

# Les royaumes Khanhiwara



Huppaye 2025

Chers Louveteaux, Chers Parents,

Voici venu le temps de préparer l'apothéose de cette année riche en émotions toutes plus fortes les unes que les autres : LE GRAND CAMP 2025 !

Ces dix jours dans notre bulle vont nous permettre de clôturer cette année dans les règles de l'art. Hé oui, vos Chefs adorés sont super motivés et comptent bien tout mettre en œuvre pour que vous en gardiez des souvenirs inoubliables !

Vous tenez en main l'outil qui vous fera patienter jusqu'au moment qu'on attend tous depuis le début de l'année ! Il vous permettra aussi de vous y préparer au mieux.

Bonne lecture !

Le staff Khanhi

Akéla, Shere-Khan, Chil, Jacala, Raksha et Hathi



## LA GUERRE DES NATIONS....

Il existe, cachées au cœur du monde, six grandes Nations :

-  Noctalyss - La nation des mers lumineuses
-  Brunalys - La nation des forêts éternelles
-  Vulkaris - La nation des Forges de Feu
-  Bleucielis - La nation des cioux brillant
-  Verdasya - La nation des sables chantants
-  Rougelis - La nation des montagnes de glace

Pendant des générations, elles ont vécu en harmonie, guidées par un Grand Chef, choisi par tous.

Mais aujourd'hui... le Grand Chef est mort.

Sans lui, la paix s'effrite. Les tensions montent. Chacune des Nations veut désormais prendre le pouvoir.

Une seule solution : un nouveau chef doit être choisi.

Pour cela, chaque Nation devra prouver sa valeur. Et qui mieux que les louveteaux, héritiers de courage, d'esprit d'équipe et d'ingéniosité, pour mener cette quête ?

Cet été, les louveteaux auront pour mission de rétablir l'équilibre.

 Entre alliances, épreuves, et mystères, ils vivront une aventure, au cœur des éléments.

## DESCRIPTION DES ROYAUMES



### ★ LES NOIRS: L'EAU

Il existe caché sous la surface d'un océan, un village secret que nul humain n'a jamais vu. On l'appelle **Noctalyss**.

Là-bas, les habitants vivent dans de hauts châteaux dont les tours scintillent de perles et de corail. Des ponts de coquillages relient les tours et des lanternes de méduses illuminent les ruelles aquatiques.

Les habitants de Noctalyss sont de majestueuses créatures marines. Leur peau bleutée est parsemée de fines écailles brillantes, qui reflètent la lumière dans tout l'océan.

#### ★ Les conseils vestimentaires de Raksha :

- Haut bleu, turquoise ou nacré, avec des reflets brillants si possible.
- Tissu fluide en guise de jupe ou cape pour imiter l'eau en mouvement.
- Serre-tête décoré de coquillages, perles ou coraux en papier/carton.
- Gants ou bracelets décorés de rubans bleus pour imiter des nageoires.
- Accessoires : trident en carton peint en doré ou argenté.
- Peinture visage : motifs de vagues, bulles, ou écailles légères sur les joues avec du bleu et de l'argenté

## ★ LES VERTS: LE DESERT



Au coeur d'un désert brûlant, au-delà des dunes dorées, se cache un royaume oublié : la nation de **Verdasya**

Imaginez un désert à perte de vue, où les dunes dorées semblent s'étendre jusqu'à l'horizon, cachant des secrets anciens sous leur sable chaud. La nation de Verdasya est habitée par des explorateurs courageux, qui vivent en harmonie avec les oasis mystérieuses et les créatures légendaires du désert. Le vent qui souffle dans les dunes porte des murmures secrets, des histoires de trésors cachés et des anciennes magies

### ★ Les conseils vestimentaires de Chil :

- Longue tunique beige, marron ou ocre (un drap ou une grande écharpe peuvent être noués pour créer l'effet).
- Turban ou foulard sur la tête (simplement noué ou enroulé).
- Ceinture large en tissu coloré pour marquer la taille.
- Accessoires : poignard en carton décoré, sac en tissu pour imiter une besace de voyageur.
- Peinture visage : motifs dorés ou en forme de tatouages tribaux.

## ★ LES BRUNS: LA FORÊT



On raconte que quelque part, là où le soleil peine à percer les feuillages, s'étend **Brunelis**, une mer de forêts si vastes, si anciennes, que les arbres eux-mêmes se souviennent encore des premières étoiles.

Leurs cités se cachent au creux des troncs géants, leurs chemins sont des tapis de feuilles et leurs maisons des refuges invisibles tissés dans les branches. Ils ne marchent pas dans la forêt : ils en font partie.

### ★ Les conseils vestimentaires d'Akéla :

- T-shirt et pantalon/robe verts ou marron.
- Cape en tissu vert ou marron, décorée de fausses feuilles (collées ou cousues).
- Couronnes ou serre-têtes avec des branches, fleurs ou feuilles en papier ou en plastique.
- Accessoires : bâton sculpté (en bois ou en carton peint), petites fioles en plastique en guise de potions.
- Peinture visage : motifs de lianes ou de feuilles sur les joues et le front avec du maquillage vert

## ★ LES BLANCS: LE FEU



La nation des forges de feu, **Vulkaris** baigne dans la lave fraîche des volcans qui peuplent son territoire. Mais ce n'est pas un problème pour ses habitants, bien au contraire, ceux-ci maîtrisent le feu à la perfection et font de cette énergie volcanique leur allié.

Le château du royaume a d'ailleurs été construit au sommet d'un volcan de la région, permettant ainsi que de la lave y coule en son cœur.

### ★ Les conseils vestimentaires d'Hathi :

- T-shirt noir ou rouge avec rappel du feu (peinture textile ou papier découpé collé).
- Gilet ou plastron en carton peint façon métal sombre avec des fissures rouges/orangées.
- Cape rouge, noire ou marron foncé.
- Accessoires : marteau en mousse/carton peint en métal foncé, ceinture avec outils de forgeron (papier/carton).
- Tatouages de lave (rouge, orange et noir) ou style viking

## ★ LES ROUGES: LA GLACE



Très loin au nord, au sommet de montagnes si hautes qu'elles semblent percer les nuages, existe un royaume oublié : la nation de **Rougelis**.

Les habitants de Rougelis vivent dans de majestueux palais de glace, sculptés par le souffle des tempêtes. Leurs tours élancées et leurs grandes fenêtres défient le ciel. Les murs brillent comme du cristal, et les toits scintillent sous les étoiles, tels des diamants figés dans le froid.

Les habitants sont aussi mystérieux que leur royaume. On les aperçoit rarement, mais on devine leur passage à travers les empreintes qu'ils laissent dans la neige fraîche.

### ★ Les conseils vestimentaires de Shere-Khan :

- Veste ou gilet en fausse fourrure, avec une ceinture en corde ou en tissu épais.
- Pantalon et bottes foncées pour un effet « montagnard ».
- Casque viking (en carton peint ou plastique).
- Cape blanche ou grise pour imiter la neige.
- Accessoires : hache ou épée en mousse/bois, bouclier en carton décoré de runes.
- Peinture visage : traits bleus ou blancs pour un effet givré.

## ★ LES BLEUS: LE CIEL



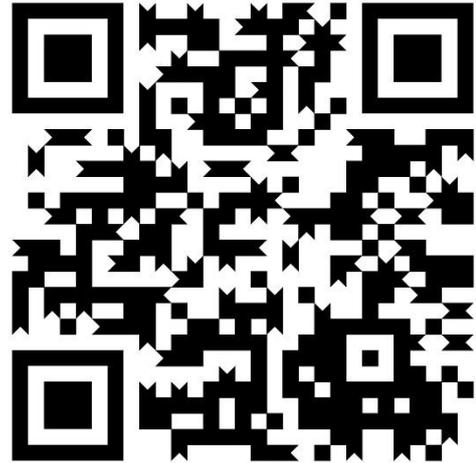
Là-haut, là où les nuages dansent avec les étoiles, s'élève **Bleucielis**, la cité flottante.

Posée sur d'immenses plateaux rocheux suspendus dans les airs, elle semble voguer entre ciel et vent. C'est là que vivent les Aériens, un peuple aux grands ails d'oiseaux et au regard aussi perçant que l'éclair. Leurs nids sont des palais, tissés de bois léger et de soie céleste, doux comme le souffle de l'aube.

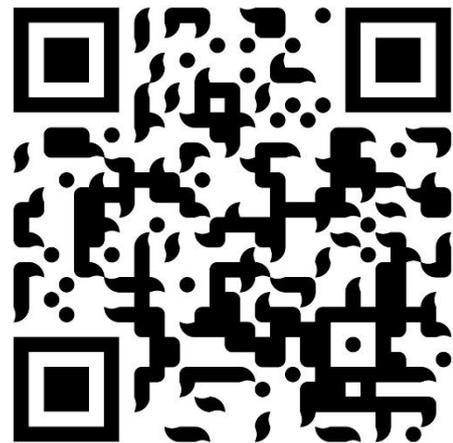
### ★ Les conseils vestimentaires de Jacala:

- Tunique blanche, bleu clair ou dorée, fluide et élégante.
- Cape légère en voile transparent pour donner un effet aérien.
- Ailes en carton ou plume artificielle attachées à un harnais ou un t-shirt.
- Accessoires : Sacoche pour transporter le courrier, lunettes d'aviateur pour contrer le vent.
- Peinture visage : Plumes

Lien vers le tableau Pinterest pour avoir des images des nations en couleurs :



Lien vers le teaser :



## JOURNÉE TYPE

**8h30:** Le soleil se lève dans la vallée, c'est l'heure de se réveiller.

**8h45:** Pour se préparer au combat, rien de mieux qu'une gym digne d'un échauffement militaire.

**9h00:** Petit déjeuner pour prendre de la force et remplir sa jauge d'énergie au maximum.

**10h00:** C'est le moment de prouver aux chefs que vous êtes la meilleure nation.

**12h30:** Un bon repas vous attend.

**13h30:** Pour faire bonne figure auprès des autres nations, il ne faut surtout pas les accueillir dans le désordre. C'est l'heure du rangement

**14h00:** Pour bien mené les combats de l'après-midi, il faut recharger ses batteries. La sieste s'impose.

**14h30:** C'est l'heure de montrer votre force et votre courage.

**16h00:** GOÛTER. Une petite douceur pour repartir de plus belle.

**16h30:** Retour aux échauffourées.

**18h00:** Il est temps de prendre une douche pour éviter de puer lors du repas.

**19h00:** MIAM MIAM, c'est l'heure du REPAS.

**20h00:** Concours vaisselle dans la joie et la bonne humeur.

**20h30:** Les peuples se réunissent pour montrer leurs cultures et leurs passions aux autres.

**21h30-22h00:** Un petit dodo s'impose si on veut récupérer des forces.

## LES GRANDS MOMENTS DU CAMP

En images à colorier

### ★ Le killer



Ce jeu commence au début du camp et dure sur toute sa durée sans interruption.

Chaque Louveteau pioche deux papiers, l'un avec le nom d'un autre Louveteau et l'autre avec une action. Le but est de « killer » sa cible en lui faisant faire l'action écrite sur le papier.

Si le kill est réussi, le Louveteau récupère alors les papiers de sa victime et a un nouveau kill. Le dernier Louveteau en vie sera déclaré vainqueur du Killer, un avantage conséquent face aux nations ennemies.

### ★ Zorro

Un Louveteau sera désigné pour un travail de la plus haute importance : patrouiller sur tout le territoire, pour veiller à ce que chaque nation respecte le lieu de campement, en expédiant toutes affaires qui traînent.

Mais il devra se montrer discret car s'il est découvert, un autre Loup sera désigné pour cette noble tâche



### ★ Le concours cuisine

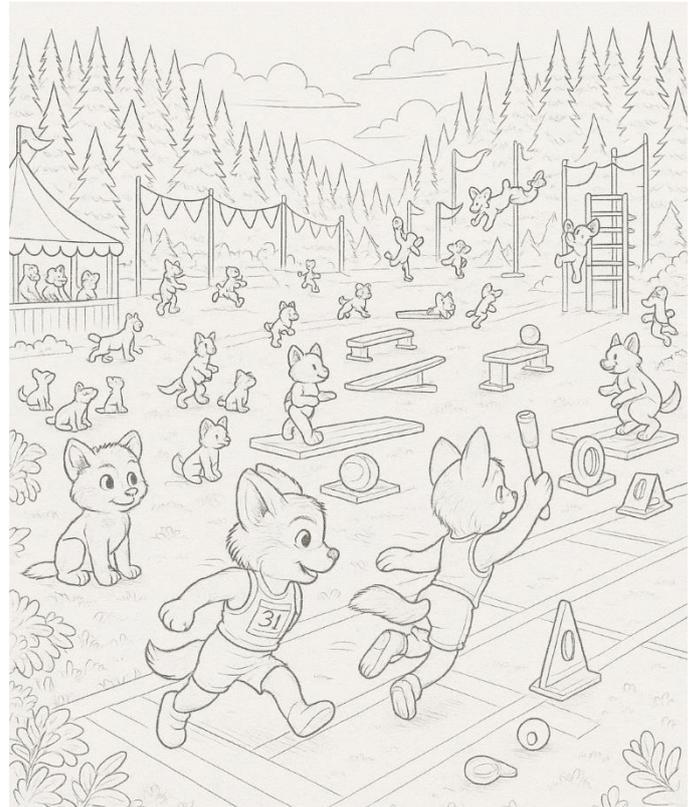


C'est le moment rêvé pour nous faire découvrir les spécialités de chaque nation. Qui dit concours, dit jury. Chaque juge, très attaché aux saveurs de sa nation, sera d'autant plus exigeant. Ambiance, goût et présentation devront être de mise pour faire partie des chefs d'élite du royaume ! (Message spécial de la part d'Hathi et Raksha, nous ne mangeons pas de viande, est-ce que ça serait possible d'avoir une portion sans ? Pour qu'on puisse quand même goûter vos excellents repas)

### ★ La journée sportive

Le titre en dit long : il va y avoir du sport. Chacun pour soi ou en équipe, il y en aura pour tout le monde ! Cette journée n'est pas à prendre à la légère car elle constitue un entraînement complet pour faire face aux rivalités entre nations.

Récompense à la clé pour les vainqueurs... Faites attention, Raksha fait des études de kiné, le sport c'est son domaine.



### ★ La journée cacahuète



Le temps d'une journée, la rivalité entre les nations est apaisée.

Le principe est simple : chacun recevra, au hasard et dans la plus grande discrétion, le prénom d'un Louveteau, d'un Chef ou d'un Intendant qu'il faudra gâter anonymement en offrant des services, des petits cadeaux et des compliments tout au long de la journée.

### ★ La journée à l'envers

Aujourd'hui, on commence par dire bonne nuit et on finit par se lever !

Les chefs deviennent intendants, les intendants des louveteaux et les sizarinier des chefs.

Vous l'aurez compris cette journée se passera à l'envers.



## ★ Le jeu de 12h



Ce jeu est le plus grand et le plus important de l'année ! Durant 12h, vous devrez relever des défis pour prouver que vous faites partie de la meilleure nation et que vous êtes à la hauteur pour prendre les rênes du royaume.

## ★ Le hike

C'est l'activité par excellence au cours de laquelle chaque louveteau ira à la conquête des territoires du royaume.

Traversant vents et marrées, pour explorer chaque nation, goûter une spécialité, rencontrer les habitants, s'intéresser aux traditions et aux artisans locaux.

C'est aussi un moment où l'on va se découvrir un peu plus les uns les autres et vivre un moment de cohésion.





### ★ La journée crado

Comme son nom l'indique, cette journée sera consacrée à la crasse !

Au menu : spaghettis bolo sans les mains et peinture à gogo !

Le territoire du royaume risque d'être sans dessus dessous.

### ★ La veillée :

Chaque nation est connue non seulement pour leur élément mais aussi pour leurs différentes cultures.

Lors du camp, vous êtes conviés à vous mettre en scène pour montrer aux autres comment se passe la vie sur votre territoire.



## ★ Les badges



Pendant une après-midi, les Louveteaux pourront choisir quelques ateliers leur permettant d'apprendre de nouvelles aptitudes indispensables dans la vie scoute et la bataille entre les nations.

Parmi les plus célèbres : orientation, cuisine, construction, premiers soins, ...

## ★ La course au Printemps

Lors de dernière soirée, un moment « d'adieu » sera consacré aux Louveteaux qui quittent la Meute pour monter aux Troupes.

Il s'agit d'une transmission de message à la Meute sur ce que le Loup retient de ces années à la Meute et emporte avec lui pour la suite de son parcours scout.



## ★ Le Message au Peuple Libre



Le Message au Peuple Libre est le moment privilégié d'adhésion à la loi chez les Louveteaux. Le Louveteau vivant son deuxième camp à la Meute va alors s'exprimer sur les valeurs qu'il trouve importantes. Il va donc s'exprimer et prendre position face au groupe en énonçant ce à quoi il croit ou ce à quoi il aspire aux côtés d'une marraine ou d'un parrain au choix déjà promu(e).

## ★ La dent d'Akéla

Ce prestigieux « trophée » symbolise la sagesse et la fierté d'Akéla.

Il sera donné à la fin de chaque journée du camp au louveteau qui s'est particulièrement fait remarquer aux yeux des chefs. Parce qu'il a rendu service, parce qu'il s'est donné à fond, etc.

Attention ! Nous ne tenons pas à installer une compétition entre vous. 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 car j'ai fait ceci ou cela... ». Restez vous-même et vous serez peut-être surpris !



## INFOS PRATIQUES

Les chefs vous donnent rendez-vous dans le plus grand des secrets à cette adresse :

**Alliance Huppaytoise**

**Rue du Fauconval, 71 à 1367 Ramillies**

Les Louveteaux sont attendus le mercredi **16 juillet à 14h00** à l'adresse ci-dessus. Les Louveteaux de quatrième année sont invités à partir du mardi 15 juillet à 14h00 également à cette adresse pour le pré-camp. Pour le retour, rendez-vous au même endroit le samedi **26 juillet**. L'heure de retour est encore à définir avec les autres sections. Nous vous confirmerons les heures au plus vite.

Remarque : Si pour des raisons personnelles votre enfant devait arriver plus tard ou partir plus tôt, merci de nous le signaler à l'avance par mail ou Whatsapp pour que nous en prenions compte dans notre organisation.

Cette année, le prix du camp s'élève à **170€** par enfant. Pour un deuxième enfant à la Meute, nous demandons la somme de **160€**.

Le montant est à verser pour le **1er juillet au plus tard** sur le compte de la Meute Khanhiwara **BE44 0013 3056 3245** avec en communication **Nom + Prénom du Louveteau – Grand Camp 2024**.

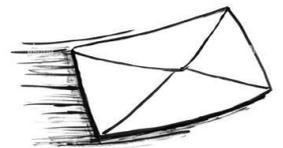
En aucun cas le budget ne doit être un obstacle à la participation de votre enfant au camp. Pour tout problème concernant le paiement du camp, veuillez prendre contact avec Galago (Stéphanie Demortier) : 0470/84.55.05, la chef d'Unité responsable de la trésorerie, afin de trouver un arrangement. La confidentialité sera bien entendu respectée.

Il vous sera remis une attestation de présence de votre enfant au Grand Camp qui vous permettra de déduire une partie du paiement dans votre prochaine déclaration fiscale. Vous recevrez également une deuxième attestation concernant un (éventuel) remboursement par votre mutuelle.

Pour le courrier :

Nom + prénom de votre enfant + Meute Khanhiwara

**Terrain de foot  
Vieux chemin de Jodoigne 999  
1367 Huppaye**



(si l'adresse du courrier est amenée à changer, nous renverrons un message sur le groupe Whatsapp avec la bonne adresse)

En cas de problème/questions avant ou pendant le camp :

- Akéla (Valentine Jacquart) – Responsable : +32 479 02 60 92
- Jacala (Mao Vanommeslaeghe) – Intendance : + 32 472 35 12 89
- Shere-khan (Sanjay Bernard) – Présences : +32 468 38 66 04
- Hathi (Florence Jonas) – Communication : +32 474 19 19 29
- Raksha (Pauline Nemery) – Pharmacie : +32 470 01 25 46
- Chil (Sacha Cousin) – Trésorier : +32 483 68 92 26
- Souimanga (Sylvie Wautié, chef d'Unité) : +32 478 50 62 96
- Koudou (Astrid Bériaux, Responsable Meutes) : +32 478 63 68 24
- Impala (Yannick Hannard), Responsable Meutes) : +32 479 35 13 57

★ Nous rappelons que, comme durant l'année, les **GSM, tablettes et tous leurs cousins proches ou lointains ne sont jamais les bienvenus chez nous.** 📵 Nous nous permettrons de les confisquer si nous devons tout de même avoir une mauvaise surprise. Pas d'inquiétude, le staff possèdera un appareil photo pour immortaliser tous les bons moments de ce camp. ;)

★ La tradition durant le Grand Camp est de rassembler bonbons 🍬, biscuits 🍪 et autres friandises 🍫 qu'apportent les Loups en un pot commun. Celui-ci sera alors redistribué à **TOUS** les Louveteaux durant les moments de sieste. Ceci a pour but de permettre à chaque enfant d'avoir quelques petits bonbons chaque jour. Cela fait également honneur à l'une des valeurs fondamentales du scoutisme qu'est le partage.

## À EMPORTER AVEC SOI :

Cette année, l'endroit de camp à de nombreux avantages MAIS IL N'EST PAS DES PLUS SPACIEUX, par conséquent nous vous demandons de ne pas prévoir d'affaires en surplus afin de ne pas encombrer l'espace.

### !/ A remettre à Raksha à l'arrivée

- Fiche médicale  
(téléchargeable sur le site lesscouts.be)
- Carte d'identité
- Autorisation parentale (idem fiche médicale)
- Eventuel(s) médicament(s) nécessaire(s) à la santé de votre enfant

### Uniforme impeccable :

- Pull Louveteau
- Foulard
- Short (de couleur sobre)
- Chaussettes hautes grises
- Bottines de marche

### Vêtements :

- T-shirts
- Pulls
- Sous-vêtements
- Shorts
- Pantalons
- Chaussettes (en coton pour éviter les cloches ☺)
- Un jeu de vêtements pouvant être salis ou jetés pour la journée cracra
- Maillot de bain pour la douche
- Déguisement de sizaine
- Veste de pluie

- Tenue pour la Boum

### Pour dormir :

- Matelas gonflable ou lit de camp + petit matelas pour le hike
- Sac de couchage
- Coussin
- Couverture si nécessaire
- Doudou
- Pyjamas

### Pour la toilette :

- Brosse à dents
- Dentifrice
- Brosse à cheveux
- Gel douche
- Shampoing
- Gant de toilettes
- Essuies de bain
- Crème solaire
- Mouchoirs
- Sac à linge sale en tissu

### Divers :

- Chapeau/casquette
- Bonnet de bain
- Gourde
- Petit sac à dos
- Chaussures d'eau
- Chaussures de sport
- Pantoufle pour le dortoir

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Bottes en caoutchouc                    | <input type="checkbox"/> Lampe de poche rechargeable ou avec piles de rechange     |
| <input type="checkbox"/> Papiers à lettres                       | <input type="checkbox"/> Livres pour la sieste et les temps libres                 |
| <input type="checkbox"/> Enveloppes <u>timbrées et adressées</u> | <input type="checkbox"/> Recettes pour le concours cuisine (sizainiers et seconds) |
| <input type="checkbox"/> Deux essuies de vaisselle <u>nominé</u> | <input type="checkbox"/> Et surtout : ta bonne humeur et ton sourire !             |

Conseils pour bien vous préparer au camp :

- Placez des nominettes sur toutes vos affaires ou inscrivez votre nom sur les étiquettes au marqueur indélébile, ça réduira considérablement les pertes !
- Fais un shampoing anti-poux avant le camp, il vaut mieux prévenir que guérir !
- Tu es sizainier ou second ? N'hésite surtout pas à prendre contact avec ta sizaine et à la rassembler avant le camp. Ensemble, vous pourrez parler de votre déguisement, élaborer de super recettes et décorations pour le concours cuisine, de la veillée et encore pleins d'autres choses ! C'est aussi un super moment à passer en sizaine avant le camp. Étonnez-nous, on adore ça ! Mais vraiment, on adore ça !!!

## CHANT

A connaître pour le camp si ce n'est pas déjà le cas !

### Chant de rassemblement :

*Qui donc rassemblera sa sizaine au  
complet la première*

*Qui donc rassemblera ses  
Louveteaux auprès d'Akéla-kéla*

*Louvettes et louvarts,*

*Craignons d'être en retard*

*La sauterelle saute, bondit et court*

*Légers comme elle,*

*Courons, courons toujours*

*Ohé Loups, ohé Loups*

*Il faut courir plus vite*

*Ohé Loups, ohé Loups,*

*Il faut se rassembler*

*Montrons que nous avons*

*Des jambes, des jambes*

*Montrons que nous avons*

*Des jambes pour courir*

*Gare à celui qui s'ra le dernier*

*On lui coupera les pattes*

*Gare à celui qui s'ra le dernier*

*On lui couper les pieds, olé !*

### Cantique des sizaines :

*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*

*Ô 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*

Chant de la promesse :

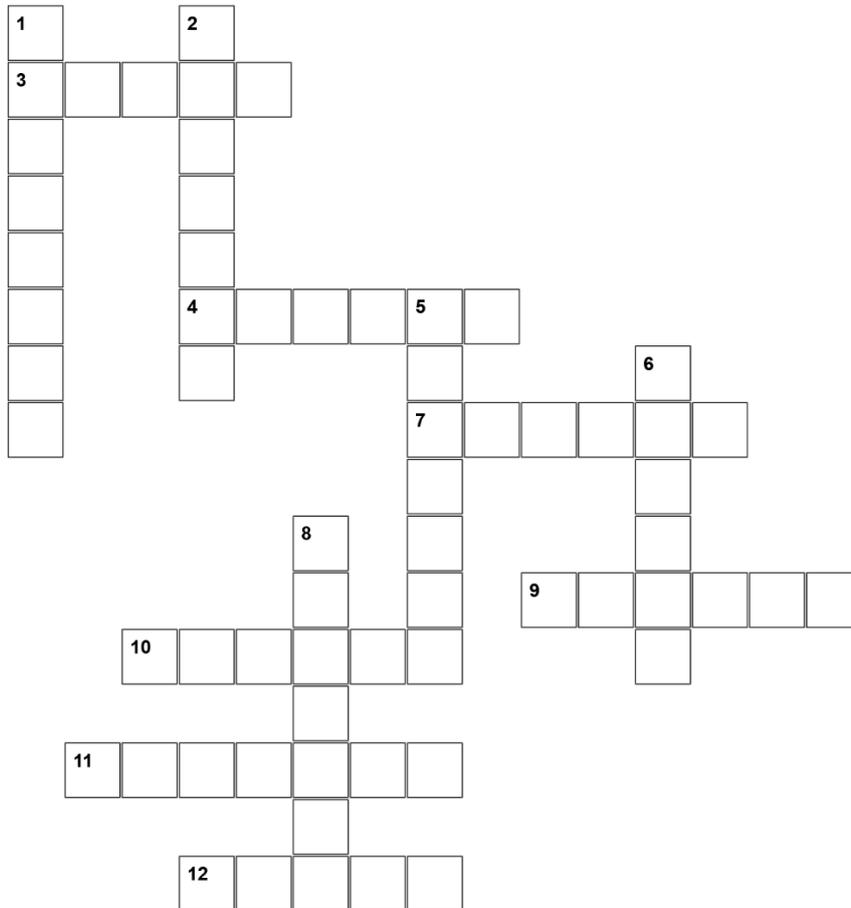
*Devant tous je m'engage Sur mon  
honneur, Et je te fais hommage De  
moi, Seigneur !*

*Je veux t'aimer sans cesse, de plus  
en plus, Protège ma promesse,  
Seigneur Jésus !*

La Brabançonne :

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

## QUELQUES JEUX POUR DEVENIR DES COMBATTANTS EXTRAORDINAIRES



### Horizontal

3. Vaste étendue d'eau salée propice à l'aventure en mer.
4. Vaste étendue aride où l'aventure peut être périlleuse.
7. Montagne en activité qui peut être source d'aventure extrême.
9. Cavité naturelle souterraine à explorer avec prudence.
10. Vaste étendue herbeuse propice à l'observation de la faune sauvage.
11. Paroi rocheuse verticale souvent escaladée par les aventuriers.
12. Lieu sauvage et dense où l'on peut se perdre en pleine nature.

### Vertical

1. Grand relief naturel souvent escaladé par les aventuriers.
2. Chute d'eau spectaculaire à découvrir en pleine nature.
5. Cours d'eau naturel idéal pour les activités en plein air.
6. Gorge profonde creusée par l'érosion naturelle.
8. Énorme masse de glace en mouvement à explorer avec précaution.

Le résultat se trouve à la fin du carnet de camp

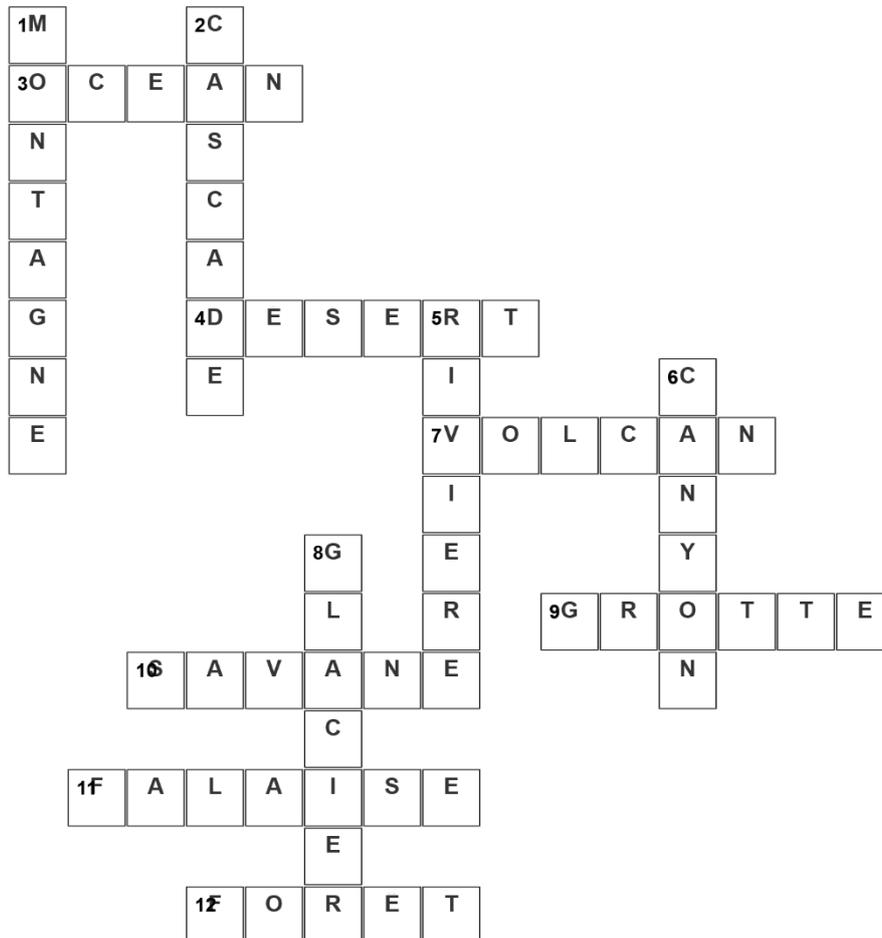
A	L	T	J	B	R	I	S	A	B	L	E	R	G
A	K	E	P	G	L	A	C	E	X	L	G	H	I
L	C	R	I	Y	E	P	M	I	X	S	N	H	S
U	B	R	M	Q	E	R	M	Z	A	I	R	D	C
M	L	E	K	H	A	N	H	I	W	A	R	A	D
T	I	S	T	Y	A	S	H	F	O	R	E	T	S
I	C	L	A	N	S	J	H	M	C	H	E	F	S
N	G	I	R	V	X	N	P	F	E	U	R	I	F
C	O	M	B	A	T	G	U	E	R	R	E	P	E
T	E	R	R	I	T	O	I	R	E	I	Z	T	A
P	Z	X	V	C	A	M	P	F	H	F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

Les mots peuvent être cachés horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Air	Camp
Chefs	Clans
Combat	Eau
Feu	Foret
Glace	Guerre
Khanhiwara	Nation
Royaume	Sable
Terre	Territoire

Cette année nous réinstaurons la tradition du concours du plus beau carnet de camp. Nous comptons donc sur vos talents d'artistes pour nous le rendre encore plus beau qu'on ne vous l'a donné ! Récompense à la clé pour les trois premiers.

## RÉSULTAT DU MOT CROISÉ



### Horizontal

- Vaste étendue d'eau salée propice à l'aventure en mer.
- Vaste étendue aride où l'aventure peut être périlleuse.
- Montagne en activité qui peut être source d'aventure extrême.
- Cavité naturelle souterraine à explorer avec prudence.
- Vaste étendue herbeuse propice à l'observation de la faune sauvage.
- Paroi rocheuse verticale souvent escaladée par les aventuriers.
- Lieu sauvage et dense où l'on peut se perdre en pleine nature.

### Vertical

- Grand relief naturel souvent escaladé par les aventuriers.
- Chute d'eau spectaculaire à découvrir en pleine nature.
- Cours d'eau naturel idéal pour les activités en plein air.
- Gorge profonde creusée par l'érosion naturelle.
- Énorme masse de glace en mouvement à explorer avec précaution.

En attendant ce camp qui s'annonce FANTASTIQUE, on vous souhaite une chouette fin d'année scolaire et un excellent début de vacances !

Les Loups bonne chasse...

Le staff Khanhi,

Akela, Hathi, Jacala, Shere-khan, Chil et Raksha



**Unité Saint-Martin 10HB - Incourt**