE CHANGER L'ISSUS D'UN COMBAT GRÂCE À SON IMAGINATION DÉBORDANTE. NOUS SOMMES FIER DE POUVOIR LE COMPTER PARMI NOUS. C'EST SANS DOUTE LA PERSONNE VERS QUI SE TOURNER QUAND VOUS ÊTES EN COLÈRE ET QUE VOUS VOULEZ L'EXTÉRIORISER. IL VOUS INVITERA SANS SOUCIS BOIRE UN PETIT VERRE DANS LA TAVERNE DU VILLAGE AVEC VOUS JUSQU'À QUAND SEULE LA SÉRÉNITÉ ENVAHISSE VOTRE CORPS.



**SHERE KHIX** EST LE SEUL GAULOIS QUI MANIE À LA PERFECTION L'ART DE LA MÉDITATION. EN EFFET, EN PLUS DE SES LONGUES NUITS, IL PASSE AU MOINS 10H PAR JOUR À MÉDITER AFIN DE GARDER SON ESPRIT EN PLEINE FORME. IL FORGE LES SAGES CONSEILLERS DEPUIS QU'IL A CRÉÉ CETTE GUILDE DE GAULOIS. DE PLUS C'EST UNE VÉRITABLE ENCYCLOPÉDIE VIVANTE. C'EST D'AILLEURS UN DES RARES À CONNAITRE LA RECETTE DE LA POTION MAGIQUE. MAIS PAS DE CHANCE POUR VOUS, SOUDOYEZ-LE AUTANT QUE VOUS LE VOULEZ, IL NE CRACHERA JAMAIS LE MORCEAU. MALHEUREUSEMENT, SANS LA SCIENCE DE PANORAMIX, IL EST INCAPABLE DE PRÉPARER LA POTION MAGIQUE SANS SE TROMPER DANS LES QUANTITÉS. IL A ÉGALEMENT UN COTÉ FARCEUR QUI A LE DON DE FAIRE RIRE TOUT LE VILLAGE. AUTOUR DU FEU, IL SAIT VOUS RACONTER UN TAS D'HISTOIRES FANTASTIQUES QUI FERONT VOYAGER VOS ESPRITS COMME IL LANCE SES MEILLEURES DINGUERIES SANS AUCUNE PRÉVENTION.



**FERAÏX** EST DE LOIN LE GAULOIS LE PLUS POLYVALENT DU VILLAGE. LORS D'UN DE SES VOYAGES EN GRÈCE, IL AURAIT FAIT FORTE IMPRESSION CHEZ LES PHILOSOPHES CONTEMPORAINS ET ON DIT MÊME AU VILLAGE QUE FERAÏX SERAIT L'HOMME À L'ORIGINE DU DICTON "MENS SANA IN CORPORE SANO"... C'EST DIRE !  
RUSÉ COMME LE RENARD, VIGOUREUX COMME LE CHÊNE ET PUR COMME LE RUISSEAU : LES MÉTAPHORES BIOLOGIQUES NE SUFFISENT PAS POUR LE DÉCRIRE ET BIEN QUE SES BRAS AIENT LE DIAMÈTRE D'UN TRONC D'ARBRE, IL EST IMPOSSIBLE DE LE RATER LORSQU'IL SE PROMÈNE DANS NOS PAISIBLES FORÊTS. EN EFFET, GRÂCE À SON SOURIRE DE BELENOS, FERAÏX RAYONNE ET ILLUMINE SON ENVIRONNEMENT. N'HÉSITEZ DONC À AUCUN MOMENT D'ALLER LUI PARLER SI VOUS AVEZ BESOIN D'UN REGAIN DE MOTIVATION, IL VOUS ACCUEILLERA AVEC ALLÉGRESSE ET BIENVEILLANCE.  
ENFIN - COMME SI CE N'ÉTAIT PAS ASSEZ - CE GAULOIS QUE TOUT LE MONDE ADMIRE MANIE PARFAITEMENT LA LANGUE PARLÉE OUTRE-ATLANTIQUE ! CECI NOUS SERA CERTAINEMENT UTILE DURANT NOTRE RUÉE VERS L'OR.

# LES RÉCOMPENSES

TOUT AU LONG DE LEUR PÉRIPLÉ POUR RETROUVER LEUR CHER PANORAMIX, LES GAULOIS VONT DEVOIR FOURNIR DES EFFORTS INCONSIDÉRABLES. ÉVIDEMMENT TOUT EFFORT MÉRITE RÉCOMPENSE ET C'EST POURQUOI ILS AURONT L'OCCASION DE RECEVOIR DES PÉPITES D'OR POUR SOULIGNER LEURS EFFORTS. CES RÉCOMPENSES SERONT DISTRIBUÉES EN FONCTION DE LEUR DÉTERMINATION, DE LEUR IMPLICATION, ETC...

## ◆ CONCOURS CUISINE

IL NE SUFFIT PAS D'AVOIR DES INGRÉDIENTS POUR SAVOIR CUISINER CORRECTEMENT ! CE CONCOURS VOUS PERMET DE NOUS PROUVER QU'AVEC LES MOYENS DU BORD VOUS POUVEZ ÉPATER NOS PAPILLES GUSTATIVES ET NOS SENS. A VOUS DE NOUS PROUVER QUE VOUS SAVEZ CONCOCTER LES METS ISSUS DE VOS CONTRÉES RESPECTIVES.

## ◆ VEILLÉE

APRÈS LES PÉRIPIÉTIES DE LA JOURNÉE, VOUS VOUS RETROUVEZ POUR CHANTER, JOUER, RIRE ET RACONTER DES LÉGENDES AUTOUR DU FEU ! LA VEILLÉE EST À CHAQUE FOIS UN SOUVENIR INOUBLIABLE DU CAMP SURTOUT QUAND ELLE EST COURONNÉE PAR CE FANION. N'HÉSITÉS PAS À L'INSCRIRE DANS VOTRE THÈME DE SIZAINÉ.

## ◆ HYGIÈNE

CE N'EST PAS PARCE QUE VOS PARENTS NE SONT PAS DERRIÈRE VOUS PENDANT 10 JOURS QUE VOUS DEVEZ VOUS LAISSER ALLER ET OUBLIER DE RANGER VOS LOGEMENTS/PAILLASSES... VOUS AUREZ TOUJOURS QUELQUE CHOSE À ASTIQUER OU DES VÊTEMENTS À RANGER. VOTRE GUILDE DOIT ÊTRE PRÊTE À ACCUEILLIR LES DOYENS À TOUT MOMENT, C'EST POURQUOI NOUS INSPECTERONS CHAQUE JOUR VOTRE PAILLASSE AINSI QUE VOS SACS ET VOTRE ODEUR CORPORELLE ! CETTE ANNÉE, PLUS QUE LES AUTRES, NOUS SERONS INTRANSIGEANTS !

## ◆ PONCTUALITÉ

PLUS QUESTION DE TRAINER POUR ARRIVER À LA GYM OU AU RASSEMBLEMENT. SI VOUS VOULEZ REMPORTEZ CE FANION, COUREZ, COUREZ ET COUREZ ENCORE ET ENCORE POUR ÊTRE PREMIERS AU COMPLET ! DE QUOI IMPRESSIONNER LES AUTRES, ... PENSEZ AUX AUTRES QUI SE LÈVENT DIRECTEMENT ET QUI DOIVENT ATTENDRE PARCE QUE VOUS NE VOUS LEVEZ PAS ! EN PLUS, TOUTE LA JOURNÉE RISQUE D'ÊTRE RETARDÉE... ÇA SERAIT BÊTE...

#### ◆ ESPRIT DU THÈME

CE FANION RÉCOMPENSERA LA SIZAINE QUI SERA LA PLUS INVESTIE DANS SON THÈME DE SIZAINE ET DANS LE THÈME GÉNÉRAL DU CAMP, AUTANT DANS LA VEILLÉE QUE DANS LE CONCOURS CUISINE, OU QUE POUR VOTRE TANIÈRE ET DANS LA VIE QUOTIDIENNE DU CAMP.  
UN CONSEIL : N'HÉSITÉS PAS À FAIRE RESSORTIR LES TRADITIONS ET LE FOLKLORE DE VOTRE MONDE.

#### ◆ AMBIANCE

LE FANION AMBIANCE RÉCOMPENSERA LA SIZAINE QUI AURA LA MEILLEURE ENTENTE EN SIZAINE ET QUI SERA LA PLUS OUVERTE À L'ENSEMBLE DE LA MEUTE. NOUS NE VOUS DEMANDONS PAS D'ÊTRE PARFAIT PENDANT TOUT LE CAMP, NOUS SAVONS TRÈS BIEN QU'IL Y A TOUJOURS UN MOMENT OÙ ÇA PÈTE ET C'EST NORMAL, MAIS CE FANION ACCORDE L'IMPORTANCE À L'INTÉGRATION DE CHACUN DANS LA SIZAINE ET DANS LA MEUTE... CE N'EST PAS UNE COMPÉTITION, CELA DOIT ÊTRE NATUREL ET SPONTANÉ SINON CELA N'A AUCUN SENS. IL N'EXISTE PAS DE CRITÈRES BIEN DÉFINIS, DONC NOUS NE POURRONS PAS VOUS MONTRER PAR A + B POURQUOI UNE SIZAINE ET PAS UNE AUTRE : C'EST UNE AMBIANCE GÉNÉRALE ET UN ENSEMBLE DE CRITÈRES INFINIMENT SUBTILS QUI DÉTERMINERONT NOTRE CHOIX.

#### ◆ MOTIVATION

CE FANION MET EN AVANT, LA SIZAINE QUI S'EST LA PLUS SURPASSÉE MÊME DANS LES MOMENTS DIFFICILES. LORS DES ACTIVITÉS, C'EST CELLE QUI AURA FAIT PREUVE D'ENCOURAGEMENT, DE SOLIDARITÉ, DE FAIR-PLAY... QUI AURA L'HONNEUR D'ACCROCHER CE PETIT FANION SUR SON BÂTON DE SIZAINE.

#### ◆ LOUP À L'HONNEUR

LORSQU'UN LOUP S'EST FORTEMENT DISTINGUÉ, IL RECEVRA CETTE MÉDAILLE POUR LE RÉCOMPENSER DE SA MOTIVATION ET DE SES EFFORTS.  
IL Y AURA UN LOUP À L'HONNEUR PAR JOURNÉE ET UN LOUP À L'HONNEUR DU CAMP.

# JOURNÉES PARTICULIÈRES

## LA JOURNÉE À L'ENVERS

AS-TU DÉJÀ IMAGINÉ UNE JOURNÉE COMPLÈTEMENT INVERSÉE DURANT LAQUELLE LA POPULATION FAIT LE MATIN CE QUI SE DÉROULE LE SOIR ? ET BIEN C'EST EXACTEMENT L'ESSENCE DE LA JOURNÉE À L'ENVERS. ISSUE D'UNE DISTORSION DE CONTINUUM ESPACE-TEMPS, LE SEUL MOYEN POUR QUE TOUT RENTRE DANS L'ORDRE EST D'INVERSER TES HABITUDES DU SOIR AU MATIN. EN ESPÉRANT QUE TU AIMES LA GYM AVANT LE REPAS CRÉPUSCULAIRE...

## LA JOURNÉE OLYMPIQUE

POUR VAINCRE LES ROMAINS IL VA FALLOIR VOUS SURPASSEZ SINON VOUS N'ARRIVEREZ JAMAIS À BOUT DES ROMAINS. LORS DE CETTE JOURNÉE VOUS DEVREZ MONTRER VOS TALENTS DE SPORTIFS. DES ÉPREUVES PLUS ARDUES LES UNES QUE LES AUTRES SERONT ORGANISÉES EN VUE DE PROUVER VOTRE FORCE ET DE MONTRER AUX AUTRES TRIBUS DE QUEL BOIS TU TE CHAUFFES. ALORS ENFILE TES BASKETS ET PRÉPARE-TOI AU COMBAT POUR ESPÉRER LES VAINCRE

## LE CONCOURS CUISINE

RÉSULTANT DE LA GRÈVE DES CUISTOS FRAPPANT LA GAULE DE PLEIN FOUET. BATTEZ DU FOUET, FAITES BOUILLIR LES MARMITTE CAR IL VOUS INCOMBE DE PRÉPARER LE REPAS LE PLUS EXQUIS POUR SATISFAIRE LES PALAIS DE VOS GAULOIS.

## LA JOURNÉE TANIÈRE

CAR CHAQUE SIZAINÉ DOIT AVOIR SON PROPRE DOMAINE DE COMPÉTENCE, IL VOUS FAUDRA CONSTRUIRE VOTRE VILLAGE. AINSI LA COMPÉTITION POURRA SE POURSUIVRE AVEC UN GRAND STRATEGO DANS LE BOIS.

## LES PROMESSES

DURANT CETTE JOURNÉE, LES PROMETTANTS ET LES DOYENS, POURRONT RÉALISER UNE RÉFLEXION QUANT À LA MEUTE ET LA VIE DE LOUVETEAUX ET FAIRE UNE PROMESSE À LA MEUTE. CETTE RÉFLEXION PEUT ÊTRE GUIDÉE PAR LES CHEFS QUI VOUS EXPLIQUERONT TOUT.

## LE HIKE

LE HIKE EST UNE JOURNÉE OU L'ON PART À L'AVENTURE, OU L'ON VA DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX HORIZONS ET DONC LES ALENTOURS DU CAMP. PLUS CONCRÈTEMENT C'EST UNE GRANDE PROMENADE QUI SE FAIT GÉNÉRALEMENT PAR ANNÉES, ET OUI L'ON NE FAIT PAS TOUJOURS TOUT EN SIZAIN, UN PEU DE CHANGEMENT NE FAIT PAS DE MAL. LE BUT DE CETTE JOURNÉE EST DE PRENDRE L'AIR ENCORE PLUS QUE LES AUTRES JOURS ET DE SE RETROUVER ENTRE LOUPS DU MÊME ÂGE POUR DES MOMENTS PLUS PARTICULIERS. VOUS ÊTES TOUJOURS ACCOMPAGNÉS DE 1 OU 2 DOYENS

## LA JOURNÉE CRADE

CRASSES, SALISSURES, ODEURS NAUSÉABONDES. AUTANT DE CHOSSES QUI, HABITUELLEMENT, FONT TACHE. LORS DE LA JOURNÉE CRADE, LES MENTORS TE JUGERONT SUR TA FACULTÉ À ÊTRE LE PLUS SALE POSSIBLE. ALORS ENFILE DE VIEUX HABITS ET NE FAIS PLUS QU'UN AVEC LA SALETÉ CAR LA MINE D'OR NE PARDONNE PAS.

# TRUCS ET ASTUCES : LES CONSEILS

UN CONSEIL DE SIZAIN VISE À RENDRE LE GROUPE ET CHAQUE JEUNE QUI EN FAIT PARTIE DE PLUS EN PLUS RESPONSABLE DE LUI ET DES AUTRES. IL PERMET AUSSI DE RÉGLER LES DIFFÉRENTS AFIN D'AVOIR UNE MEILLEURE ENTENTE PAR LA SUITE. DANS LA MEUTE, IL EXISTE 2 MOMENTS POUR POUVOIR FAIRE UN CONSEIL :

- LE ROCHER DU CONSEIL : LE CHEF RESPONSABLE DE VOTRE SIZAIN, L'ACCOMPAGNE DANS UN ENDROIT CALME. POURQUOI ? POUR PARLER DE L'ENTENTE DANS LA SIZAIN ET AVEC LES AUTRES LOUPS, POUR FAIRE PART AUX CHEFS DES DÉSIRES, BESOINS OU AUTRES REMARQUES... NOUS SOMMES OUVERTS À TOUTES LES PROPOSITIONS !
- EN FIN DE JOURNÉE : UN PETIT DÉBRIEFING (= FAIRE LE POINT SUR LA JOURNÉE) NE FAIT JAMAIS DE TORT. IL SE FAIT SANS CHEF, SAUF À LA DEMANDE DE LA SIZAIN.
- SURTOUT, N'ATTENDEZ PAS UNE SITUATION CHAOTIQUE POUR RÉAGIR, DES PETITS CONSEILS PRÉVENTIFS AU QUOTIDIEN VALENT MIEUX QU'UNE GUERRE DE 10 JOURS ! N'HÉSITÉS PAS À FAIRE APPEL AUX CHEFS.

## PETIT MOT POUR NOS GAULOIS...

LE CAMP, EST L'ACCOMPLISSEMENT D'UNE ANNÉE LOUP, ON LE RÉTIENT TOUS. QUE DE SOUVENIRS, D'AVENTURES, DE FOUS RIRES... NOTRE SOUHAIT, EN TANT QUE CHEF, EST QUE CHACUN D'ENTRE VOUS TROUVE SA PLACE AU SEIN DE LA MEUTE, NOUS COMPTONS SUR VOUS POUR VOUS OUVRIR AUX AUTRES LOUPS, CAR ÊTRE LOUP, CE N'EST PAS UNIQUEMENT RESTER ENTRE COPAIN, MAIS PLUTÔT ÊTRE L'AMI DE TOUS ! EN CAS DE PROBLÈMES, N'HÉSITE JAMAIS À EN PARLER À UN CHEF, NOUS SOMMES LÀ POUR ÇA.

« LA FORCE DU LOUP C'EST LA MEUTE ; LA FORCE DE LA MEUTE C'EST LE LOUP ». N'OUBLIEZ PAS QU'UN CHEF RESPONSABLE EST ATTRIBUÉ À CHACUNE DES SIZAINES MAIS VOUS POUVEZ VOUS SENTIR LIBRE DE PARLER AU CHEF DE VOTRE SOUHAIT SI VOUS EN RESSENTEZ LE BESOIN. NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS ET NOTRE BUT EST QUE TOUT LE MONDE S'AMUSE ET SOIT CONTENT D'ÊTRE LÀ.

## PETIT MOT POUR NOS CHEFS DE GAULE...

L'ENTENTE ENTRE LE SIZENIER ET SON SECOND EST INDISPENSABLE À LA RÉUSSITE DE CE CAMP. ENSEMBLE, VOUS ÊTES GARANTS DE L'AMBIANCE ET DE LA MOTIVATION DE VOTRE SIZAINÉ. NOUS COMPTONS SUR VOUS !

SI TU RALENTIS, ILS S'ARRÊTENT. SI TU FAIBLIS, ILS FLANCHENT. SI TU T'ASSIEDS, ILS SE COUCHENT. SI TU DOUTES, ILS DÉSESPÈRENT. SI TU CRITIQUES, ILS DÉMOLISSENT. MAIS SI TU MARCHES DEVANT, ILS TE DÉPASSERONT. SOUVIENS T'EN...



# JOURNÉE TYPE

**4H00** : LE SOLEIL SE LÈVE.

**4H15** : \*RÉVEIL EN SURSAUT\*

QUOI ? LE SOLEIL EST DÉJÀ LEVÉ ?

**4H30** : TOPO MATINAL : QUELLES SONT LES NOUVELLES ? ÉPREUVE ? DÉFIS ? RANGEMENT ? IL Y A TOUJOURS DU MOUVEMENT ! LA VIE DE GAULOIS N'EST JAMAIS CALME...

**6H30** : CARDIO, RENFORCEMENT MUSCULAIRE, TOUT POUR ÊTRE AU SOMMET ET Y RESTER !

**9H00** : APRÈS L'EFFORT, LE RÉCONFORT -> LE PETIT DÉJEUNER POUR PRENDRE DES FORCES.

**9H30** : IL N'Y A PAS DE PLACE POUR LE DÉSORDRE. TOUT DOIT TOUJOURS ÊTRE PARFAIT, ON NE SAIT JAMAIS QUE VOS DOYENS PASSENT SUR VOTRE CAMPEMENT.

**12H00** : ON A FAIM, LES CUISTOTS SONT RADINS !

**13H30** : DIGESTION OBLIGATOIRE AVANT D'ATTAQUER LA SUITE DE LA JOURNÉE. C'EST L'HEURE DE LA SIESTE.

**14H30** : FINI DE ROUPILLER, TU N'ES PAS ENCORE EN SÉCURITÉ POUR LA NUIT.

**16H00** : PEUT-ÊTRE BIEN UN PETIT GOÛTER, BANDE DE GOURMANDS :)

**18H00** : ÇA ANNONCE LA FIN D'UNE JOURNÉE HAUTE EN COULEUR, ENTRE ÉPREUVE ET STRATÉGIE, CE FUT UNE JOURNÉE BIEN FATIGANTE.

**19H00** : A TAAABLEEEE, UN BON REPAS BIEN MÉRITÉ.

**19H45** : WASH-WASH. IL EST TEMPS DE S'ASTIQUER ET DE SE LUSTER. ET QUE ÇA BRILLE !

**20H15** : EN AVANT POUR L'ÉVALUATION, VOUS AUREZ L'OCCASION DE PARTAGER VOTRE HUMEUR DU JOUR AVEC VOTRE CHEFS.

**20H45** : APRÈS CETTE RUDE JOURNÉE ENTRE AVENTURIERS, IL EST TEMPS DE S'INSTALLER PRÈS DU FEU, D'OUBLIER LA COMPÉTITION ET DE CHANTER À TUE-TÊTE !

**23H15** : LA SOIRÉE TERMINÉE ET LE SOLEIL DISPARU, ON NE RÊVE QUE D'UNE CHOSE : ENFILER SON PLUS BEAU PYJAMA ET S'ENDORMIR.

# FICHE TECHNIQUE : LE MORSE

VOICI UN BON MOYEN POUR COMMUNIQUER À LONGUE DISTANCE : LE MORSE. TOUJOURS UTILE POUR LES AVENTURIERS QUE VOUS ÊTES.

ON VOUS OFFRE CE PETIT MOYEN MNÉMOTECHNIQUE : TU DÉCOMPOSES LE MOT PAR SYLLABES ET LORSQU'IL Y A UN O DANS LA SYLLABE, TU METS UNE « BARRE » (=SON LONG) ET QUAND IL N'Y EN A PAS, TU METS UN « POINT » (=SON COURT).

|   |      |             |   |      |                     |
|---|------|-------------|---|------|---------------------|
| A | ._   | Allô        | 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 | ..._ | Valparaison         |
| J | .___ | Joblanovo   | W | .___ | Wagon post          |
| K | ._.  | Koriko      | X | .._  | Mr X à des lunettes |
| L | ._.. | Limonade    | Y | .___ | Yoplait bonbon      |
| M | __   | Moto        | Z | __.. | Zorro est là        |

## LES BONS !!

LES BONS TE PERMETTRONT D'AVOIR CERTAINS AVANTAGES PENDANT LE CAMP. VEILLE À NE PAS TOUS LES UTILISER TROP VITE... ATTENTION UN BON PAR JOUR SEULEMENT !

PETITE PARTICULARITÉ CETTE ANNÉE, POUR ÉVITER QUE NOS CHERCHEURS D'OR NE LES PERDENT OU NE LES DUPLIQUENT, LES DOYENS TIENDRONT UNE LISTE DES HABITANTS DU VILLAGE, ET POURRONT SUIVRE EN DIRECT LA CONSOMMATION DE BONS DE CHAQUE GAULOIS.

LES BONS DISPONIBLES SONT TOUS PLUS TENTANTS LES UNS QUE LES AUTRES, BOISSON, BONBON, GYMPASS, ...

# DE QUOI LES GAULOIS AURONT BESOIN ?

## SUR TOI LE JOUR DU DÉPART

- ◆ PULL D'UNIFORME
- ◆ SHORT D'UNIFORME
- ◆ TON FOULARD (BIEN ROULÉ)
- ◆ CHAUSSETTES GRISSES
- ◆ BOTTINES DE MARCHÉ

## DANS TON PETIT SAC À DOS (INDISPENSABLE !)

- ◆ UNE GOURDE (REPLIE DE PRÉFÉRENCE)
- ◆ CARTE D'IDENTITÉ (À REMETTRE À AKELA DÈS TON ARRIVÉE)
- ◆ LA NOUVELLE FICHE MÉDICALE
- ◆ L'AUTORISATION PARENTALE

## POUR TA COUCHETTE :

- ◆ UN SAC DE COUCHAGE
  - ◆ UNE COUVERTURE (TU RISQUES D'AVOIR FROID LA NUIT)
  - ◆ UN MATELAS PNEUMATIQUE OU UN LIT DE CAMP. VÉRIFIEZ BIEN QU'IL NE SOIT PAS PERCÉ OU QU'IL NE MANQUE PAS DE PIÈCE + POMPE SI NÉCESSAIRE.
- CETTE ANNÉE ENCORE UNE FOIS NOUS VOUS DEMANDONS DE BIEN VÉRIFIER LES MATELAS TROUÉS CAR CHAQUE ANNÉE LES CHEFS DOIVENT DONNER LEUR MATELAS AUX LOUPS ET N'ONT PLUS RIEN POUR EUX.

## DANS TON GRAND SAC À DOS :

- ◆ 1 VESTE CHAUDE ET IMPERMÉABLE (EN ESPÉRANT QU'ELLE NE SERVIRA PAS)
- ◆ 2 OU 3 PULLS CHAUDS (POUR FAIRE FACE AU FROID DES SOIRÉES DU CAMPEMENT)
- ◆ 10 T-SHIRTS
- ◆ 5 SHORTS
- ◆ UN SAC À LINGE
- ◆ 1 OU 2 ESSUIE(S) DE VAISSELLE
- ◆ 10 CALEÇONS
- ◆ 15 PAIRES DE CHAUSSETTES
- ◆ 1 PANTALON (UNIQUEMENT POUR LES VEILLÉES POLAIRES !)
- ◆ 2 ESSUIES ET 2 GANTS DE TOILETTE
- ◆ 1 MAILLOT DE BAIN (SLIP DE BAIN) ET 1 BONNET DE BAIN + DES

## BRASSARDS !

- ◆ 1 CASQUETTE, BOB OU AUTRE COUVRE-CHEF (POUR LE SOLEIL)
- ◆ 1 PAIRE DE BOTTES
- ◆ 1 PAIRE DE BASKETS (OU PLUS)
- ◆ CHAUSSURES POUR L'EAU
- ◆ TON DÉGUISEMENT (VOIR PLUS HAUT DANS LA DESCRIPTION DE TA SIZAINE)
- ◆ UNE TENUE DE COMBAT QUE TU PEUX SALIR, DÉCHIRER ETC ETC...
- ◆ 1 OU 2 LIVRES POUR LA SIESTE
- ◆ ENVELOPPES TIMBRÉES ET PRÉADRESSÉS, PAPIER ET BIC
- ◆ 1 LAMPE DE POCHE + PILES DE RECHANGE
- ◆ LES 5 OBJETS DU PARFAIT LOUVETEAU : PAPIER, BIC, CORDE, MOUCHOIRS ET TA BONNE HUMEUR.

## DANS TA TROUSSE DE TOILETTE :

- ◆ 1 BROSSE À DENTS, DU DENTIFRICE ET 1 GOBELET
- ◆ 1 SAVON ET DU SHAMPOING ÉCOLOGIQUE
- ◆ DES MOUCHOIRS
- ◆ DE LA CRÈME SOLAIRE
- ◆ 2 PYJAMAS

MERCI AUX PARENTS DE FAIRE ATTENTION À LA TAILLE DES SACS QUE VOUS METTEZ POUR VOTRE ENFANT. LES VALISES DES LOUPS FONT PARFOIS DEUX FOIS LEUR TAILLE ET POUR LE RANGEMENT CE N'EST VRAIMENT PAS ÉVIDENT. N'OUBLIEZ PAS NON PLUS QU'AU PLUS VOUS METTEZ D'AFFAIRE À VOS ENFANTS, AU PLUS ILS LES ÉPARPILLEN ET AU MOINS ILS S'Y RETROUVENT.

ON LE RÉPÈTE ENCORE UNE FOIS MAIS VEILLEZ À METTRE LE NOM DE VOS ENFANTS DANS LEURS AFFAIRES D'UNIFORME CAR CHAQUE ANNÉE LA MOITIÉ DE LA MEUTE NE TROUVE PLUS SON FOULARD OU SON PULL AU BOUT DU DEUXIÈME JOUR.

## LES INFORMATIONS PRATIQUES

O **LES DERNIÈRES ANNÉES** : VOUS ÊTES ATTENDUS LE 7 JUILLET À 15H00 À L'ENDROIT DE CAMP (VOIR L'ADRESSE CI-DESSOUS) EN UNIFORME IMPECCABLE.

O **LE RESTE DE LA MEUTE** : LE RENDEZ-VOUS EST FIXÉ LE 8 JUILLET 2023 À 9H30 À L'ENDROIT DE CAMP (VOIR L'ADRESSE CI-DESSOUS) EN UNIFORME IMPECCABLE.

O **LA FIN DU CAMP** : SE FERA POUR TOUS LES LOUVETEAUX LE 17 JUILLET 2023 À 12H30 À L'ENDROIT DE CAMP.

O **VOICI L'ADRESSE OÙ VOTRE FILS PASSERA LES 10 JOURS DE CAMP** :

SALLE QUATRE VENTS – BONNERUE  
VELLEREUX, 6663 HOUFFALIZE

O **L'ADRESSE POUR ENVOYER UNE PETITE LETTRE EST IDENTIQUE.**

O **LA CARTE D'IDENTITÉ DE VOTRE FILS EN COURS DE VALIDITÉ EST À REMETTRE À AKÉLA DIRECTEMENT EN ARRIVANT AU CAMP.**

O **FICHE MÉDICALE** : CONCERNANT LA FICHE MÉDICALE, NOUS DEMANDONS AUX PARENTS QUI NE NOUS L'ONT TOUJOURS PAS ENVOYÉE DE LE FAIRE DANS LES PLUS BREFS DÉLAIS. POUR LES PARENTS QUI L'AURAIENT DÉJÀ RENDUE, VEUILLEZ 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.

O **MÉDICAMENTS** : SI VOTRE ENFANT DOIT PRENDRE DES MÉDICAMENTS, VEUILLEZ NOUS PRÉCISER LES DOSES ET L'HORAIRE AUQUEL ILS DOIVENT ÊTRE PRIS. VOUS POUVEZ NOUS EN NOTIFIER PAR MAIL AVANT LE CAMP ET DE VIVE VOIX LORSQUE VOUS DÉPOSEZ VOTRE ENFANT EN DÉBUT DE CAMP (À KOTICK DE PRÉFÉRENCE).

O **LE PRIX DU CAMP** : IL S'ÉLÈVE À 150€ POUR TOUS LES LOUPS, EXCEPTÉ LES SORTANTS (DERNIÈRE ANNÉE) QUI S'ÉLÈVE À 160€. CETTE SOMME DOIT ÊTRE PAYÉE AU PLUS TARD LE 10 JUIN SUR LE COMPTE DE LA MEUTE : BE41 6528 2551 1310. AVEC EN COMMUNICATION « HOUFFALIZE 2023 + NOM + PRÉNOM ».

VEUILLEZ NOTER QU'UNE ATTESTATION MUTUELLE VOUS SERA REMISE LE DERNIER JOUR DU CAMP ET QU'ELLE VOUS PERMETTRA D'ÊTRE PARTIELLEMENT REMBOURSÉ DU MONTANT DE CELUI-CI.

NOUS TENONS À VOUS RAPPELER QUE CE PAIEMENT NE DOIT PAS ÊTRE UN FREIN À LA PARTICIPATION DE VOTRE FILS À NOTRE CAMP, EN CAS DE PROBLÈME AVEC CETTE SOMME NOUS VOUS PRIONS DE PRENDRE

CONTACT AVEC AKÉLA (+32 471 91 51 23) AFIN DE TROUVER UNE SOLUTION.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS N'HÉSITEZ PAS À NOUS LES POSER SUR L'ADRESSE MAIL DE LA MEUTE ([MEUTESTGEORGES@GMAIL.COM](mailto:MEUTESTGEORGES@GMAIL.COM))

# JEUX

## ASTERIX ET OBELIX

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

- (?) ASTERIX
- (?) OBELIX
- (?) IDEFIX
- (?) GAULE
- (?) ROMAINS
- (?) PANORAMIX



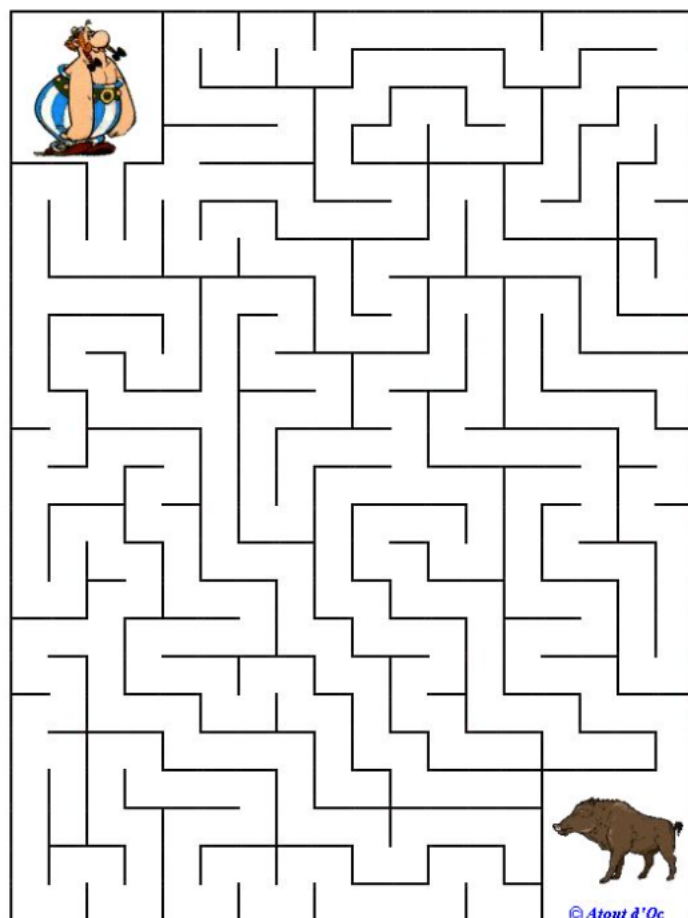


# DÉFI RELEVÉ !

ABRARACOURCIX, OBÉLIX, ASTÉRIX ET IDÉFIX ONT DÉCIDÉ  
DE FAIRE UNE COURSE AU ROMAIN.  
QUI VA GAGNER ?



Obélix a toujours faim, il cherche un gros sanglier pour goûter.



## PHOTO SOUVENIR

L'ÉQUIPE DES GAULOIS A PRIS LA POSE. OBSERVE BIEN CETTE IMAGE ET TROUVE LE DÉTAIL QUI NE LUI APPARTIENT PAS.



A



B



C



D



E



F

DEVINE DE QUELS DOYENS IL S'AGIT !



## NOTES, SIGNATURES, SOUVENIRS, ...

SUR CETTE PAGE, TU POURRAS ÉCRIRE TES SOUVENIRS DU CAMP.



MEUTE SAINT GEORGES 2022 -2023