

DRAGON BALL Z

MWS

SOULME

2014





QUAND LE MONDE PERD LA BOULE

Le monde vit un drame. Une catastrophe à l'échelle planétaire. Une tragédie intersidérale. Un désastre aussi grand qu'une montagne, que dis-je ? Aussi grand qu'un Chill. Mais que s'est-il donc passé de si terrible ?

Tout à commencé à l'issue du dernier tournoi du monde des arts martiaux. Comme à son habitude, Sangoku, le grand défenseur de la terre, l'avait remporté sur tous les autres participants en leur fichant une tatouille pas possible*, et comme à son habitude, il avait utilisé la plus grosse partie de sa récompense pour faire ce que Sangoku aime le plus au monde : manger autant qu'une baleine.

Mille plats défilèrent sur la table, laissant une pile de plats vides devant lui, pire qu'une vaisselle d'après-camp de louveteaux (si seulement c'est possible), et entre 2 demi-boeufs fourrés aux noix de coco, il avala un peu trop rapidement une bouchée de poisson nain des étangs. Résultats : Une arête alla se figer au fond de sa gorge, avant de lui transpercer la glotte. Caché derrière la pile d'assiettes vides, personne ne le vit s'étouffer. Ainsi, ce grand héros qui avait déjà plus d'une fois sauvé la terre et bravé les plus grands périls a succombé à une arête de 2 cm de long. Pitoyable fin, s'il en est.

Mais comme si ce malheur ne suffisait pas, Mamie Voyante** a récemment vu dans sa boule de cristal qu'un immense malheur était sur le point d'arriver : Freezer***, Cell****, Boo***** et tous les ennemis héréditaires de Sangoku profitèrent de sa mort pour se réunir et préparer un plan afin de se venger une fois de plus de Sangoku (car c'est bien connu, même quand les méchants ont perdus, ils reviennent toujours pour se venger).

Mais heureusement, les 5 grandes écoles, fondées par les 5 grands maîtres, s'unirent à Soulme, où est fabriqué le détecteur le plus puissant du monde. Leur but ? Faire revenir Sangoku du pays des morts afin qu'il refasse son job de sauveur de monde, à savoir mettre un pain dans la figure des méchants. Leur délai ? 10 jours, avant que les supers méchants mettent leur plan à exécution (notre budget n'était pas assez élevé pour les tarifs de Mamie Voyante, on ne sait pas encore ce que c'est).

*voir épisode 1, 2, 3, 4, 5.... Bref lisez Dragon Ball jusqu'à la fin quoi.

**voir épisode.... heu j'ai un trou, relisez tous les épisodes, comme ça vous êtes sûr

*** Houla, je ne sais plus non plus dans quel épisode, vous pouvez encore tout relire

**** Comment ça, vous ne voyez pas NON PLUS qui c'est ? Raaah, mais c'est pas possible, a !

***** Et puis, flute ! je donne ma démission, c'est pas possible de travailler dans ces conditions !

***** Non, mais ça, si vous ne connaissez pas, je peux plus rien pour vous.

DRAGONBALL

Z



L'ECOLE DES GRUES

L'école des grues (les blancs)



L'école des grues a été fondée par le maître des grues, un grand expert en arts martiaux, rival de toujours de Tortue Géniale. Il a été comme lui l'élève de maître Mutaïto, mais il fut attiré par le vice. Le maître des grues est le mentor de TenShinHan et Chaozu, et c'est aussi le grand frère de l'assassin Tao Paï Paï. Son enseignement est basé sur la cruauté, la froideur et le manque de pitié. Il forme ses élèves pour vaincre et pour tuer. C'est en cela qu'il est totalement en désaccord avec Tortue Géniale.

Pour être parfaitement dans l'esprit de l'école des grues, on demande à ce que chaque membre de la sizaine fabrique un super déguisement de combattant de l'école des grues. Les éléments les plus importants sont l'insigne de l'école qui doit être présent sur la tenue. L'uniforme usuel de l'école se trouve dans la photo ci-dessus.

Les membres de la sizaine

Emmanuel : Un louveteau très énervant, non, mais vraiment quoi ! Comment est-il possible d'être aussi parfait ? Jamais la moindre remarque à te faire, tu dépasses même les plus hautes espérances que l'on peut placer dans un louveteaux normal ; si on demande à un louveteau de ramasser un papier qu'il vient de jeter par terre et qu'il refuse, tu n'hésites pas à aller le chercher toi-même pour le mettre à la poubelle. Mais que va t'on faire de toi ? Tu es un loup et un sizainier exceptionnel, poursuis ton chemin sur cette voie-là.

Hyppolite : Ah voilà le géant de la meute, discret et efficace. Continue ton très bon travail de second.

Lucien : Un louveteau à l'énergie et l'imagination capable du meilleur et du moins bon. Restes du bon côté de la force, jeune padawan ! Tu peux être vraiment être un loup formidable quand tu t'y mets. Rappelle-toi de ton premier camp !

Yannis : beau gosse de deuxième année, imperturbable et fin.

Maxime : La discrétion incarnée, n'hésite pas à aller plus vers les autres et n'ai pas peur des chefs, ils ne vont pas de manger. En tout cas, tu sembles être un jeune garçon très doux, mais peut-être est-ce parce que tu ne nous as montré que le côté calme de ta nature. Nous souhaitons, maintenant voir ton autre côté ; crie, cours, jette-toi dans les flaques, mord des bouts de bois tout en secouant la tête et en bavant abondamment ! Nous espérons que tu vas t'éclater avec nous à ce camp.

Quentin : souriant et énergique. On en demande pas moins d'un première année. D'ailleurs je connais quelques loups plus âgés qui feraient mieux de prendre exemple sur toi.

James : Cette première année au louveteaux s'est très bien déroulée. Continue sur cette voie-là et on se donne rendez-vous au camp pour toujours plus de fun.

George : George n'est pas sur la lune, non. Il n'est pas sur Jupiter non plus. On estime qu'il se situe dans les environs du système Alpha Centauri à environ 4,4 années-lumière d'ici. On ne sait comment il a su développer cette capacité exceptionnelle d'oublier deux à trois fois de suite ses affaires quelque part. En espérant que ta navette vers la terre parte à temps pour le camp, nous te transmettons notre chaleureuse amitié depuis la Terre.

DRAGONBALL Z



L'ECOLE DES TORTUES

L'école des Tortues (les bleus)



À l'instar du maître des grues, Tortue géniale suivit sa formation d'arts martiaux sous la tutelle du grand maître Mutaïto. À la mort de ce dernier, les deux élèves se séparèrent et développeront leurs propres styles de combat, et donc fonderont respectivement leurs propres écoles, ceci aggravant leurs rivalités déjà bien en place. Tortue géniale connaîtra de nombreuses aventures et mettra au point de multiples techniques avant de devenir un grand maître, dont la plus fameuse reste le Kame Hame Ha. La méthode de Tortue géniale est essentiellement fondée sur des exercices simples et répétés, accomplis avec de lourdes carapaces de tortue sur le dos, afin d'accroître considérablement la condition physique de ses élèves. Tous les disciples de Tortue géniale arborent fièrement l'écusson de l'école sur une combinaison orange portée par-dessus un T-shirt bleu foncé. Ils portent aussi une ceinture, des bracelets et des bottes de cette même couleur.

Les membres de la sizaine

Akio : cela va bientôt faire 2 ans que nous t'avons mis sizainier et aucun de nous ne regrette cette décision, continue sur ta lancée et ne t'arrête pas en si bon chemin.

Antoine : toujours là et toujours souriant, tu fais un second excellent qui a très bien compris comment épauler Akio et quel exemple donné aux plus jeunes. Ton rôle de second te va à merveille.

Diego : après le camp d'enfer de l'année passée et le week-end du premier semestre, nous avons tous hâte de te voir revenir en Belgique pour mettre l'ambiance comme tu le fais si bien.

Ryan : voilà un troisième année qui ne manque pas de volonté ! Toujours le premier pour rigoler et venir enquiquiner tes chefs, on est tous très impatients de partager ces 10 jours avec toi.

Nathan : si nos souvenirs sont bons, on t'a vu à presque chaque réunion cette année, tu ne passes pas inaperçu et nous fais toujours bien rigoler. Cette année, on compte sur toi pour casser la baraque.

Emery : toujours à courir partout et la tête un peu dans les nuages, on était déçu que tu ne puisses pas venir l'année passée, mais ne t'inquiète pas, cette année, on va mettre les bouchées doubles

Jules : voilà un nouveau qui n'a pas peur de s'exprimer et de titiller ses chefs, continue sur ta lancée et à nous amuser, tu peux déjà être fier de ton intégration à la meute.

Loup : une pincée d'humour, 2 gouttes d'énergie, deux cuillères à café d'entrain, mélangez le tout dans un bol et porter le à ébullition et vous obtiendrez Loup, une recette qui satisferait même le plus ronchon des chefs.

DRAGONBALL

Z



LES SAIYENS

Les Saiyans (les rouges)

Les Saiyans sont des habitants de la planète Vegeta, ce sont des guerriers assoiffés de combat. Certains d'entre eux, les plus puissants, sont même capables de se transformer en super guerriers, communément appelés « Super Saiyans ». Les Saiyans les plus connus sont Son Goku, Son Gohan, Vegeta (le prince Saiyan) et son fils Trunk. Ils ont aussi une capacité spéciale, leur pouvoir augmente à la fin de chaque combat, ainsi leur soif de défi ne s'estompe jamais. L'école d'arts martiaux a été créée par Vegeta, dont la neutralité est le principal trait de caractère, il se battraient contre ses amis pour le simple plaisir de se confronter à un adversaire de haut niveau.

Les Saiyans portent une combinaison très résistante, mais très basique à reproduire, ils portent des vêtements moulants par-dessus un plastron blanc (voir modèle ci-dessous), des gants et des bottes blanches.

Les membres de la sizaine

Téo : tu gères ta sizaine d'une main de maître, et ton humour nous fait toujours sourire (au moins), donne-toi à 100.000 % dans les jeux et ce camp sera une réussite pour toi comme pour nous.

Elijah : même endormi, on n'arriverait pas à t'arrêter, tu es définitivement un moteur de 7000 chevaux pour ta sizaine et la meute, tu avances vite, essaie juste de toujours avancer dans la bonne direction.

Oscar : ta détermination à venir taquiner les chefs et ton imagination débordante font de toi un louveteau très agréable à animer, passe à la vitesse supérieure et tu seras une présence encore plus bénéfique au groupe.

Noa : ta discrétion et ta gentillesse font de toi un louveteau incroyable, à côté de toi, même les plus gentils paraissent méchants, n'hésite pas à gueuler, ça fait du bien parfois.

Nicolas Noah : trop d'énergie incanalysable ? Je ne pense pas non, toujours un plaisir voir des louveteaux à fond, évite d'aller trop loin et ménage tes chefs, mais pas trop !

Samuel : ta réputation te précède et tu as définitivement bien mérité ta place à la meute.

David : si ça ne tenait qu'à nous, on t'appellerait Casanova, big up au nouveau qui ferait (a déjà fait ?) fondre le cœur de quelques lutins.

Gaspard : quelle bonne humeur exemplaire ! Si « le scout rit et chante même dans la difficulté » était la seule loi scout, tu serais le scout parfait.



DRAGONBALL

Z



LES NAMEKS

L'école Nameks (les verts)

Les Nameks sont un peuple vivant sur une autre planète, la planète Namek (d'où leur nom). Néanmoins, suite à leur rencontre avec Sangoku, certains sont sur Terre, où ils ont fondé une école d'art martiaux. Leur Grand Maître est Dieu, un Namek étant arrivé sur Terre depuis la nuit des temps et créateur des Dragons Balls (!). Le grand champion des Nameks est Piccolo (autrefois appelé Demon Piccolo à cause de sa force et de son mauvais caractère d'antan). Sa puissance est incommensurable, et seuls quelques rares Saiyans peuvent espérer l'égaliser.

Mais hormis cette exception, les Nameks ne sont pas un Peuple de combattants. Pacifistes, en règle générale, ils sont cependant capables de se défendre s'il le faut, et le font même très bien ! Intelligents et inventifs, ils n'ont pas leur pareil pour développer les meilleures stratégies afin d'obtenir ce qu'ils veulent sans avoir à se battre.

Les Nameks ressemblent aux humains, avec quelques différences : leur peau est verte, leurs oreilles sont pointues et ils ont 2 antennes sur le crâne à la place des cheveux. Leurs habits peuvent varier : certains ont des longues toges blanches, d'autres des pantalons bouffants, la plupart ont des vestes sans manches qui arrivent aux genoux... Mais l'école a aussi sa propre tenue : il s'agit d'une tenue de combat, bleu, avec le logo de l'école sur le ventre.

Les membres de la sizaine

Alberto : une force à déplacer les montagnes et une motivation contagieuse... Utilise ces qualités pour aiguiller les plus jeunes.

Diego : motivé, entraînant et sûr de lui, voilà un deuxième année qui ferait rougir plus d'un ancien

Raphaël : Un louveteau toujours partant pour gagner, envers et contre tous !

Eliezer : Tu t'es creusé une place dans ta sizaine au fils de l'année en apportant de la motivation. Continue comme ça.

Albert : motivé, marrant, enthousiaste, on trouve de tout dans un petit Albert.

Mattéo : Tu es comme Bond, James Bond : la discrétion et l'efficacité.

Lucas : On te voit chaque jour un peu plus t'amuser et t'améliorer, reste sur cette belle lancée pour passer un camp génial.

Renaud : Un louveteau affectueux par excellence ! Merci pour ta participation, mais n'hésite pas à aller un peu plus vers les autres.

DRAGONBALL Z



LES SURVIVANTS DU FUTUR

L'école des Survivants du futur (les gris)

Les Survivants du futur vivent dans une version alternative du futur où Sangoku est mort d'une crise cardiaque peu après son combat contre Freezer. Il n'y a donc personne capable de stopper C-17 et C-18, les cyborgs du docteur Gero quand ils débarquent tuant un à un les amis de Sangoku. Le monde entier est soumis à leur volonté dévastatrice et il ne reste bientôt plus rien de la civilisation humaine si ce n'est les ruines et les quelques Survivants tentant d'éviter à tout prix une quelconque rencontre avec les cyborgs. Trunck, entraîné par Sangohan avant qu'il ne meure, et sa mère, Bulma, vont essayer de changer le cours du temps. Trunck va se rendre dans le passé grâce à une capsule temporelle créée par sa mère afin de donner le médicament qui permettra à Sangoku de ne pas mourir. C'est ainsi qu'ayant averti et sauvé Sangoku, Trunck a permis à tout le monde de se préparer à la venue des cyborgs sans savoir qu'un autre adversaire encore plus terrifiant s'apprêtait à apparaître... Cell.

Les Survivants du futur constituent un peuple fort courageux, bien que tourmenté. Leurs vêtements en haillons reflètent encore pâlement la puissance technologique d'une société révolue. Ils ont appris à vivre à la dure, ce qui leur donne une constitution et surtout une force mentale en acier. Ce peuple a conscience de la fragilité de la vie et en tire une force de détermination incroyable. Quand le monde matériel s'effondre, seule la propriété intellectuelle subsiste ; ce sont de vrais ingénieurs du futur, capables de faire des merveilles avec peu de choses. En matière de combats, ils sont plus à l'aise derrière de grosses machines de guerre confectionnées par leurs soins bien qu'elles ne puissent pas faire grand-chose contre C-17 et C-18.

Les membres de la sizaine

Tom : Voilà un loup qui n'hésite pas à partager ses pensées souvent critiques et pertinentes, toujours avec ce brin d'humour cynique comme pour enrober le tout de papier cadeau. Continue à t'occuper de ta sizaine comme tu le fais, tu es un très bon sizainier.

Nathan : Le petit sportif de la meute jamais en manque d'énergie, toujours motivé pour les jeux. Nous espérons que tu sauras transmettre ta motivation aux autres membres de ta sizaine en tant que second.

Jude : Attention ! Sous son regard innocent, Jude est quelqu'un de très malin et même malicieux , mais quoi qu'il fasse, il agit toujours avec l'humour, la gentillesse et la classe qui sied à un louveteau.

Hugo : Hugo doit habiter un monde très étrange... Il nous en parle des fois, histoire de nous familiariser avec, mais rien n'y fait ; il nous semble toujours que Hugo habite sur une autre planète. Conserve précieusement ta formidable imagination Hugo, c'est un trésor qui a malheureusement tendance à s'effriter avec le temps.

Danilo : Notre paléontologue attiré dont l'humour flegmatique (calme et détaché) nous étonnera toujours. Attention à ne pas essayer de lui servir de pizza surgelée ; réaction italienne virulente garantie (vu à son premier camp).

Kyan : Nous aurons toujours, en tant que chefs, cette image de toi, Kyan, sourire aux lèvres, le regard étincelant, les mains dans les poches comme si tu allais en sortir une des tes innombrables blagues qui amusent la meute. Tu es un louveteau vraiment prometteur, continues sur ta lancée.

Alexandre : On a rarement quoi que ce soit à te reprocher, Alexandre, toujours en ordre, toujours sourire. C'est très rare de pouvoir dire cela d'un loup à cet âge. Continue comme ça et qui sait à l'avenir, tu auras peut-être une place de second ou de sizainier.

Daniel : Hey Daniel, on ne t'oublie pas ! Sache, à la vue du camp de l'année passée, que tu es mille fois le bienvenu à ce camp-ci et même mieux ; tu es attendu !

LE MOT DES CHEFS

RAMA



Voilà une longue année qui s'achève devant nos yeux ébahis !! Le camp approche à très grands pas et faisons en sorte qu'il reste dans les mémoires. Ça sera l'occasion de se redécouvrir le temps de dix jours (eh oui, c'est bien trop court !). Dix jours à passer en compagnie des loups les plus formidables et plein de ressources que j'ai eu la chance de rencontrer.

Je pense pouvoir dire qu'on s'est bien éclaté pendant l'année, mais je pense qu'on a tous autant que nous sommes bien plus à donner pour ce camp qui s'annonce d'ores et déjà excellent, génial, merveilleux, fantastique, et j'en passe !

Fin bref, je m'égare, une fois de plus, soyons prêts pour c'est dix jours de foliiiiiiiiiiiiie !! Sur ce, les loups, faisons de notre mieux ! A la meute William Schreiber : Oufi Malheureuuuuuuuuux !!

BALOO

Après une super année et un camp de Pâques de folie, me voilà impatient d'être à ce grand camp qui s'annonce de dingue, ce sera un bon moment pour que je fasse un régime tant demandé par vous, les loups.



PHA



Comme le disait mon arrière-grand-père à son époque :

«WAZAAAAAAAAAAAAA !!! Voilà enfin le camp qui arrive !!!!» Parce que oui, déjà la fin de l'année et donc oui, le grand camp approche déjà. Et comme chaque année, voilà venu le temps de se marrer, de rigoler, de se poiler, de passer du bon temps, de se bidonner, de rire, de jouer, de plaisanter, de se réjouir, de s'égayer, bref en un mot comme en cent : voilà venu le moment de s'amuser !

Et je dis ça en connaissance de cause : moi-même en mon à cette époque, c'était ce que j'attendais le plus aux louveteaux : le grand camp. Entre le hike, la journée crado ou les jeux de nuit, c'était l'époque du « tout est permis » !

Et voilà, maintenant mon second grand camp en tant que chef, mais certainement pas mon dernier, dans lequel je compte une fois de plus tout donner, pour le meilleur et pour le pire (mais surtout le meilleur). Nous revoilà repartis pour une expérience hors norme qui dura 10 jours de folie. Mesdames et Messieurs, préparez-vous et, comme le dirais mon arrière-grand-père : «WAZAAAAAAAAAAAAA !!! »

CHILL



Cher toi qui lis ce message,

D'ici quelques semaines, tu vas vivre l'Expérience (avec un grand « E ») de ta vie. Rassemble ton ki car tu vas avoir besoin d'énergie l'ami, on va se kaméamiser à mort, s'entraîner comme des fous, s'amuser comme des malades, embêter Fao, marcher comme des sherpas, se déguiser, etc., etc.

Prenons maintenant le temps de revenir sur les points essentiels de l'attitude qu'on attend de toi, louveteau exemplaire (ou pas) que tu es ou que

tu vas devenir. Je m'attends à te voir courir, tomber, rire, pleurer (de joie), chanter les nouvelles chansons débiles que je prépare depuis la première réunion et pour lesquelles Akéla va essayer de me battre à mort, mais aussi à prendre le temps de profiter du soleil, de tes potjes, de la nourriture de taré que les intendants vont nous préparer, des veillées, et de toutes les surprises qui seront (et sont) au programme.

En attendant ce moment fatidique (si tu ne sais pas ce que « fatidique » veut dire, ouvre un dictionnaire) je te souhaite une excellente fin d'année, une bonne réussite de tous tes examens, même mathématique, et une bonne lecture de ton nouveau livre de chevet (tu ne sais pas ce que « chevet » veut dire non plus ? Tu ferais peut-être mieux de rester à l'école, ces vacances...)

BAGHEERA



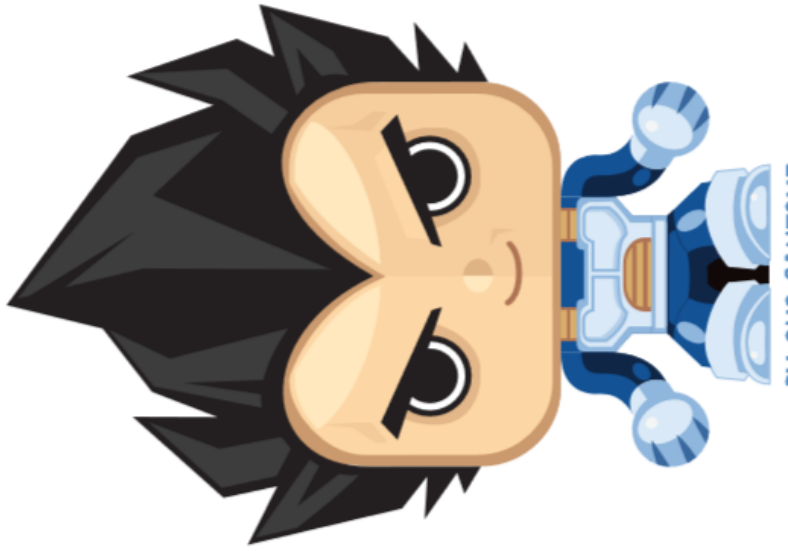
Après de longues heures de préparation durant les réunions, des litres de mercurochrome pour soigner les petits bobos et au moins une centaine de foulards/pulls/chaussettes perdus, nous voilà face à la dernière ligne droite vers le camp. Jeune homme, le temps est venu pour toi de te préparer !

En cette aurore de nouveau camp, le troisième pour moi, je souhaite retrouver tous les éléments qui ont fait des années précédentes des moments mémorables ; nos énormes batailles d'eau après avoir rampé dans la boue toute la journée, les dégustations d'insectes grillés, la folie d'un staff qui a dû boire trop de tabasco, votre énergie à toute épreuve et d'innombrables autres petites choses que l'on ne peut rencontrer qu'en étant chez les louveteaux et qui élaborent la légende de notre section.

On se retrouve donc pour les réjouissances du camp ou je t'attendrai toi, oui TOI là, jeune homme âgé de 8 à 12 ans qui lit ce digest dans une tentative désespérée d'apaiser son envie dévorante de débiter le camp. Je t'attendrai le jour dit, la bonne humeur au coin des lèvres et prêt à débiter avec toi cette nouvelle aventure.



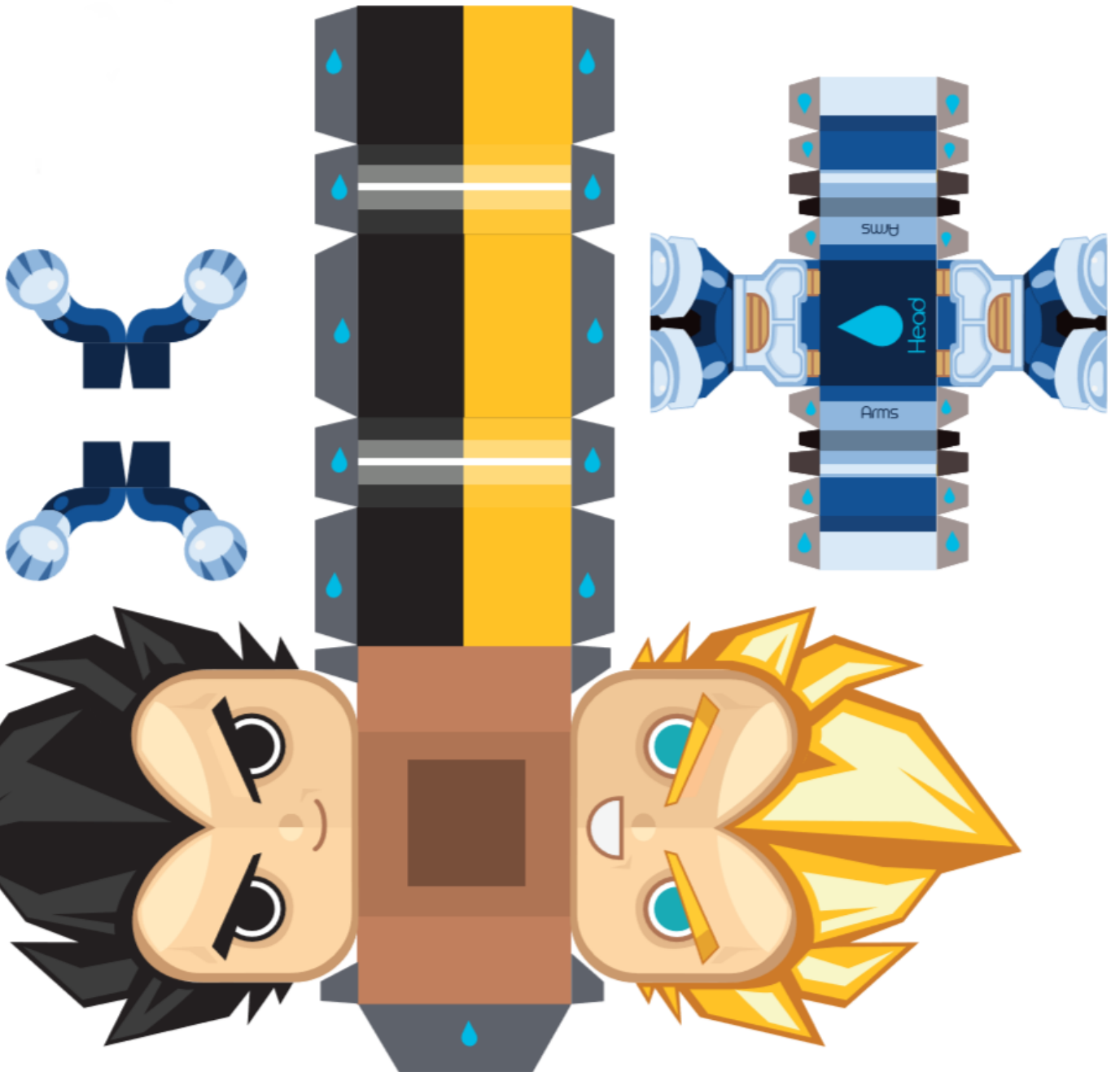
BY GUS SANTOME



PASTE / PEGAR
FOLD / DOBLAR
CUT / CORTAR



UN PETIT BRICOLAGE POUR PATIENTER



HORAIRE TYPE DE LA JOURNÉE D'UN SUPER SAIYAN

8h00	Réveil et gymnastique héroïque.
8h30	Petit-déjeuner.
9h15	Tâches
10h00	Début de l'entraînement / de la mission.
12h30	Repas.
13h30	Repos pour les uns et vaisselle pour les autres.
14h00	Mission de l'après-midi.
16h00	Goûter.
17h00	Fin de la mission, temps libre.
18h00	Baignade dans l'océan de l'île.
19h00	Souper.
20h30	Entraînement/mission de nuit.
21h30	Fin de l'entraînement/mission.
22h00	Bonne nuit les petits loups !



DESCRIPTION DES ACTIVITES

Tournoi des arts martiaux :



Eh oui ! Chez les Sayens, on ne s'affronte pas seulement dans des combats à coups de poing et de kameamea. Mais il existe aussi des tournois de tous genres où chaque école s'affronte pour gagner de plus en plus de notoriété. Il existe différentes disciplines comme la course « sur le sol » (toute tentative de triche en utilisant le vol est interdite), plusieurs épreuves de force et pour finir des disciplines demandant plus de la souplesse et de la dextérité.

Hike (prononcé Hêike et non hic)

Les Sayens aiment beaucoup voyager et découvrir de nouvelles contrées lointaines. C'est pourquoi, durant le camp, ils partent en hike. C'est en même temps une épreuve d'endurance et de découverte de l'environnement. Il s'agit ni plus ni moins d'une marche à pied pouvant durer jusqu'à deux jours. Il faudra utiliser toutes les connaissances sur la forêt transmise par nos ancêtres pour réussir à traverser toute la région.

Concours cuisine

Les Sayens sont surtout connus pour être des combattants valeureux, mais ils peuvent aussi faire d'autres activités comme la cuisine. En effet, quoi de mieux que de se réunir autour d'une bonne table de banquet ! Manger de la bonne nourriture en se remémorant les combats les plus épiques de l'histoire, voilà un banquet digne de ce nom. Mais l'art, oui, je dis bien l'art d'en préparer un nécessite des années d'expérience et de pratique. Donc, si tu as plusieurs bonnes recettes à faire partager aux autres, n'hésite pas à les apporter.

AUTRES TRADITIONS DE LA MEUTE

Message au peuple libre

La meute est le Peuple libre parce que l'on décide ensemble ce que l'on fait et comment on le fait. On choisit aussi de vivre sous une même loi, la Loi de la meute : « La force du clan, c'est le loup et la force du loup, c'est le clan ». Le message au peuple libre est un moment de réflexion et d'expression sur les valeurs de la Loi. Celui qui prépare cet événement explique ce qu'est pour lui un chouette louveteau. C'est un moment important, car il marque une adhésion majeure dans le mouvement scout. Le message au Peuple Libre se fait normalement lors de la deuxième année d'un loup à la meute, mais tu peux choisir de le faire plus tard, si tu ne te sens pas prêt.

Temps de la mue

Chaque année, le loup grandit un petit peu plus, il apprend alors de nouvelles choses, en découvre d'autres, deviens plus habile, plus fort peut-être. C'est pour ça qu'existe le temps de la mue, pendant le camp chacun se retourne sur ce qu'il a appris pendant l'année, sur ce qu'il a fait de chouette, ce qui l'a marqué

Course du printemps

C'est le moment d'adieu aux aînés qui à la fin du camp nous quittent, c'est un jour très spécial pour eux, car c'est leur dernière journée à la meute. C'est pourquoi on organise tous ensemble une big méga fiesta pour leur départ et pour la fin du camp.

La loi scout

Loin d'être un règlement, la loi scout énonce les valeurs auxquelles chaque scout ou louveteau est invité à adhérer. Tout au long de son parcours, petit à petit, il découvre ces valeurs, les intègre à ses comportements et s'engage à les vivre. Il se prépare ainsi à les promouvoir plus tard dans sa vie d'adulte :

1. Le scout mérite et fait confiance
2. Le scout s'engage là où il vit
3. Le scout rend service et agit pour la justice
4. Le scout se veut frère de tous
5. Le scout accueille et respecte les autres
6. Le scout découvre et respecte la nature
7. Le scout fait tout de son mieux
8. Le scout sourit et chante, même dans les difficultés
9. Le scout partage et ne gaspille rien
10. Le scout développe son corps et son esprit

L'uniforme louveteau

L'uniforme est une des grandes traditions du scoutisme. Tous les scouts du monde, ou presque, en portent un même dans les pays les plus isolés. Il a plusieurs utilités :

Une tenue de cohésion : l'uniforme est avant tout un moyen de s'identifier, de se reconnaître entre scouts. Les couleurs, les insignes et surtout le foulard permettent de savoir de quel groupe et de quelle région un scout provient ainsi que son pays.

Une tenue d'attestation : l'uniforme permet au public d'identifier et de reconnaître les scouts. C'est pourquoi il est essentiel de porter fièrement son uniforme et d'y faire attention. Nous devons donner une bonne impression aux gens.

Une tenue pratique : L'uniforme est beaucoup plus qu'un simple vêtement. Il est confortable et résistant. Il fait un peu office de Vêtement Tout Terrain pour les activités du camp. Il permet aussi d'éviter les distinctions sociales entre les enfants.

L'uniforme louveteau se compose ainsi :

-le pull vert louveteau officiel disponible à la scouterie, ainsi que les insignes adéquats cités à la page suivante.

-Le foulard orange de l'unité.

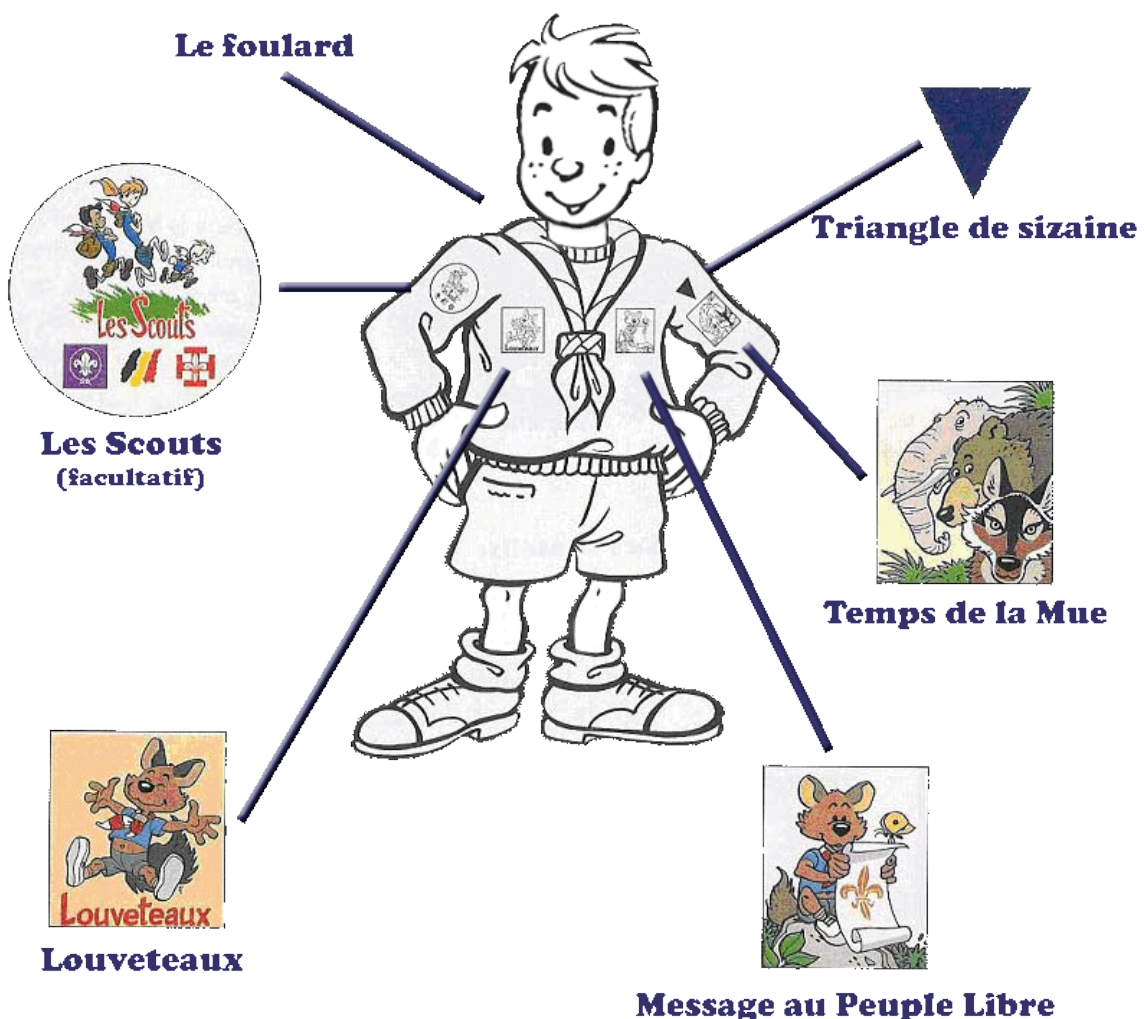
-Un short uni classique, bleu marine de préférence.

-Des bottines

Notes : Le T-shirt Louveteau n'est pas obligatoire.

Il y a aussi plusieurs insignes à disposer ainsi sur le pull louveteau :

Note : Les insignes du temps de la mue peuvent aussi se placer sur la poitrine à droite. Ce sont les chefs qui remettent ces insignes tout comme celui du message au peuple libre donc inutile de les acheter



LISTE DE MATOS



Voici une liste de tout le matériel nécessaire au camp. On demande aux louveteaux de prendre tout ça dans un grand sac à dos de type randonnée, et **d'ÉVITER LES VALISES**, même à roulettes. En effet, les loups devront porter leurs affaires et trainer une valise dans l'herbe, les graviers, etc. est bien moins facile que de porter un sac sur son dos.

Nécessaire de toilette:

- OO Gants de toilette (2)
- OO Essuies de bain (2) (un grand et un petit)
- OO **PAS DE SAVON** (Ce n'est pas qu'on ne se lave pas chez les loups, mais pour plus d'informations, voir page suivante)
- OO Une brosse à dents, du dentifrice
- OO Mouchoirs en papier
- OO Quelques cotons-tiges
- OO Crème solaire et lotion antimoustique
- OO Un sac à linge sale en tissu (pas en plastique pour éviter les odeurs dues au manque d'aération. Une taie d'oreiller peut faire l'affaire)

Les vêtements :

- OO Slips (au moins 10)
- OO Chaussettes (au moins 10)
- OO Grosses chaussettes (2)
- OO Shorts (4)
- OO Pantalons (2)
- OO T-shirts (5)
- OO Pulls ou sweat-shirts (2)
- OO Pyjamas (2)
- OO Maillot et bonnet de bain



Matériel indispensable pour les sorties en forêt et les explorations :

- OO Chapeau ou casquette
- OO Gourde
- OO Lampe de poche + piles (si vous n'avez pas de lampe, pas besoin d'en faire achat)

- OO Une paire de baskets
- OO Une paire de vieilles baskets ou des sandales pour aller dans l'eau
- OO Des bottines de marche ou de bonnes chaussures (pas de bottes)
- OO Une veste imperméable
- OO Un petit sac à dos pour le hike (pas besoin du sac de randonnée de la famille)

N'oublie pas

- Ton uniforme impeccable (sur toi au départ)
- Un pique-nique pour le premier jour
- Papier, enveloppes avec adresses et préimbrée, de quoi prendre note
- Ton sac de couchage et ton matelas.
- **Ton super déguisement**
- Ton digest !

LES CONSEILS DE TORTUE-GENIALE



Chez les Sayens, Tortue-Géniale est un personnage très respecté. Pour être un vrai Sayen, suis bien ces conseils :

En plein été, il fait souvent très chaud (nous l'espérons en tout cas). Alors, pense à prendre dans ton sac de quoi te protéger du soleil, car il n'y aura pas toujours des forêts pour te défendre de ses rayons. Pense donc à apporter de la crème solaire, un chapeau ou une casquette, un couvre-chef quoi ! Et une gourde pratique à transporter pour l'avoir avec toi pendant les jeux.

Aucun vrai Sayen digne de ce nom ne se promène pas pieds nus. En effet, parfois il te faudra parcourir de grandes distances et pour éviter les cloches et autres réjouissances, préfère les bottines aux baskets et évite surtout les bottes pour les longues marches. Fais aussi attention que tes chaussures ne soient pas trop neuves et que ton pied s'y soit déjà habitué. Si tu viens de les acheter, pense à marcher quelques bornes avant le camp pour être sûr de ne pas avoir de problème.

Les Sayens aiment aussi la praticité et préfèrent partir en camp avec des grands sacs à dos qu'ils ne remplissent pas avec toute ce qu'ils ont dans leur chambre, mais bien avec le strict minimum. Les valises à roulettes sont fortement déconseillées, car non pratiques sur les longues distances.

LISTE DES CH0SES A NE PAS PRENDRE :

- ★ **GSM**, mp3, mp4, mp1000, iPod, iPhone, iPad et tout autre appareil qui pourrait se casser et nuire à l'intégration sociale d'un louveteau à la meute
- ★ T-shirt, cd, poster et tout autre fanart de Justin Bieber
- ★ Couteaux, armes (en vrai ou en plastique), pétards, et tout objet susceptible de causer des lésions
- ★ Appareil photo (notre équipe de communication se charge de la diffusion d'images)

*« le scout s'engage là où il vit »,
« le scout découvre et respecte la nature »,*

Voici deux des dix lois qui définissent les valeurs du scoutisme. Être scout ne se limite pas qu'à venir s'amuser et se défouler 3 dimanches par mois, c'est aussi un endroit important où s'échangent des idées et des valeurs de vie tant individuelle que commune.

Or chaque année, nous déversons une quantité plus qu'astronomique de produits chimiques dans les océans, nappes phréatiques, lacs, rivières, cours d'eau, égouts, etc. C'est pourquoi, comme l'année passée, nous vous demandons de ne pas donner de savon à vos enfants, nous fournirons nous même des produits pour se laver efficace et respectueux de la nature (le savon « ecover »)

Notez aussi que nous ne fournirons ni brosses à dents ni dentifrice, le matériel pour se laver les dents est à votre charge.



RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

Départ : 21 juillet à 8h45 à la gare du Luxembourg.

Retour : 31 juillet à 12h à l'endroit de camp (voir ci-dessous comment arriver à Soulme)

Prix du camp : 130 euros

Afin de régler au plus vite tous les tracas financiers et administratifs, nous vous demandons de bien vouloir payer le camp avant le 10 juillet 2014 sur le compte de meute (n° 001-4497571-48) avec en communication : « Grand Camp 2014+Nom du louveteau ». Les différents papiers et cartes quant à eux seront ramassés le jour du début du camp.

Toutefois, si cette somme vous pose problème, n'hésitez surtout pas à contacter Akéla ou Cynomys du staff d'Unité. Nous refusons de voir un loup rester à la maison pour des raisons financières.

Encas d'Urgence : Nous serons joignables en permanence (même si nous ne répondons pas toujours durant les activités) au numéro suivant : 0475/64.95.17 (Akéla) le cas échéant, vous avez la liste des autres numéros de GSM des membres du staff.

Présence : Nous vous demandons de veiller à ce que votre fils puisse participer au camp dans sa totalité et de ne pas le pénaliser par un départ tardif ou un retour anticipé. Au cas où, pour motif sérieux, un tel cas de figure serait inévitable, veuillez prendre contact dès maintenant avec un chef.

Médicaments : Il est important que le staff soit au courant de toutes les particularités médicales et que votre fils ait à sa disposition tous les moyens pour y faire face. Les médicaments et les remarques (sur papier) seront à donner à Chill le jour du début du camp.

Fiche médicale : Nous vous demandons de remplir la fiche médicale jointe à ce digest, même si vous en avez déjà rempli une dernièrement, et de la remettre aux chefs le jour de **début du camp**. Cette fiche est également disponible sur le site internet (www.unite3381.be) dans la rubrique Documents/Unité.

« **Vos Papiers S.V.P. !** » : Tous les loups doivent se munir d'une photocopie de leur carte d'identité, de leur carte SIS, et d'une autorisation parentale (en annexe).

Autorisation parentale : vous trouverez ce document à la page suivante, il est à remplir et à remettre aux chefs le jour de début du camp.

Dans ce document, il est indiqué que nous vous avons communiqué le programme d'animation. Nous tenons cependant à ne pas dévoiler à l'avance aux louveteaux le calendrier détaillé des activités et de plus ce programme peut être changeant selon les envies des loups ou la météo. On ne le joint donc pas à ce digest, mais, si vous avez néanmoins des interrogations par rapport à ce planning, n'hésitez pas à nous en faire part, nous y répondrons bien évidemment.

Courrier : Si vous désirez envoyer des lettres à vos enfants durant le camp, vous pourrez le faire à l'adresse suivante :

Mon fils adoré, Meute William Schreiber

Local « Aux Soulmanis »

Rue de la Scierie, 4

5680 Soulme

Se rendre à l'endroit de camp :

- À Bruxelles, prendre la E411 en direction de Namen/Luxemburg.
- Prendre la sortie 20 pour rejoindre la N97 en direction de Philippeville/Dinant.
- Après 7,5 Km, prendre à gauche sur la Rue du Pont de la Cour (N977)
- Après 280m, tourner à gauche rue d'Agimont (N977)
- Après 7 Km, prendre à droite sur rue de la scierie (puis, vous êtes arrivé à destination de ce super endroit de camp).

Nous contacter :

Responsable de section : Nicolas Vandebosch (Akéla)
Rue des Trévires 4,
1040 Bruxelles

Par mail : meutestboni@gmail.com (risque de ne pas être beaucoup consulté pendant le camp)

Par téléphone : Akéla, Nicolas VANDENBOSCH : 0475/64.95.17
Bagheera, Antoine VAROSI : 0471/79.09.91
Chill, Gilles CORNESSE : 0497/79.90.57
Phao, Balthazar MOREAU : 0472/24.40.88
Baloo, Robin CHAVAL : 0474/11.27.08
Rama, Julien SCHARLL : 0478/83.53.19

L'Unité : Cynomys, Sylvia BOULAERT : 0479/79.36.39
Unitestboni@gmail.com
<http://www.unite3381.be>





AUTORISATION PARENTALE

Concerne : tous les membres qui ont moins de 18 ans, même les animateurs ou les invités

Coordonnées de l'animateur responsable du groupe :

Prénom, nom :

Adresse complète :

A compléter par le parent/tuteur :

Je soussigné(e) (prénom, nom) :

père

mère

tuteur

répondant

autorise (prénom, nom)

à participer aux activités des Baladins - Louveteaux - Eclaireurs - Pionniers ⁽¹⁾

de l'unité (code de l'unité et nom complet) qui se déroulera

du / / au / / à

Pour cette période :

- Je le/la place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs.
- Je marque mon accord pour que soient administrés, uniquement en cas de nécessité, les médicaments repris de manière exhaustive dans la fiche santé.
- Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris durant le séjour de mon enfant par le responsable de centre de vacances ou par le service médical qui y est associé. J'autorise le médecin local à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de l'enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale à défaut de pouvoir être contacté personnellement.
- Les animateurs m'ont informé du programme d'animation en ce compris les modalités d'organisation des activités et déplacements en autonomie (activités et déplacements de patrouille par exemple).
- Je l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/répondants. ⁽²⁾

Fait à le

Signature⁽³⁾

(1) Biffer les mentions inutiles

(2) Cette dernière phrase est à biffer pour les camps en Belgique

(3) Pour les camps à l'étranger, il est nécessaire de faire légaliser la signature par l'administration communale





Fiche santé individuelle

A compléter par les parents ou tout membre majeur au début de chaque année scolaire, avant le camp ou la formation.

Emplacement pour une vignette de mutuelle Coller ici
Emplacement pour une vignette de mutuelle Coller ici

Cette fiche a pour objectif d'être au plus près de votre enfant/de vous-même en cas de nécessité. Elle sera un appui pour les animateurs ou le personnel soignant en cas de besoin. Il est essentiel que les renseignements que vous fournissez soient complets, corrects et à jour au moment des activités concernées. N'hésitez pas à ajouter des informations écrites ou orales auprès des animateurs si cela vous semble utile.

Identité du participant

Nom : Prénom :
Né(e) le
Adresse : rue n° bte
Localité : CP : tél. / GSM :
Pays : E-mail :

Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom – Adresse :
Lien de parenté : tél. / GSM :
E-mail :

Nom – Adresse :
Lien de parenté : tél. / GSM :
E-mail :

Médecin traitant

Nom – Adresse :
..... tél. / GSM :

Informations confidentielles concernant la santé du participant

Le participant peut-il prendre part aux activités proposées ? (sport, excursions, jeux, natation...)
.....

Raisons d'une éventuelle non-participation
.....

Y a-t-il des données médicales spécifiques importantes à connaître pour le bon déroulement de l'activité/ du camp ? (ex. : problèmes cardiaques, épilepsie, asthme, diabète, mal des transports, rhumatisme, somnambulisme, affections cutanées, handicap moteur ou mental...) Indiquez la fréquence, la gravité et les actions à mettre en œuvre pour les éviter et/ou y réagir.

.....
.....
.....



Quelles sont les maladies ou les interventions médicales qu'a dû subir le participant ? (+ années respectives) ?
(rougeole, appendicite...)

Le participant est-il en ordre de vaccination contre le tétanos ? Oui Non

Date du dernier rappel :

Le participant est-il allergique à certaines substances, aliments ou médicaments ? Oui Non

Si oui, lesquels ?

Quelles en sont les conséquences ?

A-t-il un régime alimentaire particulier ? Si oui, lequel ?

Autres renseignements concernant le participant que vous jugez importants (problèmes de sommeil, incontinence nocturne, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif...)

Le participant doit-il prendre des médicaments ? Si oui lesquels :

En quelle quantité ?

Quand ?

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? (Nous rappelons que les médicaments ne peuvent pas être partagés entre les participants)

Remarques

Les animateurs disposent d'une boîte de premiers soins. Dans le cas de situations ponctuelles ou dans l'attente de l'arrivée du médecin, ils peuvent administrer les médicaments cités ci-dessous et ce à bon escient :
paracétamol, lopéramide (plus de 6 ans), crème à l'arnica, crème Euceta® ou Calendee!®, désinfectant (Cédium® ou Isobétadine®), Flamigel®.

« Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris durant le séjour de mon enfant par le responsable de centre de vacances ou par le service médical qui y est associé. J'autorise le médecin local à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de l'enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale à défaut de pouvoir être contacté personnellement. »

Date et signature

Les informations contenues dans la fiche santé sont confidentielles. Les animateurs à qui ces informations sont confiées sont tenus de respecter la loi du 8 décembre 1992 relative à la protection de la vie privée ainsi qu'à la loi du 19 juillet 2006 modifiant celle du 3 juillet 2005 relative aux droits des volontaires (notion de secret professionnel stipulée dans l'article 458 du Code pénal). Les informations communiquées ici ne peuvent donc être divulguées si ce n'est au médecin ou tout autre personnel soignant consulté. Conformément à la loi sur le traitement des données personnelles, vous pouvez les consulter et les modifier à tout moment. Ces données seront détruites un an après le séjour si aucun dossier n'est ouvert.

