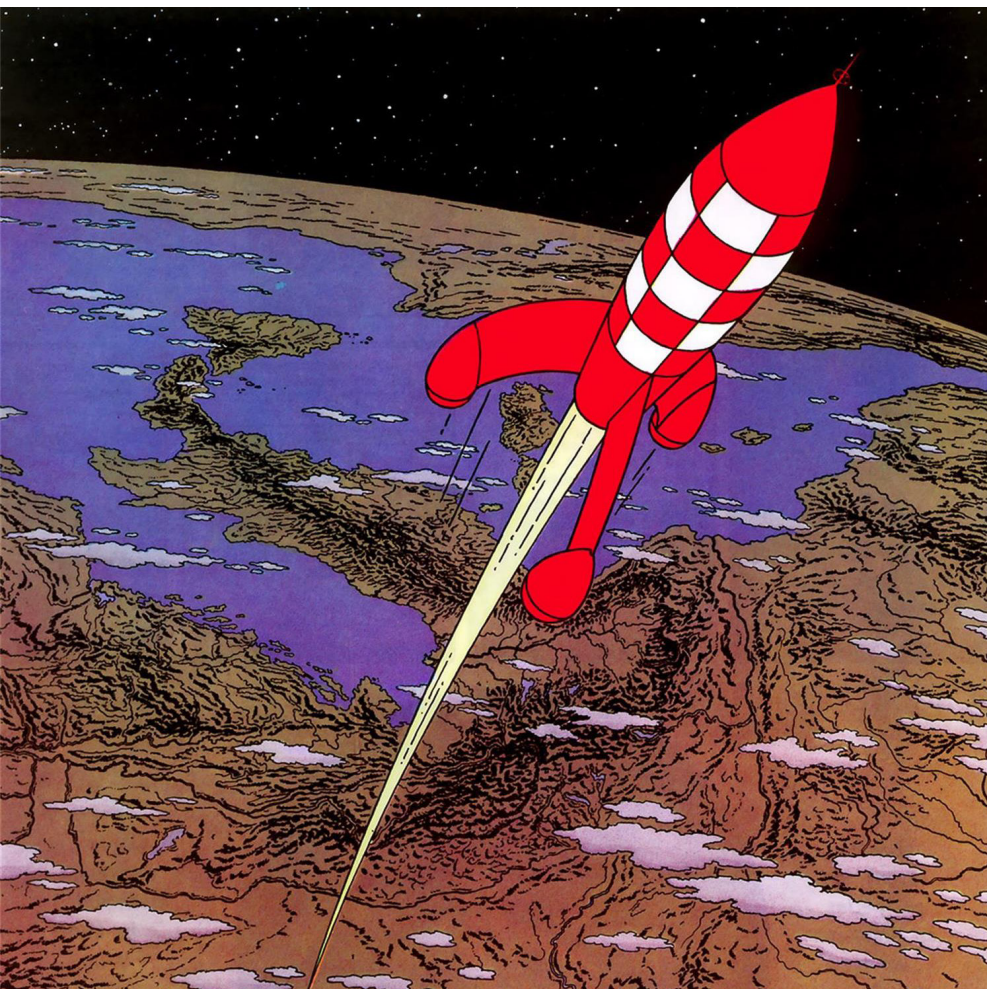


CETTE ANNÉE LES LOUPS PARTENT

A LA CONQUÊTE DE L'ESPACE



INTRODUCTION

LE MOT D'AKÉLA



Chers parents, chers loups, nous y sommes enfin, le grand camp d'été n'est plus que dans quelques semaines, ce dossier est fait pour vous et je l'espère, répondra à toutes vos questions. Cette année nous partirons à la conquête de l'espace, cette vaste étendue remplie de planètes inconnues, de trous noirs et de formes de vie inconnues est à notre portée grâce à la branche «Research & Development» de la Meute Saint-Géry de Rebecq.

J'espère que vous êtes tous motivés pour vivre cette aventure de 10 jours, chacun d'entre vous sera indispensable dans la découverte de ces contrées mystérieuses et lointaines. Je vous attends le 4 Août en grande forme et en uniforme complet pour débiter ce voyage à travers l'espace avec vous. N'oubliez pas d'emporter avec vous votre courage, votre bonne volonté, votre curiosité et surtout votre bonne humeur, n'oubliez pas votre paquetage il n'y a pas de magasins dans l'espace.

A bientôt,

Akéla
Trucs et Ficelles

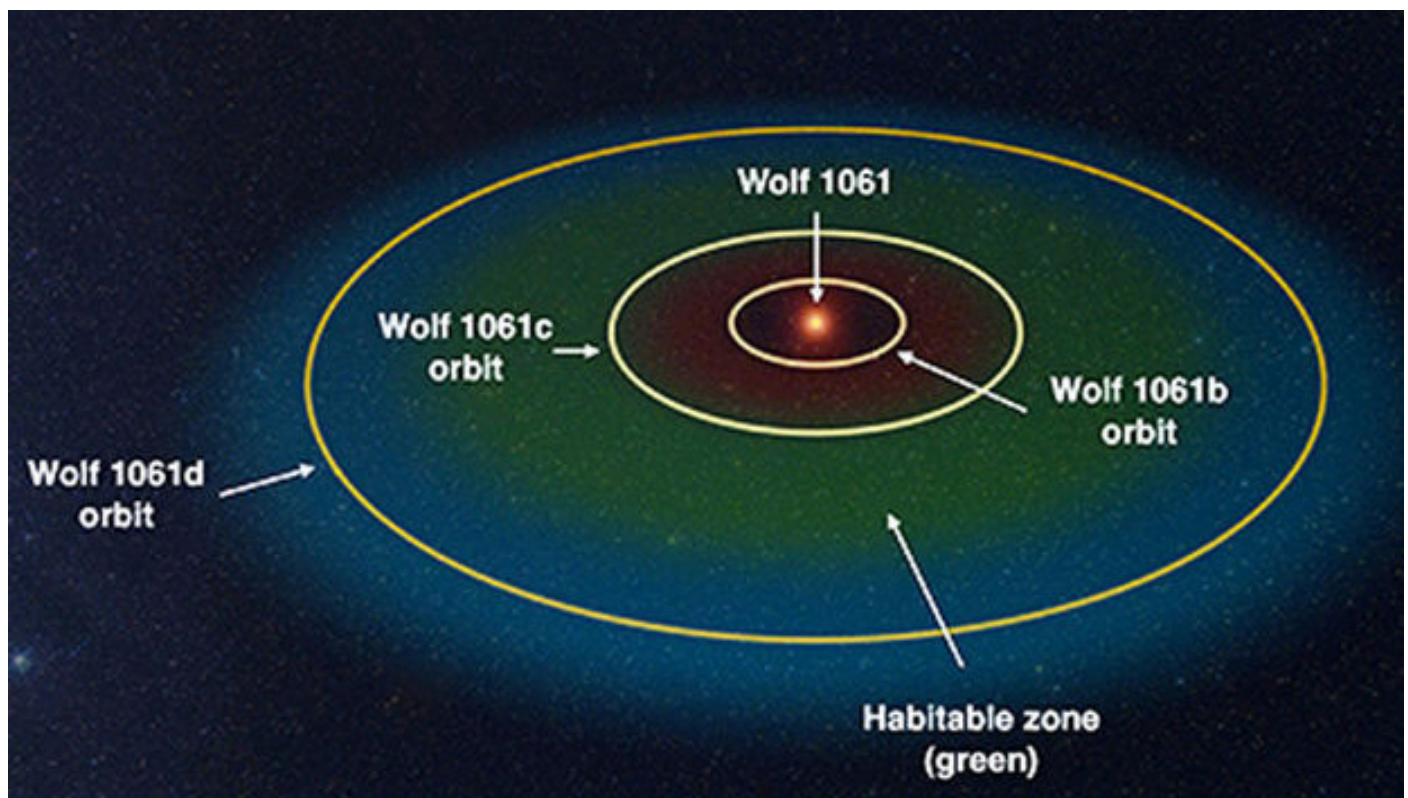
A handwritten signature in black ink. It features a stylized, five-pointed star or 'A' shape above the name 'Akéla' written in a cursive, flowing script.

LE THÈME

Notre département de recherche aérospatiale a découvert une porte dans l'univers (Green Hole) qui pourrait nous mener vers un nouveau monde, une galaxie qui possède des planètes similaires à notre chère Terre. Nous vous convoquons donc à la base de lancement de Bierwart afin de nous envoler vers d'autres horizons, le voyage se déroulera-t-il sans encombres? A vous de le découvrir avec nous en tentant l'expérience.

Nous avons besoin de vous pour mener cette expédition unique en son genre. Nous avons nommé la galaxie «Wolf», la planète «Wolf 1061c» est celle qui nous intéresse particulièrement car elle se trouve dans une zone habitable en terme de conditions thermiques.

Découvrir un nouveau monde dans lequel nous pouvons repartir à zéro, tel est l'objectif qui nous a été imposé par nos investisseurs. Le suivrons-nous? On verra en cours de route. Une chose est sûre, vous devez vous préparer physiquement et psychologiquement à ce voyage, l'espace est vaste et potentiellement dangereux, nous pourrions ne jamais revenir sur Terre. Il nous faudra être prudent. Nous passerons le voyage en sommeil artificiel, car le voyage durera 60 ans, nous naviguerons à la vitesse de la lumière, nous reviendrons donc sur la Terre dans minimum 120 ans ... si notre chère planète existe toujours ...



LE DÉGUISEMENT

Pour prendre part à cette aventure, il te faut un déguisement, un costume qui te rendra unique, fait travailler tes méninges. Tu as 40 jours pour préparer un équipement complet, c'est parti, épate nous!

N'achète surtout pas de déguisement tout fait! On veut du pas commun, du non-conventionnel et de l'audace. Les personnages de l'espace sont nombreux pas encore tous inventés, tu n'auras donc pas de mal à trouver. Du cosmonaute à l'alien en passant par le droïde, la liste est longue.



PRÉSENTATION DU STAFF D'ANIMATION



AKELA



PHAO



CARIACOU



ZIGGY



RIKKI TIKKI
TAVI



FRERE - GRIS



BASSARIS



BOBCAT



GRIZZLY

PRÉSENTATION DU STAFF D'INTENDANCE



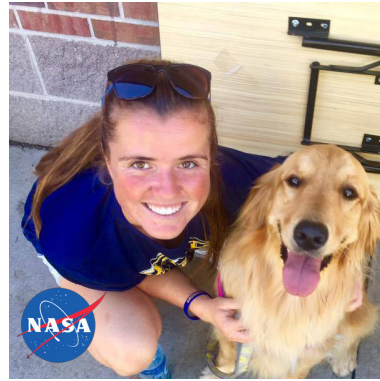
UNCIA



AMANDAVA



CHIKAI



MUSTANG

ET PLUS SI AFFINITÉS ...



Notre équipe d'intendance est plus que motivée et préparera les repas préférés de vos jeunes loups partis à la conquête des galaxies.

Si votre enfant est allergique à un aliment, n'hésitez pas à le dire à nos intendants dès le début du camp. Etant donné le nombre d'animés que nous avons cette année, n'hésitez pas à l'écrire sur une feuille afin qu'il n'y ait pas d'oublis. Nous rappelons que la fiche médicale doit reprendre les éventuelles allergies de vos enfants à un aliment. Cependant il ne faut pas en abuser et y inscrire de fausses informations à ce sujet.

Aux loups on mange de tout!

Si votre enfant n'aime pas tel ou tel aliment, il sera prié de finir son assiette, nous insistons là-dessus. C'est une question de respect vis-à-vis des intendants qui donnent de leur temps durant 10 jours. Nous serons donc intransigeants à ce niveau-là. Bien-évidemment nous sommes un minimum tolérant à ce sujet. Si votre enfant déseste au plus haut point un aliment, il DOIT le dire lorsqu'il va se servir auprès des intendants, ceux-ci lui serviront une plus petite portion voire pas du tout si ce n'est pas un aliment essentiel, afin que votre enfant goûte simplement un petit peu. Vous comprenez bien qu'on ne peut pas prévoir des variantes de plats à chaque repas sachant qu'il y a de plus en plus d'allergies nous nous démenons déjà pour ces enfants. Ce n'est pas possible de prévoir une troisième variante pour les capricieux!

PROJET DE CAMP

C'est dans l'air du temps et c'est bien ainsi... Chez les scouts également, on sait prendre soin de l'environnement. L'opération "Vert le camp" nous le montre.

Le défi de réduire son empreinte écologique est lancé à l'ensemble des camps scouts pour que chacun laisse après son passage une empreinte la plus petite et la moins profonde possible. Si tout le monde s'y met, on peut réellement faire la différence :

- En posant des gestes simples et concrets.
- En réappliquant ces conseils dans la vie quotidienne.
- En expliquant le pourquoi de ces gestes aux plus jeunes.
- En les incitant à les reproduire.
- En répandant ces pratiques chez les parents de nos scouts.



Le but n'est pas de tout mettre en oeuvre. Il est plus judicieux de choisir des actions que tout le monde peut effectivement réaliser et comprendre.

Vert le camp est une activité proposée par Les Scouts - Fédération des scouts Baden-Powell de Belgique à destination de toutes ses sections dans le cadre de la dimension main verte du contrat d'animation fédérale 2007-2010. Il s'agissait d'une initiative de réduction de l'empreinte écologique. Chaque section devait choisir de mener au minimum une action qui réduirait l'empreinte écologique de son camp.

Cinq domaines étaient proposés : les ressources naturelles (notamment l'eau et le bois), l'alimentation, le traitement des déchets, les transports, la gestion de l'énergie

Des fiches pratiques furent créées à l'occasion comme support. Elle s'est effectuée en partenariat avec les associations Green Challenge et Empreintes ASBL et le soutien financier de Bruxelles Environnement et du Ministère de l'environnement de la Région wallonne.

Nous allons cette année développer à fond cet outil, en espérant qu'il soit réutilisé à l'avenir dans tous les camps, telle était l'ambition de la campagne de 2007-2010, 10 ans après nous avons toutes les cartes en main pour mieux appliquer ces conseils.

Dans le même état d'esprit, nous allons tenter de faire un camp avec le moins de déchets possible, c'est une première pour nous donc on fera de notre mieux mais ça ne sera pas encore un camp «zéro déchet».

INFOS PRATIQUES

Numéros de GSM (uniquement en cas d'urgence)

Akéla: 0498/42.68.95

Phao: 0470/05.08.23

Cariacou: 0471/09.03.48

Chikaï: 0472/36..08.64 (Intendante)

Puma (CU): 067/34.11.73

Le camp commencera le 04 août, nous vous donnons rendez-vous à 12h00 autour d'un BBQ. Ce BBQ se tiendra à la base de lancement de la meute au 62, rue d'Otreppe, 5380 Bierwart. Il se terminera le 14 août fin d'après-midi/début de soirée à Rebecq. Des infos concernant l'arrivée du bus le 14 août seront disponibles sur le lien d'ici peu.

Nous vous convions au BBQ de début de camp afin de se retrouver tous ensemble, d'installer vos enfants, et nous serons disponibles pour d'éventuelles questions. Afin de mieux nous organiser, nous vous demandons de remplir le bon de réservation ci-dessous au plus tard pour le 15 juillet. Les derniers bisous se feront à 14h00 au plus tard, nous ferons un grand rassemblement qui marquera le début du camp louveteaux 2017.



Bon de réservation pour le BBQ du 04 août.

A remettre au plus tard pour le **15 juillet** à Akéla (14, rue Marais à Scailles 1430 Rebecq) ou bien par mail à l'adresse suivante loups@13rp.be (Végétarien? N'hésitez pas à le dire)

FAMILLE:

..... x adulte (8 euro)

..... x enfant (5 euro)

..... x louveteau (gratuit)

..... = TOTAL (à payer en début de camp auprès de Frère-Gris (caisse))

JOURNÉE TYPE

Pour que vous puissiez vous rendre compte de ce qu'est une journée normale lors du camp louveteau, voici le déroulement d'une journée typique au camp. Ce planning peut légèrement changer en fonction des activités prévues au fil des jours et plusieurs journées spéciales seront organisées. Sachez quand même que nous faisons très attention à ce que chaque louveteau ait un temps de sommeil plus que raisonnable pour qu'il puisse assurer la journée du lendemain et surtout le reste du camp.

7h30 : Lever, gym pour tous (Chefs + Loups)

8h00 : Petit déjeuner

8h30 : Charges, Débarbouillage, préparation de l'inspection

10h : Grand rassemblement et inspection des dortoirs

10h30 : Activité du matin (ateliers, petits jeux, ...)

12h : Diner

13h : Tâches et début de sieste obligatoire

13h45: Sieste libre

14h30 : Départ pour le grand jeu

16h30: Goûter

18h : Douche

19h : Souper

20h : Tâches

20h30 : Début de la veillée ou de l'activité de soirée

21h30 : Fin de veillée et tous au lit

Si vous avez des questions, des interrogations, des remarques ou autres, n'hésitez pas à nous contacter. Nous sommes là pour vous rassurer ou répondre à vos questions!

CONFIRMATION DE LA PARTICIPATION ET PAIEMENT

Comme vous l'aurez sûrement déjà lu sur l'article du lien, le prix du camp loup revient à +/- **125 euros**.

Réductions (Les chefs ne comptent pas dans le calcul)

2 animés dans l'Unité : - 5€ sur le prix total pour la famille

3 animés dans l'Unité : - 15€ sur le prix total pour la famille

4 animés dans l'Unité : - 30€ sur le prix total pour la famille

Merci de verser les montants sur le compte **BE06 0682 0764 7422** de l'unité scout St Géry de Rebecq si ce n'est pas déjà fait.

Nous vous demandons également de confirmer la présence de votre enfant par mail à l'adresse suivante.

loups@13rp.be

Vous devez remplir la fiche médicale et l'autorisation parentale le plus vite possible, si ce n'est pas déjà fait. Elles sont toutes deux disponibles en téléchargement sur le site du lien.net dans la rubrique documents/administration. (<http://www.lelien.net/documents/administration/>)



CONTENU DU SAC POUR PARTIR

Avant de commencer, quelques petits conseils.

Faites votre sac seul ou bien avec l'aide de vos parents, mais **ne laissez pas vos parents faire votre sac à votre place**. De cette manière, vous saurez quelles sont vos affaires et vêtements et nous aurons peut-être **moins d'affaires perdues** sans propriétaire en fin de camp. D'autre part, c'est le moment d'apprendre à faire son sac si ce n'est pas encore ton cas, ça t'aidera plus tard dans ton parcours scout et dans la vie de tous les jours.

Notez votre **nom sur chaque vêtement ou matériel** que vous prenez au camp. Chaque année, nous revenons avec des dizaines de vêtements sans propriétaire. Mettez tous vos caleçons dans un sac en plastique et toutes vos paires de chaussettes dans un autre sac en plastique, cela vous évitera de les égarer dans votre sac.

VÊTEMENTS

- 4 shorts
- 3 pulls
- 3 pantalons
- 12 slips
- 12 paires de chaussettes
- 8 T-Shirts



POUR LA NUIT

- 1 lit de camp ou matelas (si vous hésitez entre les 2, il est préférable de prendre un matelas)
- N'oubliez pas de vérifier l'état des lits avant le camp!
- 1 sac de couchage
 - 1 doudou, peluche, nounours est toujours le bienvenu pour trouver un peu de réconfort au moment où nos parents nous manquent le plus
 - 2 pyjamas

POUR LA PLUIE OU LE SOLEIL

- 1 k-way
- 1 casquette
- 1 maillot de bain
- De la crème solaire
- Lunettes de soleil si vraiment nécessaire (Risquent d'être cassées ou perdues)

POUR LA DOUCHE

- 3 essuies de toilette et 2 essuies de bain
- 2 gants de toilette
- 1 trousse de toilette avec :
 - un savon (de Marseille bloc, **pas de gel douche!**) prenez une boîte pour le ranger.
 - une brosse à dents et du dentifrice
 - D'autres choses en fonction de vos petites habitudes.

POUR LES PIEDS

- une paire de baskets
- une paire de chaussures de marche (très important !)
- une paire de bottes
- une paire de pantoufles ou de chaussures d'intérieur
- une paire de «chaussures d'eau»

POUR LA SIESTE

- Magazines, livres, BD's
- Papier et enveloppes pré-timbrées avec l'adresse

POUR CE QUI EST DU RESTE

- uniforme COMPLET (pull avec les écussons en ordre, t-shirt loup, short foncé et foulard)
- un **sac de linge sale en tissu** (de type taie d'oreiller)
- un déguisement en rapport avec le thème de camp
- une lampe de poche
- une gourde
- un petit sac à dos
- Des bonbons en proportion normale (Ils seront mis en commun au début du camp et redistribués de manière égale aux loups)

ET POUR FINIR, LES OBJETS À BANNIR POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU CAMP :

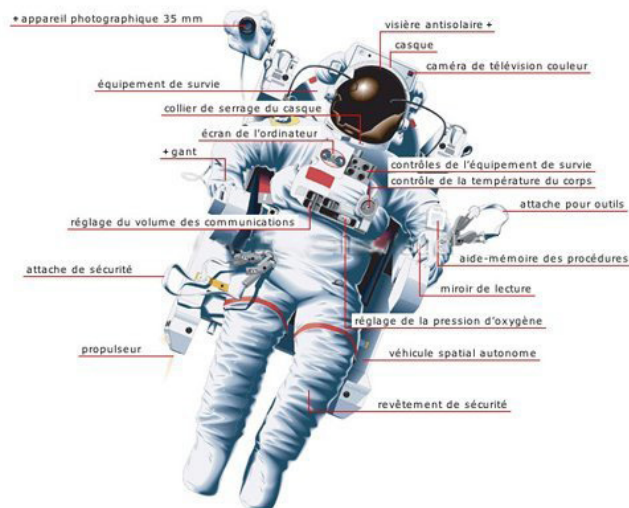
- GSM, console de jeux, mp3 ou autre (ils n'ont rien à faire à un camp scout où nous prônons la vie en communauté)
- Pétaards, briquet, allumettes ou autres matériaux de pyromanie
- 67,25 Kg de bonbons et biscuits (un peu pour partager c'est bien, mais de grosses quantités ne seront pas utiles, de toutes façons, les sucreries seront mises en commun en début de camp)
- Argent et objets de valeur (l'argent est inutile, ils n'auront pas l'occasion de l'utiliser.
- Les objets de valeur risquent de se perdre avec les kilos de vêtements et objets en tout genre que nous récupérerons chaque année).

POUR LES BOSSES ET BOBOS...

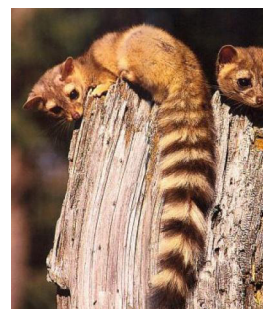
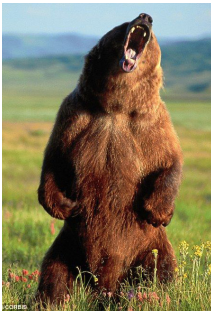
Pensez à mettre la carte d'identité de l'enfant dans une enveloppe à remettre le premier jour à Akéla.

Nous aurons une pharmacie complète pour les petits bobos... Si toutefois, le bobo s'avère plus important, nous faisons appel à un médecin et vous serez directement contactés et tenus au courant.

Si votre enfant prend des médicaments, veuillez noter un récapitulatif sur une feuille comprenant le nom de l'enfant, l'heure, la dose, le nom du médicament ainsi qu'une éventuelle remarque. Tout cela est à remettre le premier jour à Akéla.



QUI EST QUI? (RELIEZ)



●	Z I G G Y	●	●
●	B A S S A R I S	●	●
●	C A R I A C O U	●	●
●	R I K K I - T I K K I - T A V I	●	●
●	C H I K A Ï	●	●
●	F R È R E - G R I S	●	●
●	A K É L A	●	●
●	P H A O	●	●
●	B O B C A T	●	●
●	G R I Z Z L Y	●	●
●	A M A N D A V A	●	●

LE CONCOURS DE CARTES POSTALES POUR LES PARENTS

Chaque année nous organisons un concours de cartes postales. Cette année encore nous y tenons beaucoup. Le principe est on ne peut plus simple, vous devez nous envoyer la «Carte postale» la plus originale. N'hésitez pas à dépasser le mot carte postale. Nous procéderons à un vote en fin de camp et les parents ayant envoyé la meilleure carte seront grandement récompensés. Un peu d'originalité, un peu de folie et le tour est joué. Pour vous donner une petite idée, une année, des parents nous ont organisé une petite chasse au trésor dans l'endroit de camp à notre insu et leur louveteau était dans le coup, à bon entendeur ...

Adresse

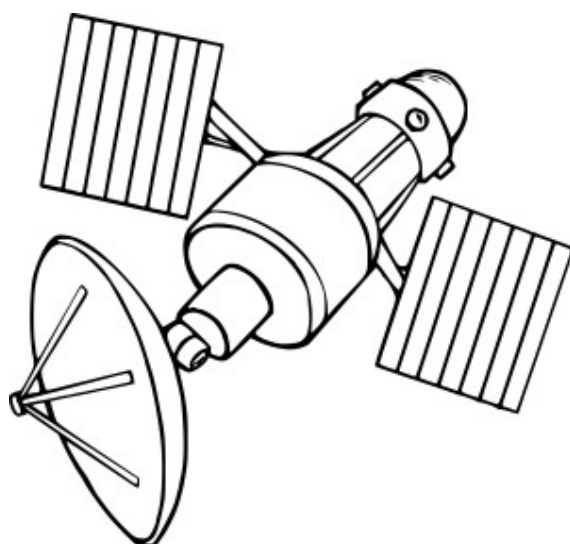
62, rue d'Otreppe
5380 Bierwart
(Fernelmont)

BONNE CHANCE ET QUE LE MEILLEUR GAGNE!

LE COURRIER INTER-GALACTIQUE

Les jeunes loups sont très friands de courrier, ça leur donne du courage et les motive. N'hésitez pas à envoyer du courrier. L'adresse se trouve ci-dessus.

N'oubliez pas d'indiquer «Louveteau Rebecq + le nom de votre enfant» sur la carte.



SE RENDRE À L'ENDROIT DE CAMP

A

Départ: Rebecq, Grand'Place

Sortir de Rebecq

Continuer sur : **Grand'Place**

0.6 km 00h01

📍 Prendre à gauche: **Avenue Behault**

0.7 km 00h02

Continuer sur : **Rue Zaman**

1.2 km 00h03

📍 Au rond-point, Drève Léon Jacques, prendre la 1ère sortie: **Drève Léon Jacques**

Sortie de Rebecq

1.8 km 00h04

Continuer sur : **Drève Léon Jacques**

2.5 km 00h05

N6

A proximité de **Hennuyères**, Prendre à gauche: **N6**

2.5 km 00h05

Prendre à droite en direction de :

N280

LILLOIS
ITTRE
FAUQUEZ
VIRGINAL-SAMME
HENNUYÈRES

2.5 km 00h05

N280

Continuer sur : **N280**

4 km 00h06

⚠️ N280 / Rue du Grand Péril (Hennuyères) Radar de vitesse fixe (50 km/h)

5.5 km 00h08

🚫 Vitesse limitée à 50 km/h sur 0.2 km

5.5 km 00h09

Prendre à droite: **Avenue du Griffon**

6 km 00h09

Tourner à gauche

6 km 00h09

📍 Puis immédiatement, prendre à droite: **Chemin du Haut-Bois**

6 km 00h09

Prendre à gauche: **Crête du Haut Bois**

6.5 km 00h10

Prendre à gauche: **Rue Maurice Brancart / Rue de la Bruyère**

6.5 km 00h10

📍 Continuer à droite: **Rue Maurice Brancart**

7.5 km 00h12

⚠️ Succession de virages sur 1.5 km

8 km 00h12

9 km 00h14
9.5 km 00h14

Continuer sur : **Rue Arthur Brancart**

 Vitesse limitée à 30 km/h

11 km 00h16

Continuer sur : **Avenue des Tilleuls**

12 km 00h16

Traverser Ronquières

 Prendre à gauche: **N533**

Sortie de Ronquières

12 km 00h18


N533

14 km 00h19


Continuer sur : **N533**

 Succession de virages sur 2.5 km

16 km 00h21

 Vitesse limitée à 50 km/h sur 0.7 km

18 km 00h23

 Vitesse limitée à 50 km/h sur 0.2 km

18 km 00h24

18 km 00h24

Continuer sur : **R24**

 Vitesse limitée à 50 km/h

19 km 00h24

 Vitesse limitée à 50 km/h

19 km 00h25

 A proximité de **Nivelles**, Continuer à gauche: **R24**

19 km 00h25

 Vitesse limitée à 50 km/h

21 km 00h26

 Vitesse limitée à 50 km/h

21 km 00h26

Au rond-point, prendre la 1ère sortie: **Chemin de Fontaine-L'Evêque** en direction de :

E420 - A54 - CHARLEROI
E19 - BRUXELLES

22 km 00h28

23 km 00h29

Continuer sur : **Rue du Marais**

 Continuer à gauche: **Rue du Marais**

23 km 00h29



E420

A54

Prendre à gauche: **E420 / A54** en direction de :

CHARLEROI
GOSSELIES

36 km 00h37



A proximité de **Charleroi**, Prendre à droite: **E42 / A15** en direction de :

E42

A15

E42

LIÈGE
NAMUR

37 km 00h37

Continuer sur : **E42 / A15** en direction de :

E42

LIÈGE
NAMUR

63 km 00h53

Passage à proximité de **Namur**

81 km 01h03

Prendre **sortie** en direction de :

N80

10
HANNUT
HINGEON

81 km 01h03

N80

Prendre à droite: **N80** en direction de :

N80

HANNUT
BIERWART

83 km 01h06

Vitesse limitée à 30 km/h

84 km 01h07

Vitesse limitée à 50 km/h sur 0.2 km

85 km 01h07

Traverser Bierwart

85 km 01h07

Prendre à gauche: **N643**

85 km 01h08

Vitesse limitée à 50 km/h

Sortie de Bierwart

85 km 01h09

Prendre à droite: **Rue d'Otreppe**

86 km 01h09

Virage à droite

86 km 01h09

Continuer à droite: **Rue d'Otreppe**

86 km 01h09

B

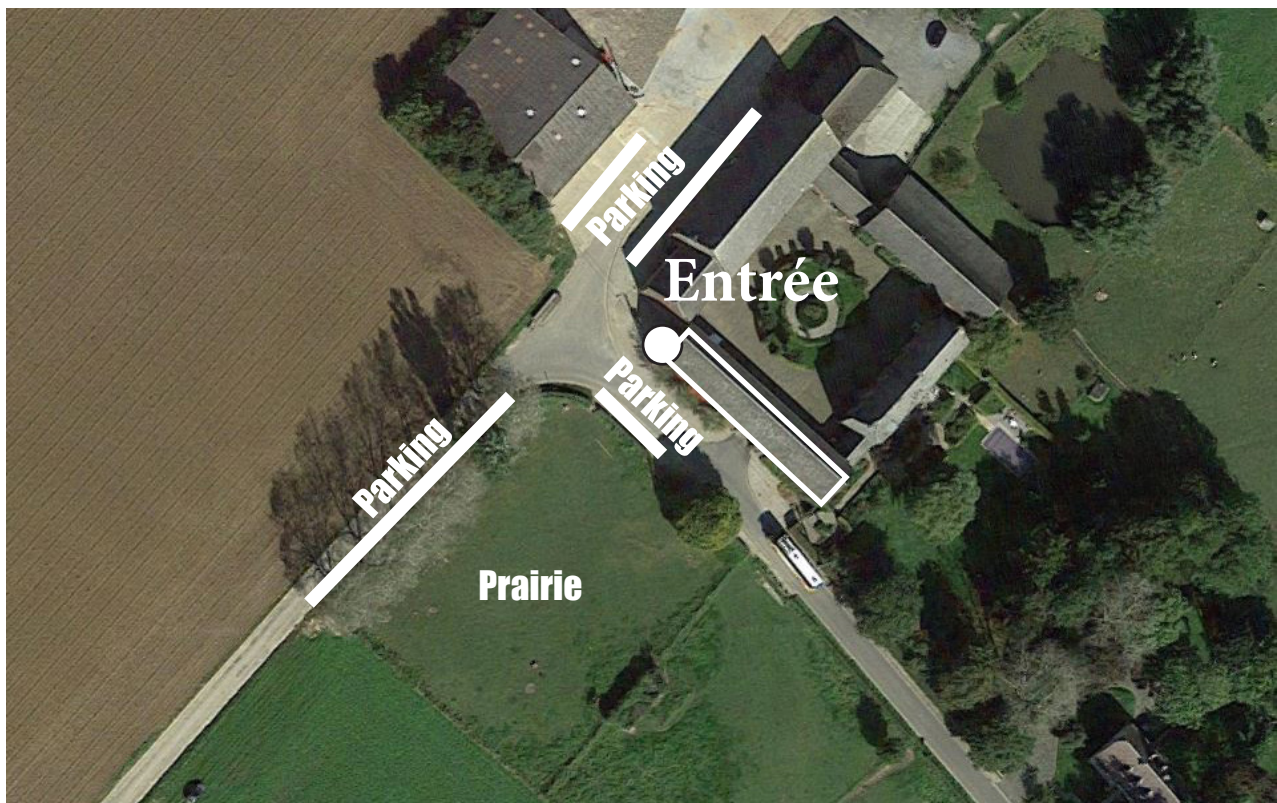
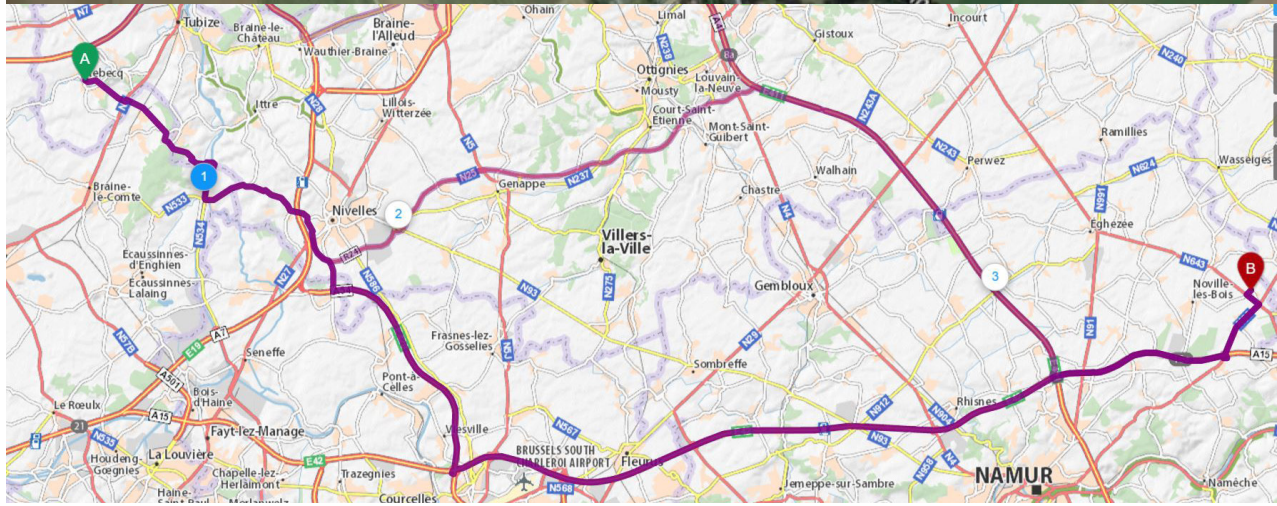
Arrivée: Bierwart, Rue d'Otreppe

ATTENTION, IL EST FORMELLEMENT INTERDIT DE RENTRER DANS LA COUR INTÉRIEURE DE LA FERME, À PIED OU EN VOITURE!



ADRESSE

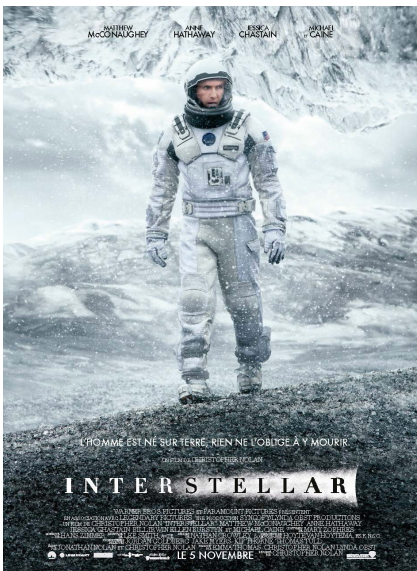
62, rue d'Otreppe
5380 Bierwart (Fernelmont)





PASSENGERS (2016)

Le Starship Avalon est un vaisseau spatial faisant route vers une lointaine planète colonisée. À son bord, plus de 5 000 passagers sont en sommeil dans des capsules d'hibernation, pour ce voyage d'une durée de 120 ans. L'un des tubes connaît un problème et réveille son occupant, Jim Preston, 90 ans trop tôt. Il découvre qu'il est le seul passager éveillé. Poussé par l'ennui et la solitude, il va se prendre d'affection pour une femme encore endormie, Aurora Lane. Il va aussi découvrir que le vaisseau court un grave danger et que la vie des milliers de passagers est entre ses mains...



INTERSTELLAR (2014)

Alors que la Terre se meurt, une équipe d'astronautes franchit un trou de ver apparu près de Saturne conduisant à une autre galaxie, cela dans le but d'explorer un nouveau système stellaire et l'espoir de trouver une nouvelle planète habitable par l'humanité afin de sauver cette dernière.



HOME (2009)

Home est un documentaire sur l'état de la Terre vue du ciel, qui montre la pression que l'homme fait subir à l'environnement et les conséquences que cela entraîne sur le changement climatique. Yann Arthus-Bertrand ne le présente pas comme un film catastrophe mais comme un message d'espoir, en rappelant qu'il reste 10 ans pour agir. Les thèmes abordés sont tous en relation avec l'environnement : le manque d'eau, la déforestation, la fonte des glaces ou encore l'épuisement des ressources naturelles.

SILENT RUNNING (1972)

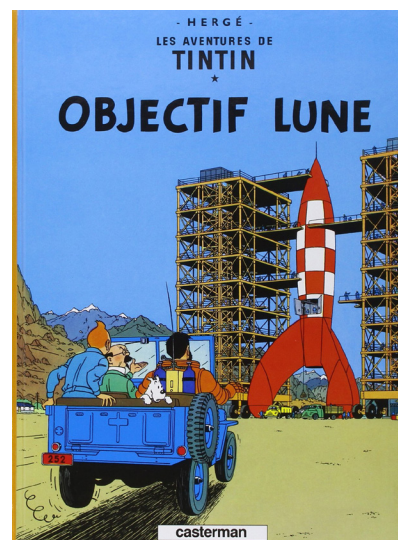
Dans le futur, la Terre dévastée par un désastre écologique n'a plus assez de ressources naturelles pour survivre; la végétation a presque totalement disparu. À bord du transporteur spatial Valley Forge, une équipe de chercheurs cultive des forêts et de nombreuses espèces végétales sauvées de la catastrophe, notamment le botaniste Freeman Lowell (Bruce Dern) qui s'occupe avec passion de l'entretien des serres géantes avec l'aide de robots, les drones Huey et Dewey.



QUELQUES BD POUR SE METTRE DANS LE BAIN...

TINTIN: OBJECTIF LUNE (1953)

À peine remis de leurs aventures au Moyen-Orient (Tintin au pays de l'or noir), Tintin, Haddock et Milou sont appelés à Klow (capitale de la Syldavie) par le professeur Tournesol. De mystérieuses recherches sont menées en une zone interdite - plus précisément : le Centre de Recherches Atomiques de Sbrodj. Le sol de cette région reculée contient de riches gisements d'uranium, matériau indispensable à la fabrication d'une fusée à propulsion atomique. Le but du gouvernement syldave et des chercheurs autour de Tournesol n'est pas de fabriquer des bombes, mais d'étudier toutes les applications pacifiques de l'énergie atomique.



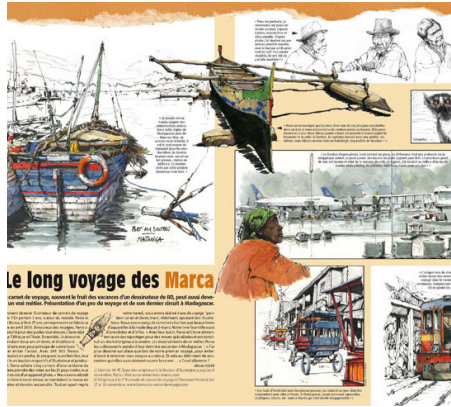
TINTIN: ON A MARCHÉ SUR LA LUNE (1954)

Tintin et ses amis ont survécu au décollage de la fusée préparée par Tournesol. Ils sont donc en route, à une vitesse prodigieuse, vers la lune. Une surprise les attend en cours de route. Les Dupont et Dupond émergent tout d'un coup de la cale. Ces deux distraits étaient là pour veiller sur la fusée avant son décollage et se sont trompés d'heure de lancement! Bien malgré eux, les voilà donc mêlés à l'aventure. Une fois arrivée sur la lune, la petite équipe prépare le matériel qui va lui permettre de réaliser des observations scientifiques capitales pour l'avenir de la conquête spatiale. Mais le comportement de Wolff, l'ingénieur ayant participé à la construction de la fusée et à son pilotage, devient de plus en plus étrange.



LIVRE D'OR, JOURNAL DE BORD, CARNET DE VOYAGE

Cette année, lors de notre voyage intergalactique, un journal de bord sera mis à votre disposition sur le pont principal du vaisseau. Chaque jour, il faudra raconter ce que vous avez fait durant la journée, annoter ces pages avec des croquis, dessins, photos, objets trouvés lors de la journée. Nous créerons ainsi une publication qui retracera notre aventure à travers le temps et l'espace. Nous laisserons donc une trace pour les générations futures.



IL EST TEMPS D'UTILISER TON TRACES DE LOUP

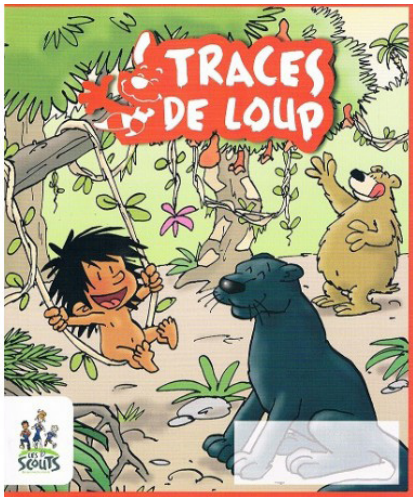


Le Trace de Loup dans le fond qu'est-ce que c'est? C'est un outil qui te suit au cours de tes 4 années à la meute. Il est bourré de conseils, d'histoires, de jeux, de trucs et astuces qui feront de toi un louveteau plus grand. Il t'explique comment se déroulent les grands moments à la meute. Si tu n'as jamais lu le livre de la jungle, les histoires les plus importantes sont reprises dedans. Tu y trouveras aussi une description de certains Totems de tes chefs.

Il est adapté à chaque année à la meute il en existe donc 4 différents. Si jamais tu ne l'as pas reçu car tu n'étais pas présent quand on les a distribués, tu peux prendre contact avec Rikki pour t'en procurer un au plus vite. loups@13rp.be

N'OUBLIE PAS TON TRACES DE LOUP AU CAMP!

C'est ta première année à la meute, alors ce Traces de Loup est fait pour toi!



L'année prochaine, au camp, tu auras l'occasion d'adresser ton message au peuple libre. Tu peux découvrir ce qu'est le message au peuple libre à la **page 26, 27, 28, 29 et 30** de ton Trace de Loup Rouge. Cette année, c'est ton premier camp, pas de panique, tu trouveras les bons conseils de Baloo aux **pages 31, 32 et 33**. En étant louveteau, tu fais partie du mouvement scout en Belgique. Si tu veux en savoir un peu plus sur le langage de la Jungle, file en **page 41**, des explications et un mot croisé t'attendent. Enfin si tu veux devenir le loup le plus fort de ta sizaine, en **page 65**, il y a différentes techniques de codes qui te seront utiles à ta sizaine pour les différents jeux du camp. N'hésite pas à feuilleter d'autres pages de ton Traces de Loup, il est plein de ressources, jeux et conseils et t'aidera dans ta vie à la meute.

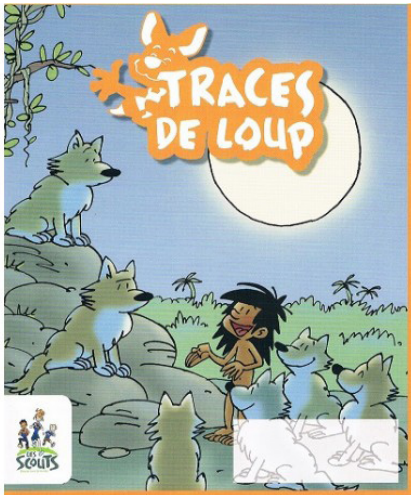
L'AKÉ CONSEIL

N'hésite pas à feuilleter d'autres pages de ton Traces de Loup, il est plein de ressources, jeux et conseils et t'aidera dans ta vie à la meute. Il te permettra de mieux comprendre le groupe dans lequel tu évolues et tu t'intégreras mieux.



Akéla

C'est ta deuxième année à la meute, alors ce Traces de Loup est fait pour toi!



Cette année, c'est ton deuxième camp, tu vas avoir l'occasion d'adresser à la meute ton message au peuple libre. Mais au fond, qu'est-ce que c'est? Un atelier sera organisé au camp pour t'accompagner dans ta démarche, tu peux déjà te renseigner en **page 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 et 27** de ton Traces de Loup Orange. Baden-Powell, a fondé le mouvement scout dont tu fais partie en 1907, découvre le personnage aux **pages 37 et 38**. Décidément, Baloo a toujours de bonnes idées, découvre ce qu'il a veu t'apprendre aux **pages 47, 48, 49 et 50**, tu verras tu ne seras pas déçu, il a plein de choses à t'enseigner avant que tu ne passes en troisième année. Tu avais peut-être découvert les différents codes l'année passée, cette année rafraîchis-toi la mémoire en **page 65**, le morse n'aura plus de secrets pour toi.

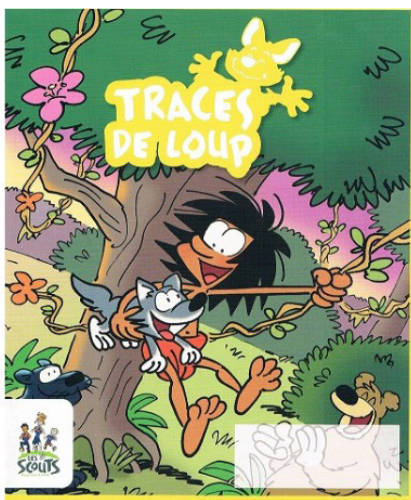
L'AKÉ CONSEIL

Le message au peuple libre est un moment important dans la vie à la meute, il n'est pas obligatoire mais prend le temps d'y réfléchir et de lire les pages qui en parlent. L'année prochaine, tu feras partie des loups plus âgés dans la meute, le Trace de Loup peut t'aider à gérer des disputes dans ta sizaine par exemple.



Akéla

C'est ta troisième année à la meute, alors ce Traces de Loup est fait pour toi!



Cette année, au camp, tu feras partie des loups qui ont le plus d'expérience au sein de la meute. Tu as déjà trouvé ta place dans ta sizaine et tu es peut-être même second. Tu vas donc pouvoir aider chaque personne de ta sizaine à aussi trouver sa place. Tu peux t'aider des **pages 12, 13, 14, 15, 16 et 17**. L'année passée tu as peut-être transmis à la meute ton message au peuple libre. T'en souviens tu? Cette année tu seras probablement le parrain d'un nouveau messager. Va vite consulter les **pages 27, 28 et 29**. Les aînés sont bientôt partis pour continuer leur aventure du scoutisme à la troupe, c'est leur dernier camp à la meute. Il n'y a pas meilleure personne que toi pour les remercier du temps qu'ils ont passé à la meute, aide-toi de la **page 31**. Sais-tu qui a écrit le Livre de la Jungle? Vas le découvrir en **page 38**. Les astuces de Baloo te seront bien utiles lors de la journée tanière, bon apprentissage **page 49, 50, 51, 52 et 53**.

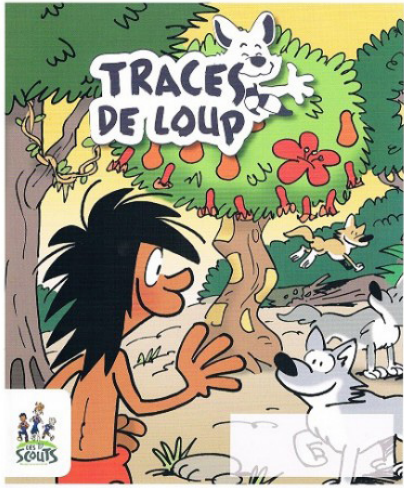
L'AKÉ CONSEIL

Ton apprentissage est presque terminé à la meute, l'année prochaine tu seras un aîné et les jeunes loups te prendront en modèle. Le camp est l'occasion pour toi de prouver cette maturité face à la meute et aux chefs.



Akéla

C'est ta dernière année à la meute, alors ce Traces de Loup est fait pour toi!



Il est déjà temps pour toi de mettre ça dans la tête, ceci sera ton dernier camp à la meute, tu nous as déjà bien aidé tout au long de l'année et nous aurons encore besoin de toi pour le camp. Qui fait partie de ta sizaine? Chacun a-t-il trouvé son rôle dans ta sizaine? Si pas pose leur la question et aide toi de la **page 8**. Ta sizaine aura aussi besoin de toi pour la journée cuisine, recherche quelques recettes de plats et desserts qui pourraient t'être utiles. Veille aussi à garder une bonne ambiance dans ta sizaine, tu es responsable des chamailleries qui pourraient survenir durant le camp et nous comptons sur toi pour y remédier en bon père de famille, bien-sûr, les chefs sont là pour t'aider si ça ne s'arrange pas. (Aide **pages 22 et 23**). De nouveaux messages au peuple libre vont être délivrés cet été, tu peux pour soutenir les nouveaux messagers écrire un petit mot d'encouragement, ça leur fera très plaisir. (**page 25**)

L'AKÉ CONSEIL

Te voilà sur le point de vivre ton dernier camp à la meute, j'espère que tu as appris beaucoup de choses. Cette année lors des temps libres, nous comptons sur toi pour mettre l'ambiance, des exemples de jeux et d'activités se trouvent aux **pages 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52 et 53**. N'oublie pas que tu dois être exemplaire durant le camp pour montrer le bon exemple aux jeunes loups. Je te souhaite déjà plein de bonnes choses chez les éclaireurs l'année prochaine, bonne chasse. Akéla



ENFIN EN BONUS, TES CHEFS EN CAMP ...



< Phao et Akéla à Bierwart en 2002, premier camp louveteau.

Phao et Akéla en 2001 à Marche pour leur second camp Baladin. >



< Akéla à son premier camp louveteau en tant que chef à Havelange en 2012.

Akéla lors d'un jeu Lutin/Louveteau sur les rails de Rebecq. >



..... IL Y A TRÈS TRÈS LONGTEMPS !



< Rikki Tikki Tavi en 2004 à Dorinne.

Cariacou à Mont en 2008. >



< Phao et Kala-Nag en 2004 à Waha.



Phao à son troisième camp louveteau à Waha. >



A composite image featuring a rocket launch in the sky, a water tower, and a lake with reeds in the foreground. The rocket is positioned centrally in the upper half, with a bright orange and red plume of fire trailing downwards. The water tower is on the right side, and the lake with reeds is in the lower half. The background is a clear blue sky with some lens flare effects.

**CAMP LOUP
IS COMING SOON!**

40 J : 17 H : 31 M : 15 S

**Bonne chasse,
Le Staff loup**