

La meute du Peuple Libre de la 124 Sainte-Croix de la Futaie
vous présente son camp à

Hamois



Avatar, l'avènement
du Lotus Rouge

Le mot des chefs

Le camp c'est quoi ?

Chers Parents,

Nous voici au terme d'une année pleine d'aventures, et ce n'est certainement pas terminé ! Nous tenions à vous remercier pour votre confiance. En effet, laisser votre fils, votre bien le plus précieux entre nos mains pendant une petite dizaine de jours, c'est un effort presque insurmontable, et nous vous en sommes d'autant plus reconnaissants.

Dans les quelques pages qui suivront, vous découvrirez avec votre fils le thème du camp, ce qu'on fera durant ce camp, différentes activités phares, une liste de choses à ne pas oublier, et bien d'autres éléments. Vous trouverez également une page d'informations pratiques à conserver si vous souhaitez nous écrire. En effet, pour des raisons pratiques nous n'organisons pas de visite des parents au beau milieu du camp, mais une petite lettre, même si elle reste sans réponse, fait toujours plaisir, croyez-en notre expérience !

Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit, nous vous promettons un camp inoubliable pour ces louveteaux qui, au fil des réunions, nous sont également devenus chers.

Mais assez parlé, place au carnet de camp !

Salut les loups !

Après une année de folie pleine d'aventures diverses et variées, nous voici arrivés à la fin des réunions. Mais la fin des réunions annonce quelque chose de cent fois mieux ! Vous aurez deviné, il s'agit du grand camp !

Nous allons vivre des aventures incroyables, logés dans un magnifique lieu, et nourris par les meilleurs intendants qui puissent exister. Nous allons vivre un hike, vous allez pouvoir mesurer votre force individuellement et collectivement, faire des bricolages, vous reposer un peu quand même, partir à la découverte de forêts, de prairies, sous un soleil que nous avons commandé spécialement pour vous à l'IRM, nous ne nous attendons donc qu'à peu de pluie. Certains pourront passer leur Message au Peuple Libre, et tous vous pourrez vous améliorer, affiner vos techniques et passer plein de badges !

Mais ce camp ne se fera pas sans vous !

Nous comptons sur vous pour être toujours motivés, de bonne humeur et respectueux. Nous comptons sur vous pour être respectueux de l'endroit, du travail des chefs et des intendants et surtout, on compte sur vous pour être respectueux entre vous. Pour qu'un camp soit un succès, il ne faut plus de grands de petits, pas de moqueries, pas de violence (c'est les vacances). Bref, on compte sur vous pour faire de ce camp, un camp inoubliable.

Après ces petits détails techniques, on sait que vous êtes impatients de découvrir ce magnifique carnet de camp. On s'est amusé à le faire, donc n'attendez plus pour le découvrir !

Alors, prêts pour HAMOIS 2015 ?

Un peu d'histoire...

Les humains vivent chaque jour entourés de 4 éléments capitaux qui régissent l'équilibre de la planète : le feu, l'eau, l'air et la terre. Certains d'entre eux ont appris à dompter ces éléments à des fins diverses : guérison, développement des technologies, construction, défense, etc. Ils ont ensuite fondé 4 nations dirigées chacune par un Roi, puissant maître de l'élément de sa nation.

Parmi ces fabuleux maîtres des éléments, un être élu, appelé AVATAR, est capable de tous les maîtriser. Quand un AVATAR vient à mourir, l'organisation du LOTUS BLANC parcourt les 4 nations afin de trouver sa réincarnation. En effet, pour préserver l'équilibre entre le FEU, l'EAU, l'AIR et la TERRE, il doit toujours y avoir un AVATAR.

Il y a peu, une organisation hostile nommée le LOTUS ROUGE, a mené une guerre contre l'AVATAR. A l'instar du LOTUS BLANC, le LOTUS ROUGE compte des maîtres des éléments surpuissants, ayant poussé à l'extrême la maîtrise de leur élément. Leur but ? Prendre le pouvoir par la force et être les maîtres les plus puissants des 4 nations.

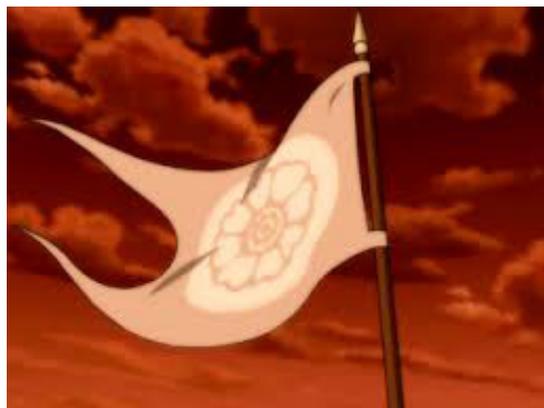
Il y a deux semaines de cela, au cours d'un combat sanginaire opposant le dernier Avatar et le LOTUS BLANC contre le LOTUS ROUGE et leur armée de maîtres, ils sont parvenus à tuer l'AVATAR !!! Désespérés, les membres du LOTUS BLANC, ont été en grande partie vaincus ; tués au combat ou faits prisonniers. Officiellement, le LOTUS BLANC n'est plus. Cependant, un commando est parvenu à échapper discrètement aux forces du LOTUS ROUGE.

La quête du lotus blanc :

Leur objectif ? Refonder le LOTUS BLANC en formant de nouveaux puissants maîtres et se battre aux côtés de la justice. Il faut repousser le LOTUS ROUGE et les vaincre pour mettre fin à leur régime de terreur. Pour mettre toutes les chances de leur côté, ils vont devoir rechercher un nouvel AVATAR.

C'est ici que le LOTUS BLANC a besoin de TOI ! Ton potentiel de maître a été éveillé il y a peu et tu as tout ce qu'il faut pour pouvoir rétablir l'équilibre et la paix parmi les 4 nations. Toi et les autres nouveaux maîtres issus des 4 nations avez le pouvoir pour rétablir la situation. Joins tes forces au LOTUS BLANC et abolissons tous ensemble la tyrannie instaurée par le LOTUS ROUGE ! Répondras-tu à notre appel ?

Le lotus blanc



Nation du feu : Sizaine

Habillement : Les maîtres du feu portent des vêtements dans les tons rouge/bordeau/brun foncé dans lesquels ils sont à l'aise pour exercer les arts martiaux.

Les habitants de la nation du feu ont un sens de l'honneur et de la discipline sans faille. Ils cultivent l'excellence depuis l'enfance. Les maîtres du feu tirent leur puissance du soleil et des comètes. L'animal les symbolisant est le dragon. La force militaire de cette nation est très développée. Les plus grands maîtres maîtrisent aussi la foudre.

Autrefois conspuée car responsable d'une guerre de plus de 100 ans, elle a regagné le respect des autres grâce au seigneur du feu Zuko à l'aide de l'Avatar Aang.

Nation de l'eau : Sizaine

Habillement : Les maîtres de l'eau portent des vêtements chauds dans les tons bleus. Leurs tenues de combat sont toutefois plus légères pour faciliter leurs amples mouvements.

Les habitants de la tribu de l'eau sont classés en deux catégories de maîtres : les guérisseurs et les guerriers. Ils sont également d'habiles politiciens et courageux. Les maîtres de l'eau tirent leur puissance de la lune et l'animal qui les symbolise est le chien-ours polaire. Les plus grands maîtres peuvent extraire l'eau depuis les arbres et les plantes pour se défendre où qu'ils soient.

La tribu de l'eau vit sur les deux pôles et compte donc deux peuples. Ils ont creusé leur ville, leurs routes et canaux dans la banquise. Ils ont une grande connaissance du monde des esprits.

Nation de la terre : Sizaine

Habillement : Les maîtres de la terre portent des vêtements dans les tons verts, beiges et brun clair qui sont aux couleurs du drapeau de leur nation.

Le royaume de la terre est le plus vaste. Les maîtres de la terre forment la population la plus grande des 4 nations. Leurs villes sont des carrefours économiques empruntés chaque jour par de nombreux commerçants. Architectes et agriculteurs réputés, ils sont tout aussi habiles au combat. Les maîtres de la terre sont costauds et bons vivants. Certains parviennent à maîtriser le métal. L'animal qui les symbolise, est la taupe géante.

Ils ont résisté le plus longtemps pendant la guerre contre la nation du feu et n'ont jamais été vaincus ! Les maîtres de la terre se baladent souvent pieds nus.

Nation de l'air : Sizaine

Habillement : Les maîtres de l'air portent des vêtements de couleur jaune et orange et ont toujours leur bâton de maîtrise de l'air avec eux.

La communauté de l'air se rassemble dans des temples reculés, fondés sur les flancs de hautes montagnes. Ils sont pacifiques car toute vie est précieuse selon leur philosophie. Pour se défendre, ils usent de la ruse et de leur agilité naturelle pour fatiguer leurs adversaires plutôt que d'asséner des coups violents. Les maîtres de l'air méditent pour accroître leur maîtrise et pouvoir s'envoler. L'animal symbole est le bison volant.

Les maîtres de l'air ont réussi à repeupler leurs communautés qui ont été décimées autrefois par la nation du feu durant la guerre de 100 ans. Ils mènent une vie prospère. L'Avatar Aang est issu de cette nation.

PERSONNAGES / ORGANISATION :

Avatar Aang : Avatar natif du peuple de l'air. Très sage au combat, il a joué un rôle majeur dans la guerre contre le Seigneur du feu Osai. Il a ramené l'équilibre entre les 4 éléments et a grandement contribué à ramener la paix. Il est décédé à 58 ans.

Lotus blanc : cette organisation secrète regroupe de puissants maîtres dont la sagesse n'a d'égal que leur maîtrise des éléments. Leur rôle est de veiller à ce que l'équilibre entre les 4 éléments ne soit pas rompu. Ils parcourent les 4 nations dans le but de trouver un nouvel avatar quand le précédent vient à mourir. Le lotus blanc a été mis en déroute par le lotus rouge. A ce jour, peu de ses maîtres ont survécu ...

Lotus rouge : organisation récemment créée. En opposition au Lotus blanc, leur but est plus hostile : conquérir les quatre nations en détrônant les 4 rois et en éliminant l'Avatar. Ayant gagné la guerre contre le Lotus blanc, ils ont vite atteint leur objectif de domination. Cette organisation rassemble des maîtres extrêmement doués !



Akéla Uari : Ancien Roi du royaume de la TERRE et un des plus anciens membres du lotus blanc. Il est d'un tempérament calme et pacifique. Durant son règne, les habitants de la nation de la terre ont connu une vie prospère et les villes se sont développées technologiquement.



Ziggy Gami: Ambassadeur de la communauté de l'AIR et inventeur à ses heures perdues. Il a conçu de nombreuses machines qui s'activent en utilisant la maîtrise de l'air. Loufoque et plaisantin à ses heures perdues, il n'en est pas moins un éminent membre du Lotus Blanc.



Baloo Lakoa: Général craint et respecté par tous. Maître du FEU, il était surnommé la torche par ses subalternes à cause de son tempérament ! Ses compétences de stratège et d'expert en art martial sont précieuses pour les combats que devra mener le Lotus blanc !



Phao la chasseuse: Son surnom lui vient de son ancien métier de chasseur de prime. Elle peut retrouver tout criminel qui se cache sur terre. Associée à sa maîtrise du FEU implacable, ses compétences font d'elle une personne redoutable. Elle forme les nouveaux membres du Lotus Blanc au combat.



Jacala See-Lee : Ancienne équipière et amie de la chasseuse. Formée à la guérison dans la tribu de l'eau du Sud, elle a suivi en secret un entraînement au combat. Elle maîtrise aussi bien la GLACE que l'EAU. Son rôle de médecin sera précieux dans la lutte contre le Lotus Rouge.



Bagheera Thâi-Rin : Ancien chef du service d'espionnage du royaume de la terre, aucun message codé n'a de secret pour lui ! Il a suivi l'entraînement de police du royaume et a appris la maîtrise du METAL en plus de celle de la TERRE. Il rejoint le Lotus Blanc en même temps que Akéla Uari.



Frère-Gris Khâ-bê-ru : Spiritualiste de la tribu de l'EAU et du Lotus Blanc, il peut communiquer avec le monde des esprits. C'est lui qui apprit à l'avatar précédent comment faire pour aller dans ce monde mystérieux. Son humour associé à sa maîtrise de l'eau désarme ses adversaires.



Auroch Makia : Guerrier d'élite du royaume de la terre, On lui a confié des missions solos périlleuses desquelles il revint à chaque fois indemne et victorieux. Il a appris la maîtrise de la TERRE en tant que catcheur dans la ville de Bâ-Sing-Tsé. Il forme les nouveaux guerriers du Lotus Blanc.



Impala Tsé-guê-Varha : est née dans le temple de l'air austral. Religieuse, elle est experte en spiritualité à l'instar de Frère-Gris. A côté de ça, c'est une grande sportive et experte du Air-ball. Elle y a affûté ses compétences de maître de l'AIR et peut même voler ! Elle partage ses connaissances avec les nouveaux membres du Lotus Blanc.

Les grands moments à la meute :

Le message au peuple libre :

C'est un moment qui concerne les louveteaux qui sont à leur deuxième année à la meute. Dans ce message, tu vas pouvoir t'exprimer par rapport aux valeurs que tu auras apprises durant tes années à la meute et ce qu'est être un louveteau de la meute du peuple libre. C'est aussi un moment où tu te rappelles des bons souvenirs que tu as vécus.

S'exprimer devant le groupe n'est pas forcément une chose aisée ! C'est pour la meute sera là pour t'encourager dans ta démarche et pendant que tu nous fais part de ton texte.

Tu choisiras un parrain pour ton message, c'est-à-dire un louveteau qui a déjà passé son message au peuple libre, qui t'aidera à écrire ton message et te rappeler quelques bons moments que tu as vécu.

ETRE UN LOUP DE LA MEUTE DU PEUPLE LIBRE, C'EST :

Pour moi, un loup qui met la bonne ambiance, qui est constamment de bonne humeur.
Pour moi, un loup qui ne se bat pas et qui règle les conflits par la parole dans le calme.
Pour moi, un loup qui met ses talents pour aider quelqu'un qui en a besoin.
Pour moi, un loup qui est respectueux de la nature, des affaires des autres et des siennes.

Les badges :

Pendant le camp, tu pourras choisir un badge parmi quatre au cours duquel tu apprendras de nouvelles techniques en rapport avec le grand camp.

Différents moments du camp y seront consacré jusqu'à la création d'un mini-projet lié à ton badge.
Nous t'en dirons plus concernant les possibilités de badge au grand camp ;)

Le concours cuisine :

En sizaine, tu vivras le concours cuisine ! Au cours de la dernière réunion, ta sizaine et toi aurez défini un menu que vous préparerez pour ce concours. Le but ? Comme dans les émissions de cuisine, proposer un menu original, goûteux, bien décoré et une petite histoire pour le présenter (en rapport avec le thème). Nous donnerons à chaque sizaine un budget limité ! Nous te conseillons de t'entraîner avant le camp avec ta sizaine ! Ce sera l'occasion de faire un repas entre vous !



A mettre dans ton sac...

Pour t'habiller

- 10 T-shirts
- 10 sous-vêtements
- 10 paires chaussettes
- 3 Pulls chauds
- 2 pantalons 3 Shorts
- Un K-Way
- Pantoufles et/ou chaussure d'intérieure
- Un Maillot
- Une tenue COMPLETE qui ne doit pas spécialement revenir à la maison !!
- Une crème solaire
- Un couvre chef/ Casquette



Pour dormir:

- Un matelas / Lit de camp
- Un sac de couchage
- un pyjama

Pour te laver

- 2 essuies
- Gant(s) de toilette
- 1 brosse-à-dents
- Dentifrice
- Gel douche écologique

Autres:

- 1 lampe de poche
- 1 gourde
- 1 couteau Suisse (Uniquement pour les sizainiers, seconds!!!!)
- Du papier + Crayon/Bic + Enveloppes (timbré, avec votre adresse)
- Bonbons (Ils seront mis en commun au début du camp et redistribués régulièrement, pour qu'aucun loup ne soit oublié)

Strictement interdits si les chefs en découvriraient malgré tout au cours du camp, ils le garderaient dans l'intendance pour éviter toute tentation, et ce jusqu'à la fin du camp.

- consoles, psp, Gameboy, ...
- Mp3, GSM
- Argent
- Briquets et toutes sortes d'explosifs

Sur toi le jour du départ:

- Uniforme IMPECCABLE: Pull louveteaux + foulard + short
- La carte d'identité, ta fiche santé et ton autorisation parentale. A remettre à Akéla le premier jour dans une enveloppe nominative.

Infos pratiques

Adresse du camp:

Meute du peuple libre 124 Nom Prénom, Rue du Buresse 51, 5360 Hamois, Belgique
NB: Le courrier met deux trois jours à arriver, ne pas écrire après le 09/07 !!!

Précamp

Les sizainiers et seconds arrivent le 1 Juillet à 18H sur place. On mangera entre nous il n'est donc pas nécessaire de prendre un pique-nique

Camp

Arrivée le 3 juillet du reste de la meute à 18H à l'endroit de camp, et on mangera tous ensemble donc pas besoin de prendre un pique nique.

Fin du camp:

Notre aventure se terminant le 12 juillet, nous vous attendrons à l'endroit de camp à partir de 16h. Pour vous accueillir, nous organiserons un goûter de bienvenue ! N'hésitez pas à nous faire savoir si votre enfant a besoin d'un co-voiturage !

NB: Nous vous demandons de confirmer votre présence avant le 30 juin au plus tard !!!
(Via l'adresse mail de la meute)

Païement

Nous vous prions de bien vouloir verser pour **le 15 juin au plus tard** la somme de 135 euros sur le compte de la meute (**BE 08 0682 4846 4113**) avec comme communication «Prénom+Nom-Grand camp 2015»

NB: Si vous avez un deuxième enfant dans la MEUTE le camp coûtera 120 euros pour les deuxièmes enfants.



LES CHANTS A CONNAITRE POUR LE CAMP :

Edit de la jungle

Couplet 1

*Ceci c'est l'édit de la jungle,
Aussi vrai, aussi vieux que le ciel.
Les loups qui l'observent en vivent
Mais le loup qui l'enfreint doit grandir.
Comme la liane autour de l'arbre
La loi passe derrière et devant.
Car la force du clan, c'est le loup
Et la force du loup, c'est le clan.*

Couplet 2

*Chaque jour de la queue aux moustaches,
Lave-toi ; bois bien sans trop t'em-
plir.
Souviens-toi : le jour est pour la
chasse,
N'oublie pas : la nuit est pour dor-
mir.
Le chacal suit le tigre et mendie
Mais toi, loup, quand ton poil a
poussé,
C'est ta loi, il faut partir en chasse
Et devoir ton gibier à toi seul.*

Le cantique des sizaines

*Seigneur, rassemblés près
des tentes
Pour saluer la fin du jour
Tes loups laissent leur voix
chantante
Monter vers toi pleine
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
Suite :
Nous venons toutes les
sizaines te prier pour te ser-
vir mieux
Vois aux bois silencieux
Tes loups qui s'agenouillent
Bénit-les ô Jésus dans les
cieux*

Chant du rassemblement, pas d'excuse !

*Qui donc rassemblera sa
sizaine au complet la pre-
mière
Qui donc rassemblera sa
sizaine au cri d'Akéla
Louveteaux et louvarts
craignant d'être en retard
La sauterelle saute, bondit
et court
Légers comme elle, courons,
courons toujours*

La brabançonne

*Pays d'honneur ô Belgique
ô Patrie !
Pour t'aimer tous nos
cœurs sont unis.
À toi nos bras notre effort
et notre vie.
C'est ton nom qu'on chante
et qu'on bénit.
Tu vivras toujours fière et
belle,
Plus grande en ta forte
unité
Gardant pour devise im-
mortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !*



Cédric WERKMAN - Akéla
Animateur responsable Louveteaux

Cédric WERKMAN
Adresse : rue Louis Socquet, 48
1030 Bruxelles



Côme DE VIRON - Frère Gris
Animateur Louveteaux

Côme DE VIRON
Adresse : Rue du Bois de Buis, 159
1457 Walhain
Email : come.devirion@gmail.com



Robin DUMONT - Bagheera
Animateur Louveteaux

Robin DUMONT
Adresse : av E. van Becelaere,
114
1170 Boitsfort
Tel. : 0472301698
Email : dmtrobin@gmail.com



Matthieu GRÉGOIRE - Baloo
Animateur Louveteaux

Matthieu GRÉGOIRE
Adresse : avenue du Kouter, 7
1160 Auderghem
0488/040729
Email : koala0208@gmail.com

Camille GUILLIAMS - Phao
Animateur Louveteaux



Camille GUILLIAMS
Adresse : rue Terheyde, 73
1640 Rhode Saint Genèse

0494/521068
Email : cam.guilliams@hotmail.com

Pierre JACOBS - Ziggy
Animateur Louveteaux



Pierre JACOBS
Adresse : Rue de Louvrance, 9
1325 Dion-Valmont

Tel. : 0485/48.59.31 ou
0485/48.59.31
Email : jacobspierre92@hotmail.com

Charlotte SPRUYT - Jacala
Animateur Louveteaux

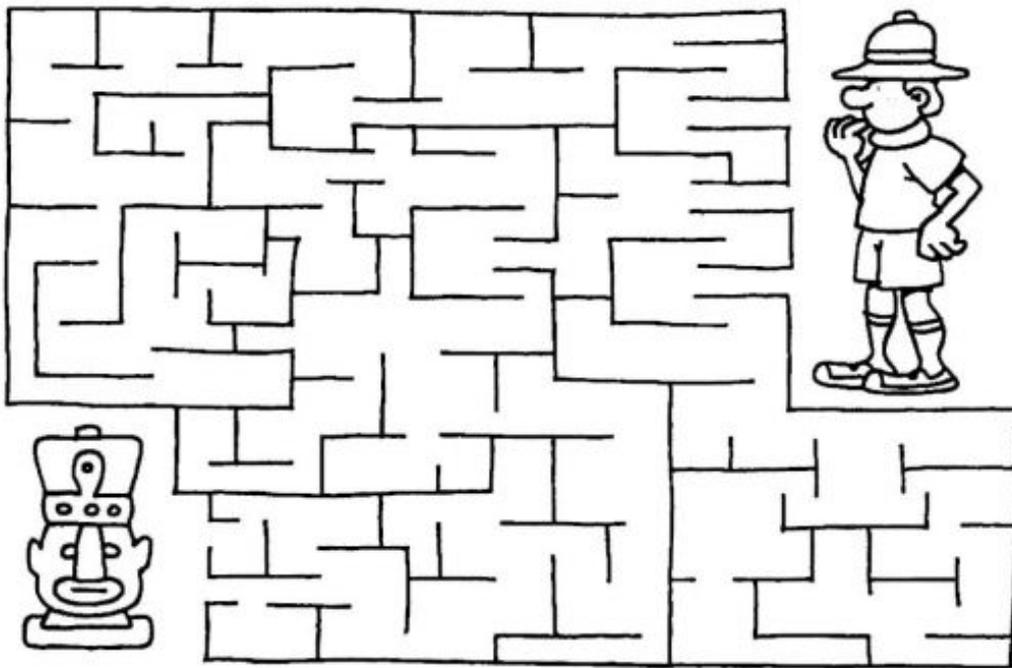


Charlotte SPRUYT
Adresse : Chaussée de la Grande Espinette,
69
1640 Rhode-St-Genèse

Tel. : 02/358.53.63 ou 0470/60.08.58
Email : charlotte.spruyt@googlemail.com

Jeux

Essaie de passer dans ce labyrinthe sans te perdre ...



Seras-tu capable de compléter ces grilles de sudoku ?

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

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

