

LES ORANGES : PACMAN

Pac-Man, c'est ce héros tout rond et tout jaune qui traverse des labyrinthes pour manger toutes les pac-gommes... mais attention ! Quatre fantômes colorés le poursuivent sans relâche : Blinky (le rouge), Pinky (la rose), Inky (le bleu), Clyde (l'orange).

Quand Pac-Man mange une gomme spéciale, les rôles s'inversent : ce sont les fantômes qui doivent fuir ! Un jeu de vitesse, de stratégie et d'esquive !

Voici quelques exemples :

JOURNÉE TYPE :

8h30 : La console s'allume, les haut-parleurs jouent les musiques de nos mondes préférés... c'est le moment de sortir du sommeil !

8h40 : Un petit échauffement pour rebooter le corps et réveiller les pixels ! Il faut être en forme pour affronter les bugs du jour.

9h00 : Toasts, céréales, fruits, champignons magiques,... une vraie potion de puissance pour les joueurs du Multijeu.

9h30 : On remet les bases en ordre ! Un camp bien rangé évite les lags et les pièges. Les chefs pourraient passer faire un contrôle surprise...

10h00 : Tous les joueurs sont appelés dans l'arcade : la mission du jour est révélée ! la partie commence.

12h30 : Il est temps de régénérer sa barre de vie : repas complet avant de continuer l'aventure.

13h00 : Mise en veille temporaire du système d'arcade. Moment de repos pour tout les joueurs et les chefs !

14h00 : Redémarrage du système après un pause bien méritée.

16h00 : pause ravitaillement avant de repartir à l'aventure !

18h00 : Après tant d'efforts, direction les douches : on enlève la poussière du royaume champignon. Et byebye les microbes !

19h00 : Moment de festin et de partages tous ensemble à table.

20h00 : quel univers est le plus rapide et efficace à la vaisselle ?

20h30 : Racontons nos histoires et chantons ensemble autour d'un bon feu !

21h30 : On éteint les consoles, on branche les câbles de recharge, et on rêve des prochaines aventures... À demain !

ÉVÉNEMENTS

MESSAGE AU PEUPLE LIBRE

Le message au peuple libre est un moment très important dans la vie d'un louveteau ! Il s'agit de prendre un peu de temps pour réfléchir à ses actions. Akéla, les autres vieux loups mais aussi les louveteaux accompagneront les loups qui souhaitent adresser leur message à la meute. Le message exprime ce que le louveteau trouve important pour lui et pour la meute. Le louveteau est invité à partager avec le reste de la meute ce qu'il trouve essentiel pour vivre en meute et ce qu'est un chouette louveteau.



COURSE AU PRINTEMPS

La course au printemps c'est le moment « d'adieu » des louveteaux qui quittent la meute et la préparation de leur accueil à la troupe. Une des étapes de ce moment est un temps d'arrêt pour le louveteau afin qu'il puisse réfléchir à tout ce qu'il a vécu à la meute durant ces quatre années. Qu'est-ce qu'il emporte avec lui pour aller à la troupe ? Quel est le message qu'il voudrait dire aux autres avant de s'en aller ? Le pré-camp sera également un grand moment pour permettre aux louveteaux concernés de se préparer.

LES SCENETTES

Les scénettes Chaque sizaine doit préparer une petite pièce de théâtre dans le thème du camp. Les maîtres mots sont l'humour, les rebondissement, l'émotion et surtout l'amusement !

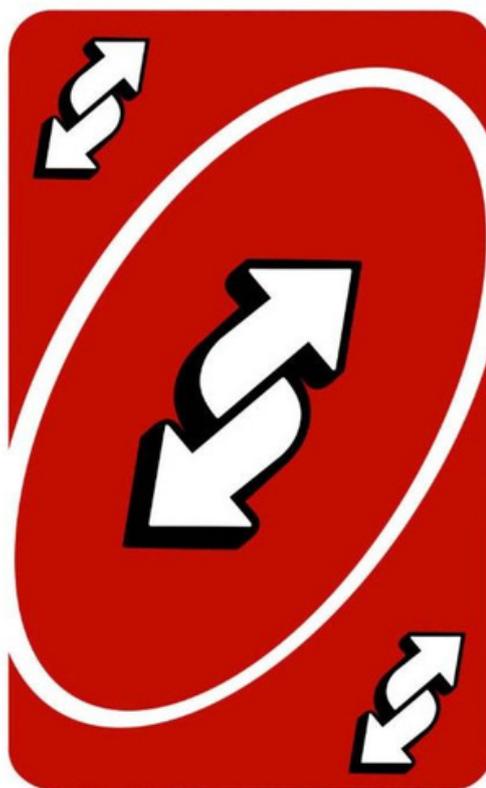
LA JOURNÉE CACAHUÈTE

Tout commence au rassemblement où chaque louveteau tire au sort le nom d'une autre personne : sa cacahuète. Le but est de faire plaisir à cette personne durant toute la journée, mais attention, elle ne doit pas deviner qui lui fait plaisir. A vous d'être discret et de faire preuve de vos talents d'observateur pour arriver à découvrir votre cacahuète.



LA JOURNÉE À L'ENVERS

Durant cette journée tout est à l'envers ! On mange le souper le matin, le petit déjeuner le soir et on met ses vêtements à l'envers. Le must : les sizeniers deviennent chefs, les chefs deviennent « intendants » et les intendants deviennent « sizeniers ». Complètement loufoque non ?



LE GRAND JEU DE 12H

Pour le grand jeu de 12 h , la seule règle est de ne pas s'endormir. Pour cela , il vous faudra être d'une extrême énergie. Il est temps de sauver nos mondes !

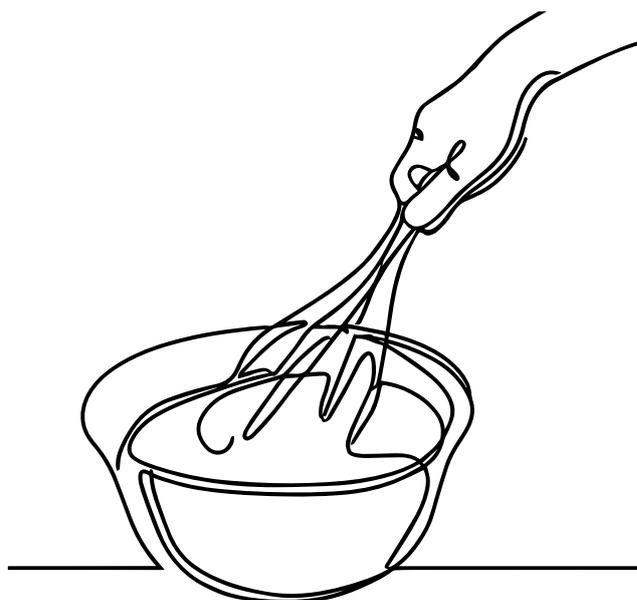
JOURNÉE SPORTIVE

La journée sportive nous permettra d'examiner vos talents sportifs. Il faudra être en pleine forme. Prouvez nous que vous avez l'étoffe d'héros ! Entraînons nous à combattre les potentiels dangers qui se dresseront sur notre chemin !



LE CONCOURS CUISINE

Le concours cuisine sera le moment du camp où nous dégusterons des plats de vos fêtes respectives. Nous n'attendons qu'une chose, de l'originalité !



Chaque sizaine préparera 2 plats. Ainsi les sizaines des Blancs, des Oranges et des Rouges prépareront chacune une entrée et un plat et les sizaines des Bleus, des Jaunes et Noires prépareront chacune un plat et un dessert. Le tout en lien avec leur thème de sizaine bien sûr ! Et derniers petits détails, Singh et Raksha sont intolérantes au lactose alors prévoyez une portion sans lactose si nécessaire, et nous n'aurons pas de four à disposition, décidez de vos menus en conséquence.

LE HIKE

Durant 2 jours nous allons découvrir les alentours d'Herbeumont pour mieux connaître notre environnement!

C'est le moment de marcher ensemble et d'apprendre à mieux se connaître. Et prévoyez de bonnes chaussures!



LA JOURNÉE CRAD'EAU

La seule journée où tout est permis. Le but ? Etre le plus crado possible. Il est temps de se salir les mains! Dès que l'on a atteint cet objectif, on sort les ballons d'eau et les pistolets car c'est l'heure de la bataille d'eau! Une journée doublement fun!



LE ZORRO ...

Afin d'éviter que ce soit le bazar total, un Zorro sera désigné. Son but sera de veiller à l'ordre dans le dortoir. Si des vêtements ou des affaires traînent à des endroits qui ne sont pas leur place, alors le Zorro pourra les ramasser et les apporter aux chefs, sans se faire repérer par les autres louveteaux bien sûr ! Chaque matin, les affaires seront rendues aux louveteaux en échange d'un gage. Alors gare à vos affaires les petits loups !



LA DENT D'AKÉLA

Ce prestigieux « trophée » symbolise la sagesse et la fierté d'Akéla. Il sera donné en début de chaque journée au louveteau qui s'est le plus démarqué aux yeux des chefs lors des activités de la veille. Parce qu'il est bon louveteau, parce qu'il a fait quelque chose de remarquable, parce qu'il s'est donné à fond dans un jeu. Attention ! Nous ne tenons pas à installer une compétition entre les louveteaux.



Nous attendons de vous, que vous soyez les plus naturels et les plus francs. Il ne sert à rien de dire que « j'ai plus droit à la dent qu'un autre parce que j'ai fait ceci ou cela... ». Restez vous-même et vous serez peut-être surpris ! Et si vous n'avez pas reçu la dent un jour, cela ne veut pas dire qu'on est pas fière de vous ! On vous aime tous les petits loups !

LES BADGES

C'est la journée où vous aurez l'occasion de découvrir et de créer de nouvelles choses ? Vous apprendrez des choses que vous ne connaissiez pas ou presque pas et qui vous serviront aujourd'hui mais aussi plus tard. On n'arrête jamais d'apprendre sachez le !

QUELQUES PETITS CONSEILS POUR LE CAMP :

- Place des nominettes avec ton nom et prénom sur tous tes vêtements et tes effets personnels que tu ne veux pas perdre (ou indique ton nom sur les étiquettes avec un marqueur indélébile), cela évitera de les perdre.
- Des enveloppes déjà adressées et déjà timbrées, c'est beaucoup plus simple.
- Un sac à linge sale en tissu te permettra de ne pas mélanger ton linge propre et ton linge sale.
- N'oublie pas ta carte d'identité et la fiche médicale que tu trouveras jointe au carnet de camp, c'est très important !
- Faire un shampoing anti-poux avant de partir. Évitions les épidémies de poux!

À METTRE DANS TA VALISE :

- un bon matelas (ou lit de camp)
- Sac de couchage
- Un ou deux pyjamas
- Des gros pulls chauds
- Un k-way
- 10 paires de chaussettes (minimum)
- 10 caleçons / culottes (minimum)
- T-shirts
- Pantalons (pour le mauvais temps), shorts scouts
- Bottes en caoutchouc
- Chaussures de sports, bottines de marche et pantoufles
- Trousse de toilette (savon, shampoing, brosse à dents et dentifrice, gobelet, peigne ou brosse,...)
- Des essuies de bains (petits et grands) et gants de toilette
- Sac à linge sale (en toile !!!)
- Lampe de poche avec piles de rechange
- Enveloppes timbrées pour la famille (si possible déjà nominées)
- Une gourde par personne (indiquez votre nom dessus pour éviter de la perdre)
- 2 essuies de vaisselle
- Livres pour la sieste
- Ton déguisement
- Maillot
- Chapeau pour le soleil (ou casquette) et crème solaire
- Un petit sac à dos (il n'est pas nécessaire de prendre les gros sac à dos de randonnée un petit sac léger suffit)
- Un petit matelas (mousse) pour le hike sauf pour les 1^{er} année
- Des chaussures d'eau (crocs, tongs)

INFOS PRATIQUES :

Cette année, nous allons au club de foot de Herbeumont. Voici l'adresse :

Au Poupeau, 30 6887 Saint-Médard

Le prix du camp s'élève à 155 € par louveteau. Si vous avez un deuxième enfant dans la meute, le prix s'élève à 145 €. La somme est à verser pour le 1 juin au plus tard sur le compte de la meute Jumanji : BE47 0014 6885 9680

L'argent ne doit pas être un obstacle à la venue de votre enfant au grand camp. Pour tout problème concernant le paiement, n'hésitez pas à contacter Singh : 0495/40.59.04 ou Akéla : 0470/43.77.39 afin de trouver un arrangement. La confidentialité sera bien entendu respectée.

Le camp se déroulera du 16 au 27 juillet 2025. Nous vous attendons sur place à 17h le 17 juillet. Pour le retour, le rendez-vous est toujours prévu au même endroit, le 27 juillet à 11h30. Si les heures de rendez-vous viennent à changer vous en serez directement informé par mail. Pour les sizeniers, rendez-vous le 16 juillet à 16h un pré-camp de folie ! Ces heures ne sont pas fixes et peuvent être modifiées.

Attention :

Pour rappel : Les GSM et Ipod's (ainsi que tous leurs cousins proches ou lointains) ne sont pas les bienvenus. Nous n'avons aucune responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration de ce type de matériel.

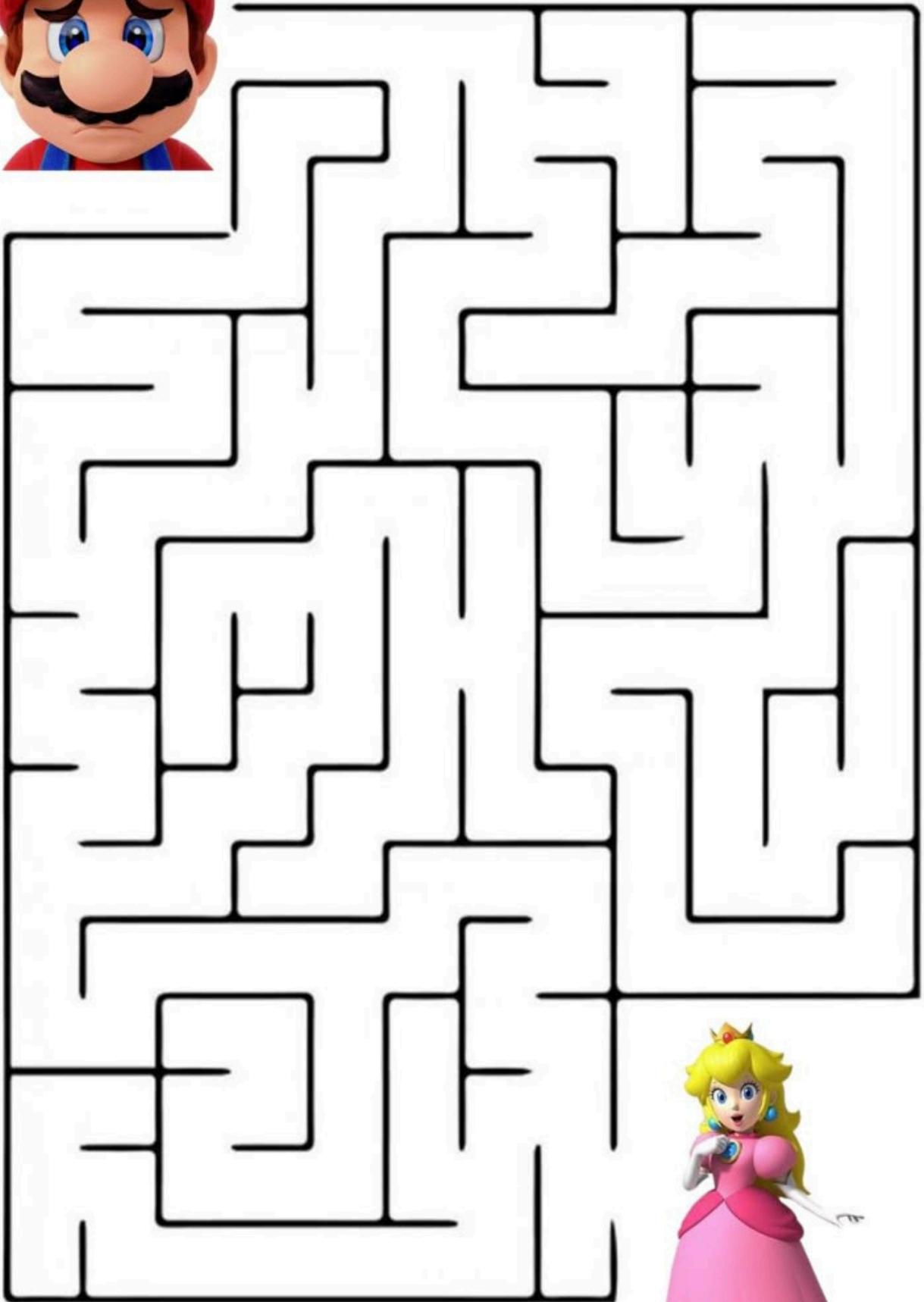
Nous vous demandons également de ne pas apporter de montre ou tout appareil qui indique l'heure, si un louveteau se trouve en la possession d'un tel objet, il lui sera directement confisqué et il le récupérera à la fin du camp. Merci de votre compréhension

Vous pouvez également nous joindre à tout moment :

- Akéla : 0470/43.77.39 (Chef responsable)
- Raksha : 0492/09.56.62 (Responsable communication)
- Singh : 0495/40.59.04 (Responsable trésorie)
- Nagaina : 0493/39.05.22 (Responsable pharmacie)
- Chill : 0499/16.78.33 (Responsable présence)
- Lardaki : 0470/43.77.39 (Responsable materiel)



PETITS JEUX :





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

Trouve les personnages

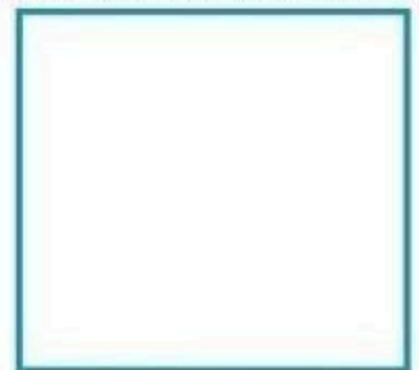
Les mots peuvent être vertical, à l'horizontale ou en diagonale

DAISY
DRY BOWSER
PEACH
LUIGI
TOADETTE
LUDWIG
DRY BONES

YOSHI
KONG
MARIO
WARIO
TOAD
BOWSER

WALUIGI
KIRBY
KING BOO
LINK
ROSALINA

Dessine ton personnage préféré



RAPPEL

LE CANTIQUE DES SIZAINES

Le cantique des sizaines Ce chant traditionnel est chanté tous les soirs après la dernière activité afin de clôturer la journée et de se souhaiter bonne nuit.

Seigneur, rassemblés près des tentes,
Pour saluer la fin du jour,
Tes loups laissent leurs voix
chantantes
Monter vers Toi pleines d'amour.
Tu dois aimer l'humble prière
Qui de ce camp s'en va monter,
O toi qui n'avais sur la terre
Pas de maison pour t'abriter.
Nous venons toutes les sizaines
Te prier pour te servir mieux ;
Vois au bois silencieux,
Tes loups qui s'agenouillent ;
Bénis-les ô Jésus dans les Cieux.

LE ROCHER DU CONSEIL

C'est le Rocher du Conseil,
Où les vieux-loups nous appellent;
Allons, montrons notre zèle.

C'est le Rocher du Conseil,
Le Rocher, le Rocher du Conseil.

Les sizeniers aux aguets
Nous ont vite rassemblés,
Écoutez-les hurler : C'est le Rocher du
Conseil,

Où les vieux-loups nous appellent;
Allons, montrons notre zèle.

C'est le Rocher du Conseil,
Le Rocher, le Rocher du Conseil.

Nous y sommes presque, plus que trois gros
mois,
En attendant, le staff Jumanji vous souhaite de
bonnes vacances à tous !!
Bonne chasse à tous,
Le staff Jum,
Akéla, Raksha, Singh, Nagaina, Chill et Lardaki



Meute Jumanji – Unité Saint-Martin 10°HB - Incourt