



SUPER MARIO



TM

A LA DECOUVERTE DES 5 MONDES



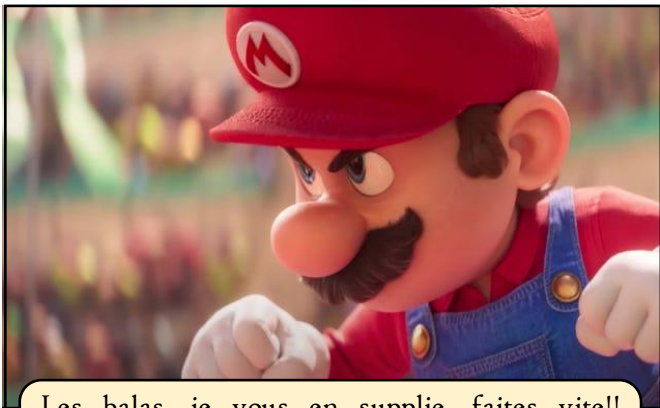
**AU SECOURS !!
AU SECOURS !!**



Chers Baladins, j'ai besoin de votre aide ! Ma très chère Peach a été enlevée...Seul, je n'arriverai pas à la retrouver. Bowser l'a emmenée dans son château très loin d'ici. Pour y arriver, vous allez devoir traverser 5 mondes plus hostiles les uns que les autres...



AH AH AH Mario, tu penses vraiment que tes petits baladins seront capables de me battre ? Impossible !!



Les balas, je vous en supplie, faites vite!! Ramenez-moi ma bien aimée, ramenez-nous la princesse de notre Royaume Champignon !!



A SUIVRE...

Mario et ses compagnons



Aidi en

MARIO



Mario est le personnage principal du Royaume Champignon . Toujours joyeux et vibrant, Mario est plombier de profession mais est bon à tout faire : tennis, golf, course de kart,.. c'est un brillant athlète.

Il se distingue de ses compagnons grâce à sa salopette bleue, sa casquette rouge et son emblématique moustache. Mario est très amiteux et n'hésite jamais à partir à l'aventure, surtout lorsqu'il s'agit de sauver la princesse Peach des griffes de Bowser, son ultime rival. En effet, Mario et la princesse sont de très bon amis, celui-ci lui rend souvent visite au château.

Mario est doté d'une grande force, sait faire des sauts exceptionnels, et possède une grande habilité au combat, ce qui l'aide dans ses aventures. Parfois, il réussit à obtenir des boites mystères contenant de nombreux objets et costumes pouvant lui donner des pouvoirs supplémentaires comme les super champis, les étoiles d'invincibilité, ...



Ouandji en

LUIDJI



Le frère de Mario est l'autre héros du Royaume Champignon. Il ressemble beaucoup à son frère mais est plus grand et se distingue par son chapeau de couleur verte.

Luidji est gentil mais il a un coté peureux et maladroit, quand la situation l'exige il arrive néanmoins à trouver le courage nécessaire pour vaincre ses ennemis.



Ses capacités au combat sont sur le même pied d'égalité que ceux de Mario, une fois que les frères font équipe, rien ne leur est impossible !



Poudou en

PEACH



Peach est la princesse bien aimée du Royaume Champignon.

Elle habite avec ses sujets, les toads.

C'est une personne calme, attentionnée et extrêmement gentille. Elle travaille sans cesse pour créer un monde où tous ses toads pourront mener une vie heureuse. Peach est toujours prête à participer à une variété de sports et adore faire de la pâtisserie et cuisiner.

Malgré sa garde royale, elle réussit à se faire enlever par le roi des koopas, Bowser.



Oncilla en

TOAD



Toad est un résident du Royaume Champignon qui travaille pour la princesse Peach. Il se différencie de son espèce par ses points rouges sur la tête alors que les autres présentent une variété de couleurs.

Avec leur chapeau à pois et leur petit corps, ils ressemblent mystérieusement à des champignons...

De nature pacifique et généreux, Toad à toujours le sourire aux lèvres, est très joyeux et fidèle. Il fait de son mieux pour aider Mario et Luidji dans leurs efforts pour protéger le Royaume Champignon de Bowser.

Suricate en

TOADETTE



Compagne de Toad, Toadette réside avec lui au Royaume Champignon.

Elle est très joyeuse et optimiste, aime les animaux, la musique et les fleurs.

Elle est toujours partante pour accompagner son amoureux dans ses aventures.

Sajou en **YOSHI** 



Fidèle compagnon de Mario, Yoshi est originaire de l'île de Yoshi. Ressemblant à un dinosaure croisé à une tortue, les yoshis peuvent se présenter sous d'autres couleurs comme le rouge, le bleu, le rose ou encore le jaune.

Il a un tempérament insouciant et aime se promener dans la forêt et passer du temps avec les autres yoshis.

Il aide Mario dans ses aventures en le laissant monter sur son dos. Ils font ainsi équipe et Mario profite des pouvoirs spécifiques aux yoshis comme le pouvoir d'avaler les ennemis avec sa langue de caméléon, les transformer en œuf puis les utiliser comme projectiles.



Bassaris en **DAISY**



La fidèle amie de la princesse Peach est la princesse de Sarasaland.

Daisy se distingue par son style unique composé de sa robe jaune et ses accessoires fleuris. Elle est joueuse, dynamique et sportive, en effet elle participe volontiers à tous les tournois organisés au Royaume Champignon. Daisy est toujours prête à relever de nouveaux défis et vivre de nouvelles expériences.

PS : Il semblerait que Luidji ait un faible pour Daisy, et il se pourrait même que ce soit réciproque....



Riko en

WARIO



Soi-disant rival de Mario, Wario s'allie aujourd'hui avec Mario et ses amis pour sauver la princesse Peach. Wario est reconnaissable grâce à sa casquette jaune et sa moustache en zigzag.

Il possède une personnalité tapageuse et adore partir à l'aventure aux trésors cachés pour augmenter sa fortune.

Wario est un adversaire redoutable grâce à sa grande force et au fait qu'il encaisse bien les coups.



Il est impliqué dans diverses activités. Celle du moment : la prochaine compétition du Royaume Champignon, les 24h champi. Espérons qu'il aura le temps d'aider Mario et ses amis malgré ça !

Beringei en

WALUIDJI



Ami et complice de Wario, Waluidji est le soi-disant rival de Luidji. Tout comme Wario, il sait faire abstraction de cette rivalité lorsqu'il s'agit de la princesse Peach.

Son apparence est une caricature de Luidji. Sa couleur fétiche est le mauve, tout comme son club de foot de cœur. Avec ses longs bras et longues jambes, Waluidji est fort en sport et n'hésitera pas à tricher pour parvenir à ses fins.



PS : Sa consommation journalière d'ail, aliment dont il raffole, serait à l'origine de sa mauvaise haleine. En tout cas, elle n'est probablement pas étrangère à une de ses attaques favorites, le prout explosif.

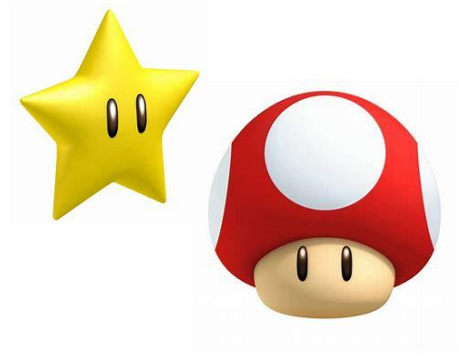
BOWSER

Bowser est le roi des koopas. C'est le rival de Mario et il n'arrête pas de causer des problèmes dans le Royaume Champignon. C'est le commandant de plusieurs acolytes, y compris les Koopas, les Goombas, les Bill balles et les Maskaches.

À chaque fois qu'il vise le Royaume Champignon, ses plans sont le plus souvent déjoués par Mario et ses amis. Bowser est un ennemi redoutable qui possède une force incroyable et peut aussi cracher du feu.



Les récompenses



À la fin du camp, les habitants du Royaume Champignon recevront des récompenses pour gratifier leurs nombreux efforts. Celles-ci leurs seront attribuées en fonction de leurs motivation, implication,...

Motivation

Cette récompense sera remise au bala le plus motivé tout au long du camp. Durant les différents jeux et activités, le baladin le plus solidaire, fair-play et de bonne humeur aura l'honneur de recevoir une petite pince à linge ou encore un stickers démontrant cette implication.

Esprit du thème

Ce fanion récompensera le baladin qui sera le plus investi dans le thème. Que ce soit à travers son déguisement, le concours cuisine ou encore la vie quotidienne du camp.

Bala à l'honneur

Elle reviendra au bala qui s'est le plus distingué durant le camp et au cours de l'année, celui-ci recevra cette médaille en guise de récompense pour ses efforts fournis et sa motivation.

Ponctualité

Si vous souhaitez gagner cette récompense, plus question de traîner lorsque vous entendez le sifflet du rassemblement. La récompense ponctualité sera remise au baladin le plus rapide pour arriver au rassemblement.

Hygiène

Il est important de toujours être propre lorsque vous séjournez dans le royaume. Chaque jour votre lit et vos vêtements devront être rangés et pliés, vos dents brossées et votre corps lavé. L'hygiène de vie est très importante !

Les journées :

Le concours cuisine :

Pour cette journée, les habitants du royaume champignon vont devoir dévoiler leurs talents de cuisinier et remplacer les intendants le temps d'une journée (ils pourront enfin se reposer !). Mais attention, nos apprentis Etchebest ne se contenteront pas d'une assiette vide, votre mission sera de rassasier toute l'équipe de Mario grâce à vos différents mets. Nous comptons sur vous pour rapporter des étoiles à notre royaume ! Si vous débutez en cuisine ne vous inquiétez pas, votre staff préféré sera là pour vous donner les meilleurs conseils (ou du moins essayer). Alors à vos marques, prêts, cuisinez !!!



La journée olympique :

Tout au long de l'année, nous avons constaté que vous aviez toutes et tous des capacités physiques hors du commun, nous avons donc demandé à Donkey Kong, notre coach sportif, de vous concocter des épreuves dignes des plus grands sportifs. Au programme : courses de kart, parcours d'obstacles, sprints, et j'en passe...

Le Hike :

Si vous avez soif d'aventure, vous allez adorer cette journée. Nous allons gravir les plus hautes montagnes, traverser les plus grands déserts et surtout découvrir la belle région qui se trouve dans les environs de l'endroit de camp. Une petite marche s'impose, rien de tel que de prendre son goûter avec un joli point de vue...



La journée crade :

Comment faire de la peinture sans pinceau ? Ou encore manger des spaghettis sans couvert ? Nous allons tenter diverses expériences de ce type au cours d'une après-midi de folie à travers le monde Tropical !! Le concept est simple, le plus sale l'emporte ! Pour les plus courageux d'entre vous, n'hésitez pas à lancer de la peinture sur Waluigi et Wario, mais à vos risques et périls...

Conseil du soir

Pour votre bien nous avons décidé de mettre en place un tableau à Smileys que vous remplirez chaque soir après avoir mangé le délicieux repas que nos intendants vous auront préparé !

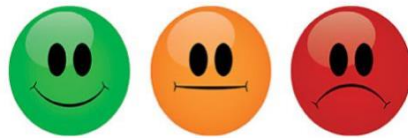
Ce tableau aura pour but de nous montrer à quel point vous avez aimé la journée ou non.
Vous aurez le choix entre 3 smileys.

Le vert : pour nous dire que votre journée a été excellente.

L'orange : pour nous dire que vous n'avez pas spécialement aimé cette journée.

Le Rouge : pour nous dire que vous vous êtes ennuyés !

Vos chefs préférés auront également le droit de coter le comportement que vous avez eu au court de la journée, soyez donc sages !



Journée type

3h55 : Réveil à la trompette avant le lever du soleil

4h00 : Lits pliés au carré, les balas réveillés et levés courent chercher de l'eau à la rivière la plus proche (30km).

4h30 : Les balas sont de retour, hop-hop-hop à la gym !

- Entraînement de boxe avec le Wario

Course à pied avec le Waluigi

- Lutte avec tous les autres habitants du royaume Champignon

5h30 : Cérémonie du soleil, les balas et les chefs en groupe saluent le soleil levant.

5h40 : Réunion de groupe : Présence de tous nos balas, des arrivées/départs, quelles sont nos missions pour la journée ?

6h00 : ENFIN ! Le petit déjeuner, les balas ont besoin de force pour la journée qui les attend !

6h30 : On s'occupe des besoins des maisons champignons, nettoyer les endroits de vie, soigner les bobos, jouer entre balas, et vérifier que Bowser ne rôde pas autour de nos lits.

7h30 : Les dents sont brossées, les barbes rasées et les balas douchés pour la journée qui ne fait que commencer.

10h00 : À la cueillette et chasse pour manger le reste de la journée.

13h00 : ON A FAIM ! ON A TOUS TRÈS FAIM ! Les cuistots n'ont pas chômé ! Ils ont cuisiné, pour tous les balas, des plats dont Gordon Ramsay serait jaloux.

14h00 : C'est le moment de la sieste stratégique, meilleure tactique pour attaquer la suite de la journée.

15h00 : Fini de pioncer

16h00 : Moment goûter, et quality time avec nos balas.

18h00 : La fatigue se fait ressentir chez les balas, la journée fut longue mais ce n'est pas le moment de baisser les bras !

19h00 : L'odeur d'un plat irrésistible vient chatouiller les narines de nos courageux balas.

19h50 : La pluie, prête avant l'heure, vient donner la douche bien méritée à tous nos balas.

20h15 : L'air devient plus frais, l'ambiance plus calme, et les couleurs du ciel dorées... Il est temps de débriefer avec les chefs, de dire ce que l'on a sur le cœur, de se confier si on en ressent le besoin.

20h45 : Après cette longue et excitante journée, vient le moment de jouer de la musique et d'oublier les petits tracas du quotidien autour du feu. Jeux et chansons.

23h00 : Les derniers sentimentaux souhaitent une bonne nuit à leurs balas préférés, et rentrent gentiment dans leur sac de couchage, s'endormant en quelques instants.

De quoi les habitants du royaume champignons ont-ils besoin ?



Sur toi le jour du départ :

- X Pull d'uniforme
- X Short d'uniforme avec ton ceinturon
- X Foulard
- X Chaussettes grises/bleues
- X Bottines de marche

Dans ton p'tit sac à dos (indispensable !!)

- X Une gourde (remplie)
- X Carte d'identité
- X La nouvelle fiche médicale
- X L'autorisation parentale

Pour bien dormir

- X Un sac de couchage
- X Une couverture (Les nuits sont froides !)
- X Un matelas pneumatique ou un lit de camp, vérifiez bien son bon fonctionnement avant le départ !
- X Ton doudou si il veut bien venir avec toi 😊

Dans ton grand sac à dos :

- X Une veste chaude et imperméable
- X Trois pulls bien chauds
- X 7 T-shirts
- X 5 shorts
- X 7 caleçons / culottes
- X 10 paires de chaussettes
- X 1 pantalon (uniquement pour les veillées polaires !)
- X 2 essuies et 2 gants de toilettes
- X 1 casquette, bob ou tout autre couvre-chef (qui vous donnera la classe sous le soleil)
- X 1 paire de bottes
- X 1 paire de baskets
- X Une tenue de sauvage pouvant être salie, voire déchirée etc.
- X 1 ou 2 livres pour la sieste

- X Enveloppes timbrées et pré-adressées, papier & bic.
- X 1 lampe de poche + piles de rechange
- X Ton déguisement dans le thème de Mario (vous avez carte blanche)

Pour sentir bon :

- X 1 brosse à dent, dentifrice et 1 gobelet
- X 1 savon et du shampoing
- X Des mouchoirs
- X De la crème solaire
- X 2 pyjamas

Encore quelques conseils utiles, mais néanmoins incontournables :

- X Participe à l'emballage de ton sac, comme ça tu sauras comment faire pour la prochaine fois, et tu sauras ce qui se cache dedans ! (Et ça c'est super utile).
- X Oublie tout ce qui pourrait se casser et tout ce qui a de la valeur : Iphone 18, Playstation 6, Gameboy, MP4, chaîne stéréo, walkman, montre etc. Tu n'en auras pas besoin pendant ces 7 jours !

Les bons

La grande chef a décidé dans sa grande gentillesse de vous laisser ces quelques bons à utiliser dans le royaume. Donne les aux chefs ou aux intendants pour en profiter 😊

Les voici,



Bon pour un bonbon supplémentaire



Bon pour un câlin



Bon pour rater la gym matinale

(attention ; tu ne dois pas la faire mais aller regarder et encourager)



Bon pour un dessert supplémentaire



Bon pour un verre de soda

Les informations pratiques



START

Tout comme l'année passée, le trajet aller se fera en car. Les baladins sont attendus le **samedi 8 juillet à 11h** sur le parking du **centre sportif** de Grez-Doiceau.

Adresse : Chaussée de Wavre 99, 1390 Grez-Doiceau

FINISH



Nous vous attendons le **vendredi 14 juillet à 11h30** à l'**endroit de camp**. Des pains-saucisses seront prévus pour celles et ceux qui souhaitent manger avec nous avant de reprendre la route ;) Nous vous enverrons un sondage afin de nous faire une idée du nombre de personnes présentes et des quantités à prévoir...

Adresse : Buret 2, 6662 Houffalize



COURRIER

Veillez à indiquer sur les lettres que vous enverrez à vos enfants les informations suivantes :

Camp baladins 26^{ième}
Nom + prénom de votre enfant
Buret 2, 6662 Houffalize (JS Tavigny)

Les indispensables:

➤ Carte d'identité

La carte de votre enfant (**valide**) doit être remise à Aïdi à votre arrivée sur le parking du centre sportif le 8 juillet.

➤ Fiche médicale

Nous demandons aux parents qui n'auraient toujours pas remis la fiche médicale de nous la remettre dans les plus brefs délais. Concernant les parents qui l'auraient déjà rendue, veuillez-vous assurer que la fiche médicale de votre enfant est à jour, si ce n'est pas le cas, il est impératif de nous communiquer les nouvelles informations. **Pour rappel, en l'absence de fiche médicale, votre enfant ne sera pas autorisé à participer au camp.**

➤ Médicaments

Si votre enfant prend des médicaments, veuillez-nous l'indiquer et nous envoyer un mail reprenant toutes les informations nécessaires à la prise de ce médicament. (à savoir la dose, l'horaire, ...)

➤ Prix

Le prix du camp cette année s'élèvera à **140€**. Le prix est légèrement plus élevé que l'année précédente en raison de plusieurs facteurs, notamment la prise en charge du trajet aller et l'augmentation du prix du carburant mais également l'augmentation du prix des charges dans le contrat du logement (chauffage, électricité, eau). Cette somme doit être versée pour le 15 juin au plus tard sur le compte des baladins. Nous tenons à préciser que le montant du prix du camp ne doit en aucun cas être un frein à la participation de votre enfant. Si tel devait être le cas, n'hésitez pas à prendre contact avec Aïdi au 0479/92.24.71.

Virement :

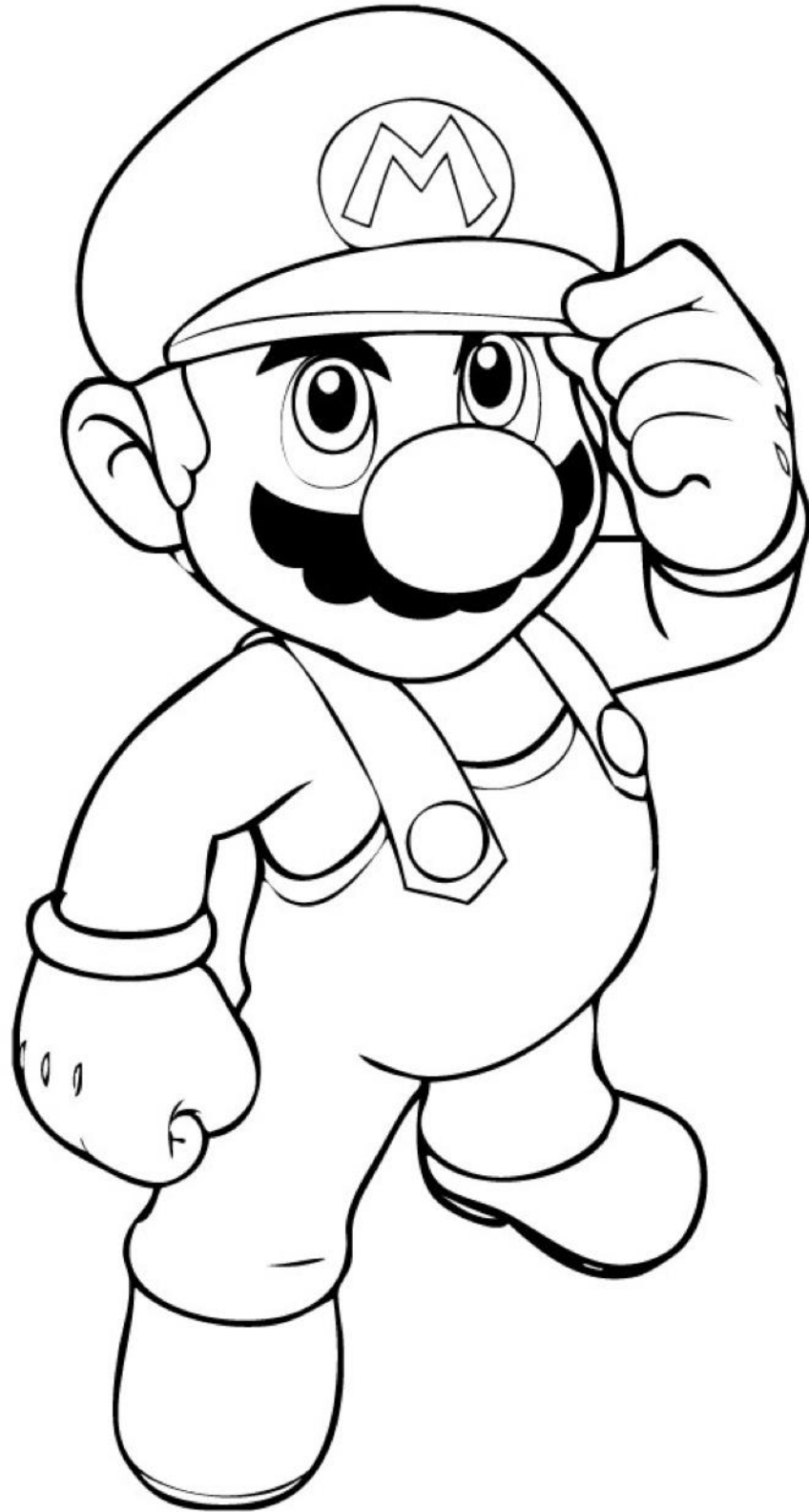
IBAN : BE19 6528 2551 1512

Nom destinataire : Baladins St-georges

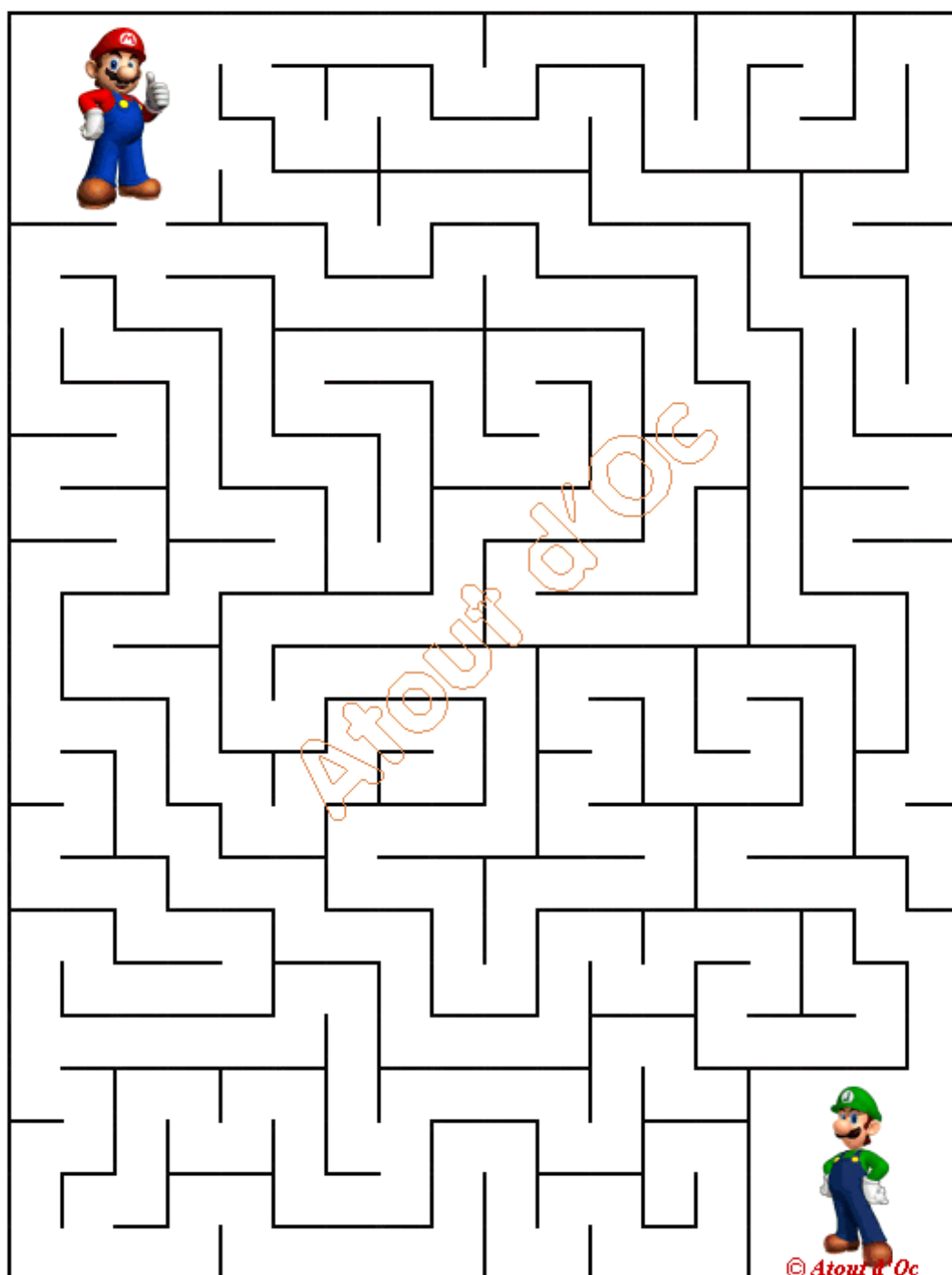
Communication : Houffalize 2023 - Nom Prénom de votre enfant

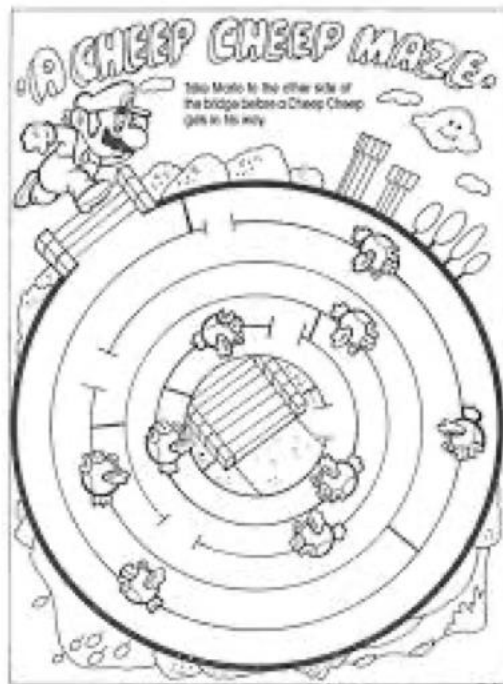
Si des questions persistent, n'hésitez pas à nous envoyer un mail ! Nous y répondrons avec plaisir ;)

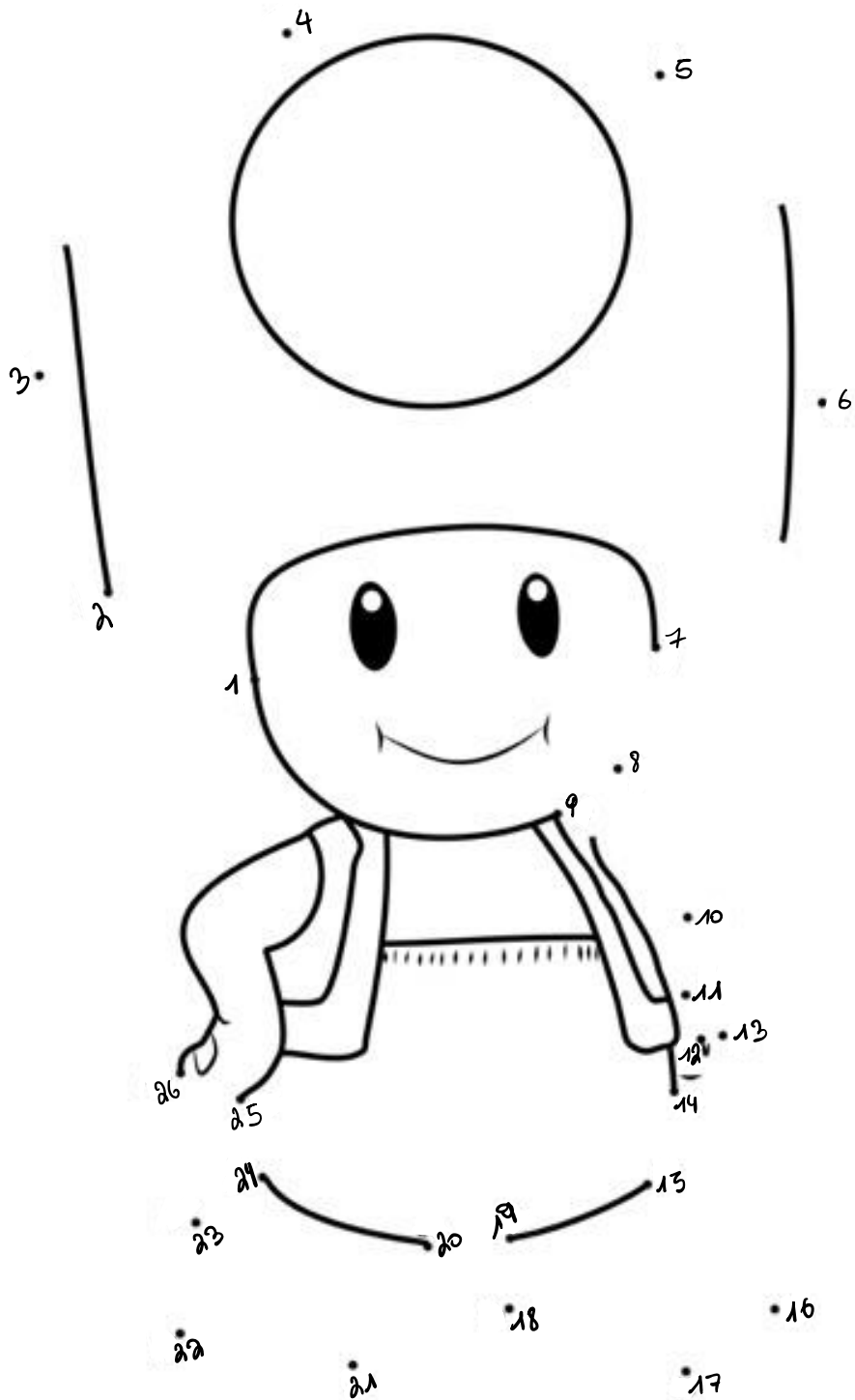
Jeux



Mario doit retrouver son frère Luigi perdu dans les égouts de New York.









Relie chaque chef à sa photo

(Ouandji, Bassaris, oncilla, Riko, Suricate, Poudou, Sajou, Aïdi et Beringei)

