

Avatar

le dernier maître de l'air



Chers nutons,

L'eau, la terre, le feu, l'air, Les quatre éléments essentiels au maintien de l'équilibre du monde et à son harmonie. Dans ce monde, certaines personnes ont le pouvoir unique de maîtriser l'un de ces éléments. Malheureusement, après des millénaires de paix et de prospérité, les maîtres du feu, avides de pouvoir et de domination, ont décidés de passer à l'attaque... Afin de rallier tous les peuples sous la seule bannière flamboyante du feu. La guerre a fait rage durant des années. Seul un Avatar, être exceptionnel pouvant maîtriser les quatre éléments, aurait eu le pouvoir de contrer cette menace. Seulement voilà, il n'y en avait plus un seul, et la nation du feu en a profité... Mais il reste un espoir à présent.... Vous, amis Nutons, apprentis-avatars !

Vous l'aurez compris, l'heure est grave. Cela fait maintenant plus d'un siècle que l'ensemble des contrées terrestres ont été envahies par les maîtres du feu. Vous êtes désormais les seuls à pouvoir rétablir l'équilibre dans chacune des régions occupées par la nation ardente.

En temps normal, les jeunes apprentis-avatars suivent une longue et intense formation qui leur permettra, à terme, l'acquisition et la maîtrise parfaite du feu, de l'air, de l'eau et de la terre. Malheureusement, avec l'invasion des maîtres du feu, cette quête s'est complexifiée comme jamais et il est désormais grand temps de rassembler nos forces et de riposter !

Première étape : la maîtrise de la terre. Vaste et diversifiée, il vous faudra vous rendre dans toutes les contrées et rencontrer les six peuples terriens afin de maîtriser toutes les formes et de les unir sous une seule et même bannière. Malgré leurs différences culturelles, les six peuples devront faire front ensemble à la tyrannie du feu.

En effet, toutes ces contrées se situent à des endroits bien différents les uns des autres. Chacune ayant ses propres particularités...

Premièrement, la population des terres arides et désertes. Maîtrisant le sable, ces apprentis-avatars sont vêtus d'habits les protégeant du soleil plombant et sont généralement accompagnés de leurs fidèles dromadaires. Ce sont de paisibles nomades, passant le plus clair de leur temps à traverser des déserts parsemés d'oasis.

Deuxièmement, le peuple des montagnes brumeuses. Ceux-ci sont connus pour leur maîtrise des rocks les plus solides mais aussi pour leurs randonnées sur les cimes enneigés. Ils n'oublient jamais leurs bottines, leurs pantalons de randonnées et leur matériel adapté à l'escalade. Leur activité favorite : les nuits à la belle étoile.

Troisièmement, le peuple du pôle, plus communément appelés les esquimaux. Dans un environnement où eau et terre coexistent, ils n'ont pas peur de se mouiller et ont même une certaine affinité avec l'eau glacée de l'arctique. Ils vivent dans des igloos de glaces et sont toujours vêtus de grosses vestes, de bottes rembourrées et de bonnets, gants et écharpes. Ils passent leurs journées à faire de la luge, à pêcher du poisson et à jouer avec leurs voisins, les phoques.

Quatrièmement, il s'agit des peuples de la Grande bleue. Matelots expérimentés, vous les connaissez peut-être sous le nom de « vikings ». Passant leur vie entière au large, ils ne posent un pied à terre qu'une fois tous les dix ans. Ils ont également une affinité avec le vent, l'air marin qu'il faut bien savoir manier car il ne fait pas de cadeaux ! Ils vivent ainsi en harmonie avec la mer, sur leurs fiers drakkars, se battant corps et âme contre tempêtes et étranges créatures qui hantent les recoins les plus profonds des océans...

Cinquièmement, la tribu de la savane. Aventuriers et chasseurs de gibier, ils arpentent les grandes plaines sur des distances gigantesques sans se fatiguer ! La vie dans ces contrées n'est pas de tout repos et il faut sans cesse être aux aguets car ils ne sont pas les seuls maîtres de ce territoire où de grands prédateurs règnent sans partage... Ils sont toujours accompagnés de leurs jumelles, leur lampe de poche et leur boussole... pour ne pas perdre le nord ! Ils vivent dans des huttes, tel des masais, profitant du soleil et des vastes étendues grouillant d'éléphants, de lions et de zèbres.

Enfin, le peuple des bois. Ces apprentis-avatars sont plus agiles dans les arbres que sur terre ! Vivant en harmonie avec la flore qui leur offre le gîte et le couvert. Ils adorent passer leurs temps à cueillir des fleurs, jouer dans les arbres et construire des cabanes.

Ces apprentis-avatars, bien que différents par leurs coutumes et façons de vivre, ont un seul et unique but en commun : maîtriser les quatre éléments et rassembler la terre autour d'un seul et même emblème : « l'harmonie », afin de pouvoir devenir de Vrais Guerriers de la paix : des Avatars. Alors portons fièrement les couleurs de nos patries respectives, préparons-nous mentalement et physiquement à la rude bataille qui nous attend contre la nation du feu et gardons toujours en tête ce dicton qui nous aidera tout le long des péripéties : L'UNION FAIT LA FORCE !

Voici les 6 peuples d'avatars avec lesquels tu vivras les moments les plus intenses et avec qui tu fonderas des souvenirs hors du commun, que tu n'oublieras jamais. Prépare-toi à former un esprit d'équipe qui te propulsera vers des victoires inespérées...

Peuple du Sahara :

*Arthur Barbarin
Hugo Walvarens
Alexis Dubuisson
Célestin Knoops
Antoine Libouton
Aurélien Levaux*

Les marins, peuple de la Grande Bleue :

*Julien Froster
Maximiliano Gaio
Lucie Defoux
Alice Lemaire
Quentin Darmstoedter*

Les montagnards :

*Corentin Meulders
Corentin Everard
Blandine Van Cutsem
Elise Godin
Gabriel Landuydt*

Les aventuriers de la savane :

*Robin van Vyve
Julian Lechat
Max Hermans
Léon Kervyn de Meerendré
Margaux Carton de Wiart*

Les esquimaux :

*Alice Mansvelt
Anaïs Ancion
Côme Calberg
Clément de Viron
Guillaume Lebrun
Anatole Goffin*

Peuple des bois :

*Forentin Delguste
Romain Sterckx
Chloé Van Vyve
Esther Bourmanne
Michael Schokaert
Matthew Burnett*

Infos pratiques :

Le grand départ aura lieu le lundi 24 juillet à 13h pour un BBQ d'accueil où tous les parents sont conviés. Rien n'est à prévoir de votre côté pour ce repas. Le retour se fera le dimanche 30 juillet (heure à déterminer).

1) Où ?

- *Nous vous attendrons le 24 à l'endroit de camp :*

Rue de l'Ange, 70 B

6222 Brye

Belgique

- *Le retour se fera également à l'endroit de camp (celui-ci n'étant vraiment pas loin de Rixensart, nous avons privilégié cette option par rapport au retour en bus). Les autres sections se donnent rdv sur le parking de St Agnès, rien de vous empêche de rejoindre tout le monde là-bas ! Vous pouvez venir les chercher à 14H00.*

Pour écrire une lettre à votre enfant :

NOM + PRENOM c/o Chaumière du Campagnol

Rue de l'Ange, 70 B

6222 Brye

2) Prix ?

Le montant du camp s'élève à 120 euros/nuton. Ce montant est à verser pour le 15 juin au plus tard sur le numéro de compte nuton (PAS SUR LE COMPTE DE L'UNITE !) : BE70 0689 0377 7925

L'unité vous propose une réduction « famille nombreuse » de 10 € à partir du 3ème participant aux camps de l'Unité du Campagnol. Sont également considérés comme enfants les animateurs qui payent la moitié du prix du camp. Cette réduction est à déduire du prix mentionné plus haut.

Exemple : La famille Cerise a 3 enfants dont un animateur au campagnol. Elle versera le prix plein pour les deux premiers enfants, le prix plein minoré de 10 € pour le troisième.

En cas de problème, n'hésitez pas à joindre le trésorier de notre unité M. Cédric Janssens au 0496/57 29 36. »

3) Inscription ?

Chaque enfant est inscrit d'office au camp. Nous tenons à vous rappeler qu'une ambiance de camp se construit avec TOUS les nutons et ce, pendant les 6 jours complets.

4) En cas d'urgence ?

Les chefs sont accessibles en cas d'urgence au numéro suivant :

- Mufasa (Philippine Wathelet) : 0493/73.96.42*

Pour toute autre information complémentaire concernant le camp, vous pouvez aussi prendre contact avec l'un des chefs :

- Simba : Chef infirmier (Corentin Thoreau) : 0491/07.79.05*
- Sarafina (Charline Herinckx) 0474/07.26.97*
- Nala (Marie Frere) : 0474/97.09.38*
- Rafiki (Juliette Maes) : 0471/65.45.90*
- Timon (Réginald Beauduin) : 0479/78.70.64*
- Ed (Yon Wins) : 0471/65.93.87*

P.S. : lors de votre arrivée à l'endroit de camp le 24 juillet, sachez que le parking est assez petit. Garez-vous donc dans la rue de préférence afin d'éviter tout embouteillage. Merci beaucoup.

L'équipement du parfait avatar

- *Ton uniforme IMPECCABLE (à savoir : Foulard, chemise bleu clair, short scout et le pull bleu marine).*
- *3 shorts de rechange + 1 à sacrifier.*
- *2 pantalons (de préférence 1 brun et l'autre bleu marine).*
- *3 pulls (dont 1 gros).*
- *6 t-shirts + 1 à sacrifié.*
- *1 training.*
- *6 slips minimum.*
- *6 paires de chaussettes.*
- *1 ou 2 pyjamas (en cas d'éventuelle fuite durant la nuit).*
- *1 maillot.*
- *Quelques mouchoirs.*
- *1 paire de chaussure de sport.*
- *1 paire de bottes.*
- *1 paire de sandales.*
- *1 paire de bottines de marche.*
- *1 sac à linge sale.*
- *1 K-way*
- *1 sac à dos.*
- *1 livre ou BD.*
- *1 lampe de poche.*
- *Ton Doudou.*
- *1 boîte à chaussure (vide et en état).*
- *1 matelas.*
- *1 sac de couchage.*
- *1 trousse de toilette :*
 - 2 gants de toilette.*
 - 1 savon et champoing (Ph neutre).*
 - 1 peigne ou brosse.*
 - 1 gobelet avec le nom marqué dessus.*
 - 1 brosse à dents.*

1 dentifrice.

1 gobelet avec le nom du nutons marqué dessus.

1 essuie.

1 essuie de vaisselle.

1 bassine

- *Des bonbons, biscuits, chocolat, etc.*
- *Et naturellement ton déguisement.*

Ps : N'oubliez pas d'amener au camp ta carte d'identité et carte SIS ! Si jamais tu as besoin de prendre des médicaments lors du camp, préviens Simba.

Journée type

Cher Apprenti ! Voici le programme que tu devras suivre lors de ton périple afin de mener au mieux ta quête. Celui-ci a été réfléchi par tes chefs afin que tu puisses survivre lors de ton périple et que tu puisses devenir le plus grand des Avatars en maîtrisant les éléments de la terre.

8h30 → *Debout les gars réveillez vous ! L'apprentissage des éléments n'attend pas ! On s'échauffe directement avec un entraînement digne des plus forts soldats.*

9h → *Tous les matins ils achetaient des petits pains au chocolat... Et oui tes intendants sont là pour veiller à ce que ton estomac te soutienne pendant ton voyage.*

9h30 → *Un Lit et un rassemblement au Carré NON DI DJAP ! Vous l'aurez compris, rangement des payasses et séance d'informations concernant la mission du jour.*

10h30 → *Il est temps pour toi, jeune apprenti, tel BOB Morane de partir à l'aventure et de combattre tout guerrier afin de récupérer les 4 éléments.*

13h → *Ton estomac crie famine ? Ne t'inquiète pas, où que tu sois, tes intendants seront toujours là pour te préparer les mets les plus énergisants et sains afin que ton corps puisse faire le plein de force.*

14h → *Après un repas bien mérité quoi de mieux qu'une petite sieste.*

15h → *Dormir c'est bien, mais l'aventure c'est mieux ! Dépêche-toi de reprendre les missions ou la nation du feu vaincra et jamais tu ne pourras récupérer les 4 éléments.*

16h30 → *Un goûter s'impose !*

16h45 → Dernière ligne droite afin de terminer la mission du jour !

18h → Enfin arrivé à ton endroit de campement ! Moment pour toi de te reposer avec tes compagnons en partageant des bonbons et en relatant tes anecdotes en te prélassant sur ton plumard.

19h → Le Gong a sonné ! Fonce, les intendants sont là avec un bon repas !

20h30 → Quoi de mieux après une journée éprouvante qu'un spectacle autour d'un feu de camp ? Entraîne ta petite voix, on veut t'entendre chanter !

21h45 → Fais de beaux rêves, demain est un autre jour rempli de surprises.

Vous l'aurez compris, tout au long du camp, vous devrez donner le meilleur de vous-même afin d'acquérir les compétences requises pour devenir les beaux, les forts et les impressionnants avatars !

Avant tout, il vous sera très important de construire, de créer, et d'aménager votre cabane durant cette journée indispensable qui n'est autre que la JOURNEE CABANE. Celle-ci sera votre habitat dans lequel vous logerez avec votre groupe adoré. Alors mes chers nutons, faites ressortir votre originalité, votre créativité car nous sommes sûrs que vous avez tous des talents cachés !



Ensuite, afin d'arriver à votre objectif premier, vous devrez passer par une épreuve éprouvante, pour laquelle il vous faudra marcher, grimper, sauter, mais surtout bien manger avant afin de ne pas être trop essoufflé. Cette épreuve, bien que sportive mais pas compétitive, n'est autre que... LE HIKE. Cette marche vous permettra d'avancer dans le parcours ainsi que de renforcer vos liens car seul on marche vite mais ensemble on marche plus loin !



Vous connaissez le dicton.. Après l'effort, le réconfort ! Et après cet effort conséquent, ne pensez-vous pas qu'un bon festin composé de tous vos plats préférés vous plaira ?



*Cette journée, aussi amusante qu'alléchante est le **CONCOURS CUISINE** !*

D'après les rumeurs, c'est assez commun de se retrouver avec des restes de festin mais comme vos chefs adorés n'aiment pas gaspiller, ils ont trouvé une manière plus rigolote de s'en débarrasser. Alors préparez-vous à vous salir, que ce soit dans la boue, dans la bolo ou encore dans des gâteaux au choco car votre but premier en cette JOURNEE CRADO est de revenir le plus sale possible !



Chansonnier

De nombreux rituels rassemblent tous les avatars et leurs permettent de communiquer et se réunir tous ensemble dans une langue commune. C'est pourquoi, il est très important que tu connaisses parfaitement ces chants afin de participer comme il se doit à ces moments communs.

1) Chanson du rassemblement :

Vite, vite, vite, les p'tits nutons, on vous attend on vous attend, Vite, vite, vite, les p'tits nutons c'est le rassemblement. Les p'tits nutons, se donnent toujours la main,

Ils apprennent à vivre ensemble tout le long du chemin

2) Brabançonne

Pays d'honneur ô Belgique et ô Patrie Pour t'aimer, tous nos cœurs sont unis. A 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, en ta forte unité Gardant, pour devise immortelle Le roi, la loi, la liberté (3x)

3) Prière du soir

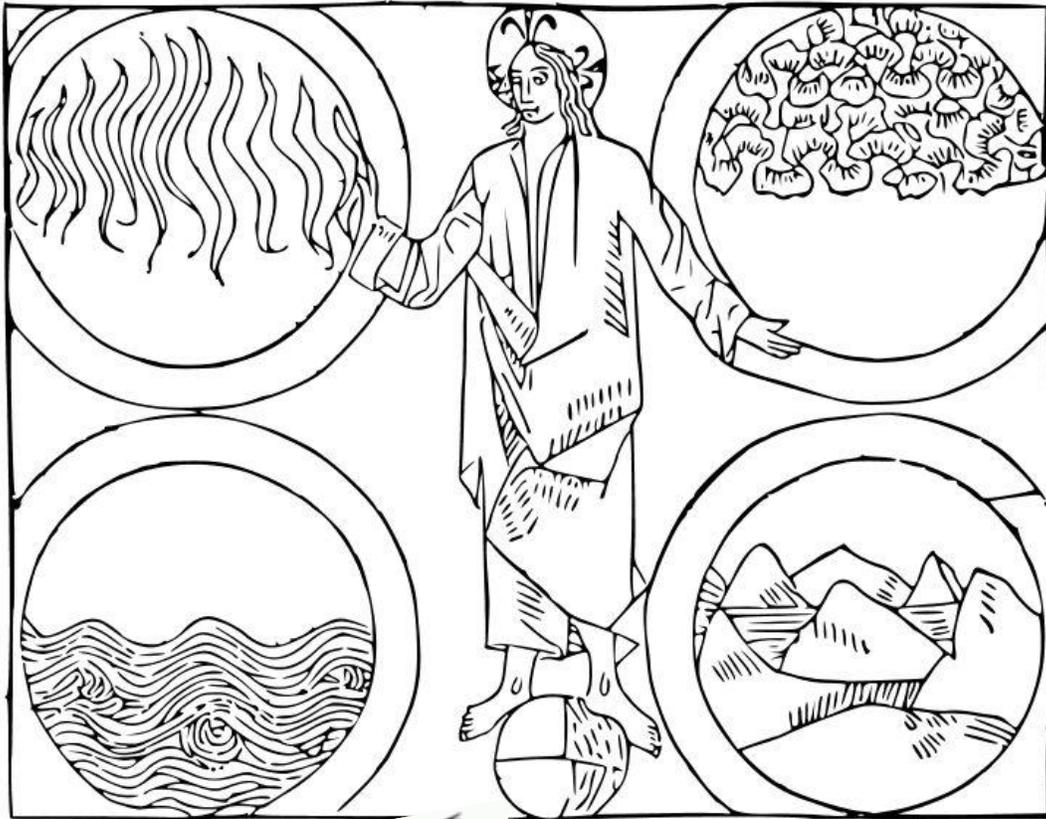
Seigneur, rassemblés près des tentes pour saluer la fin du jour. Tes nutons laissent leurs voix chantantes, monter vers Toi pleines d'amour. Tu dois aimer l'humble prière qui de ce camp s'en va monter Oh Toi, qui n'avait sur la Terre pas de maison pour t'abriter. Nous venons toute la chaumière Te prier pour te servir mieux Vois au bois silencieux Tes nutons qui s'agenouillent Bénis-les, Oh Jésus dans les cieux

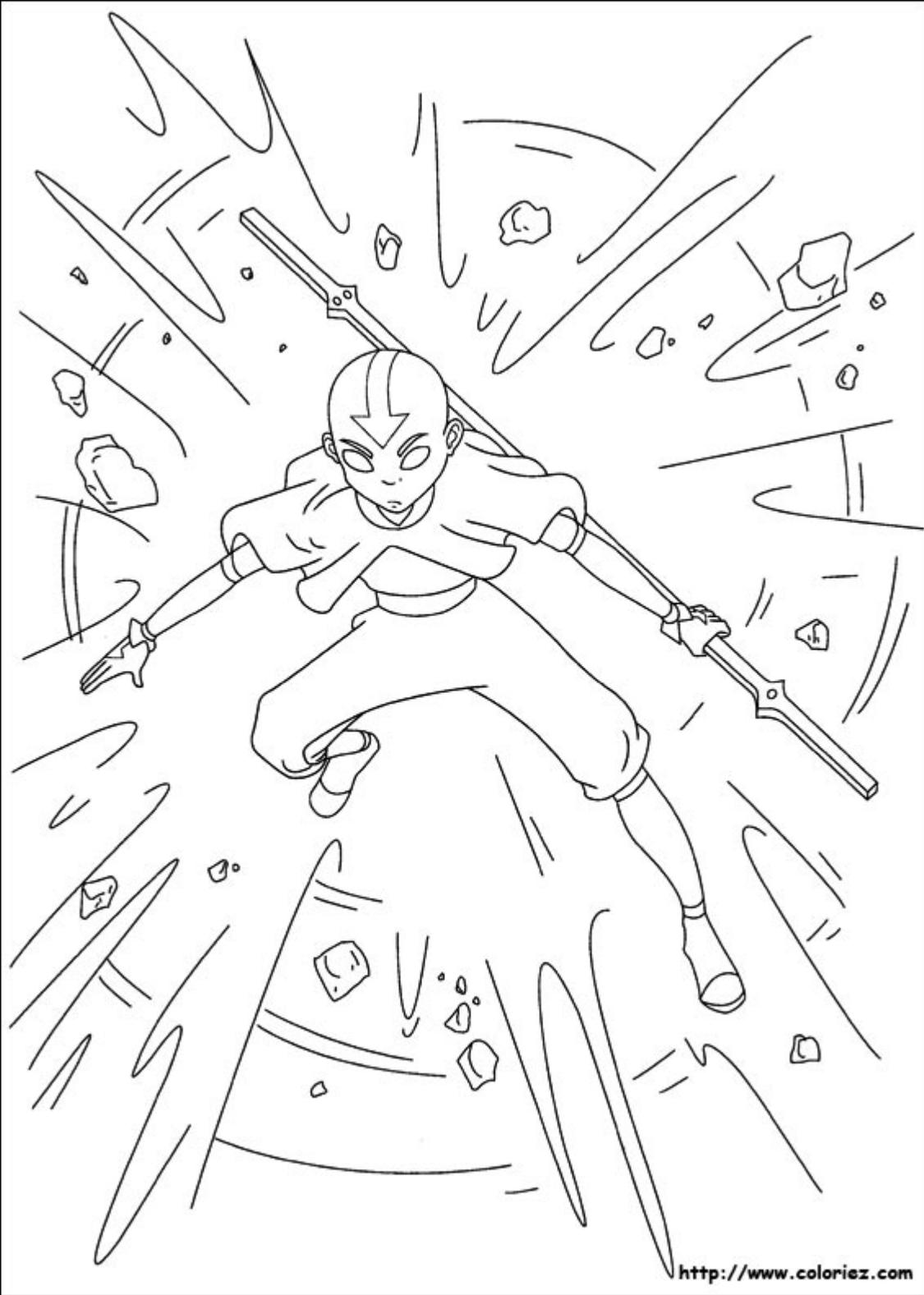
4) Prière du repas

Campagnol, Campagnol, Partageons ce pain Mangeons sans souci et de bon appétit Calmons notre faim Dieu nous comble de ce bien

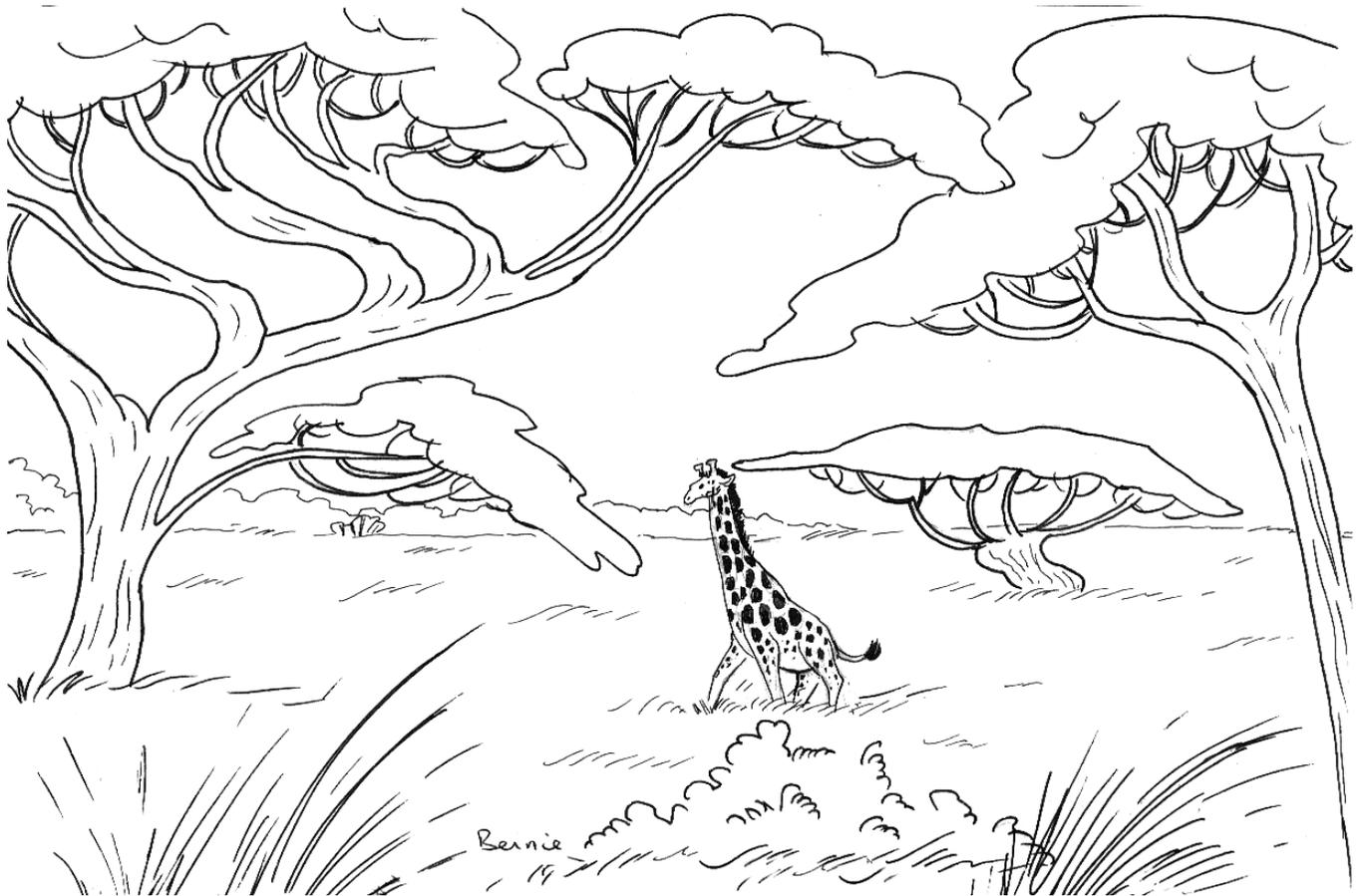
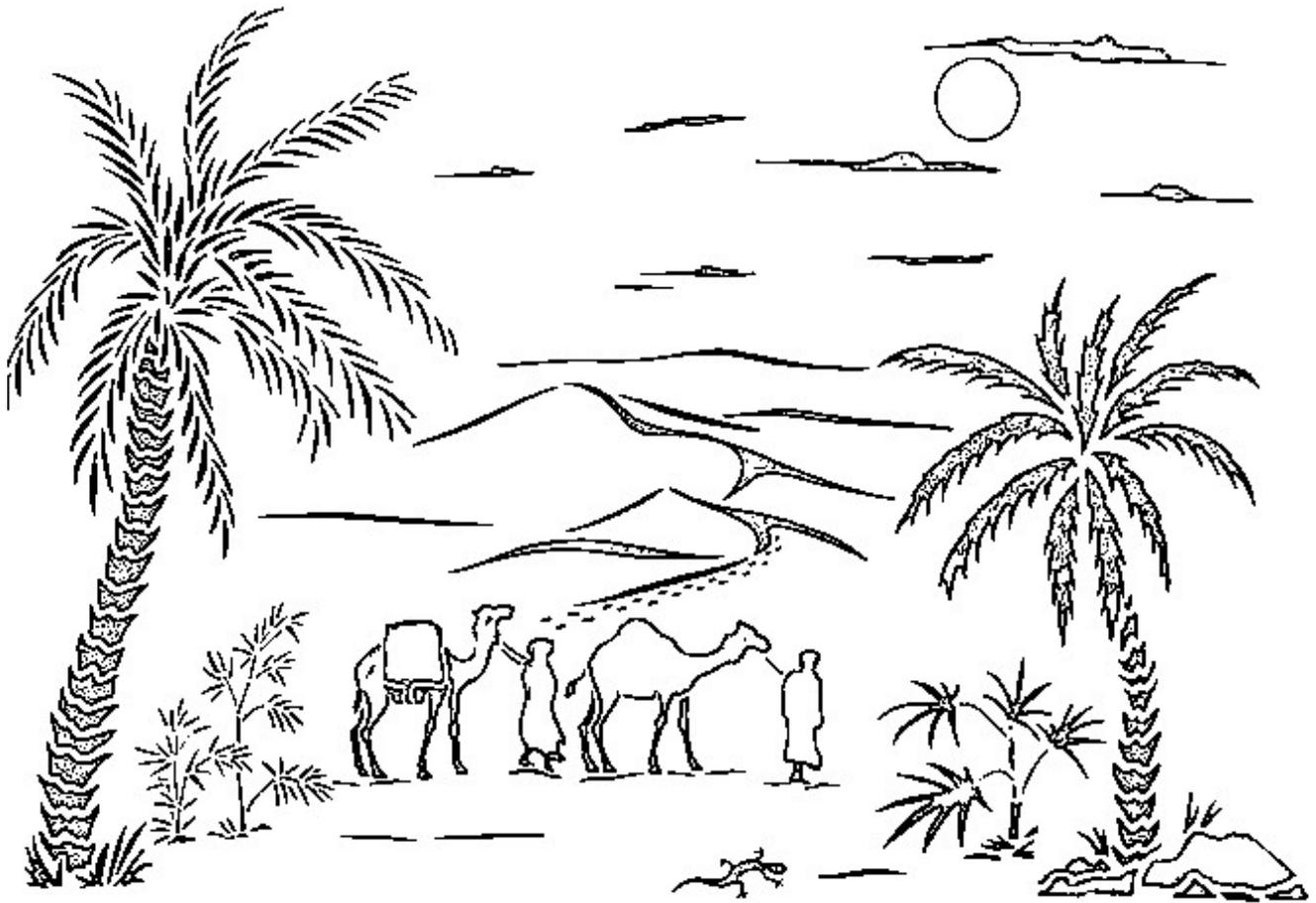
Jeux

Quelques jeux pour nos super apprentis Avatars, pour ne pas qu'ils s'ennuient pendant les longs trajets qui vous mènerons vers de nouvelles aventures !



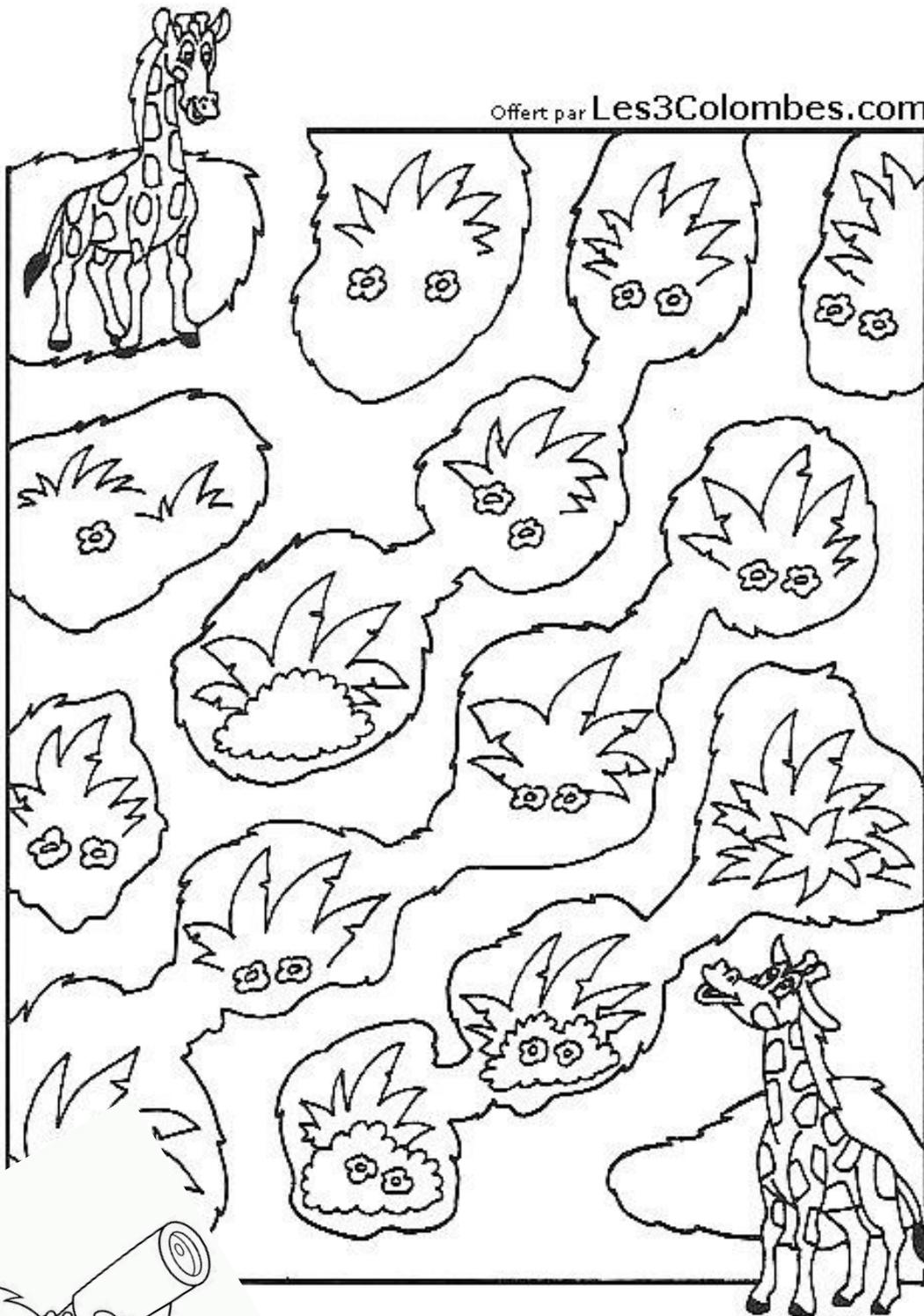






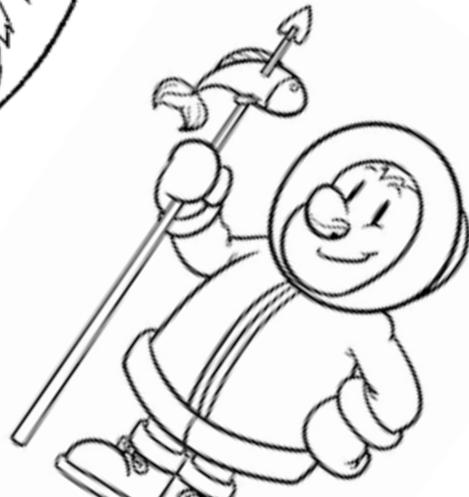
Comment la girafe peut-elle retrouver sa meilleure amie ?

Offert par Les3Colombes.com





A
A
N
G



Chers parents,

Nous partageons une même joie : voir des enfants s'émanciper grâce au scoutisme.

Nous nous sommes engagés comme animateurs dans l'unité Notre-Dame de la Chapelle (BH21) dans les Marolles à Bruxelles, ce très typique et sympathique quartier du centre de notre belle capitale. Notre unité se compose à la base d'une meute de louveteaux mixte, regroupant des jeunes ayant entre 7 et 12 ans. Nous nous sommes cependant agrandis il y a quatre ans avec une troupe scout, puis il y a deux ans une compagnie guide afin de toucher également les plus grands et d'assurer ainsi un meilleur suivi de nos jeunes. Cette année, nous avons créé une section de pionniers. Ces derniers participent aux réunions des louveteaux comme aide-chefs avec une grande motivation, en plus de s'engager avec cœur dans un projet qu'ils réaliseront pendant leurs vacances.

Nos staffs se composent actuellement de jeunes principalement issus du Brabant Wallon, mais nous sommes en contact avec ATD Quart Monde afin d'ancrer à terme notre staff dans la jeunesse du quartier. De plus, nous avons bon espoir que bientôt, des anciens louveteaux du quartier entreront dans les différents staffs. La population que nous touchons est fortement précarisée.

Notre projet existe maintenant depuis quelques années et il gagne petit à petit en popularité.

L'enthousiasme des loups, scouts, guides et pionniers pour les activités que nous leur organisons toutes les deux semaines nous détermine à nous investir encore davantage.

Nous sommes affiliés à la fédération 'Les Scouts' et recevons de leur part une aide pédagogique, et, de manière très limitée, financière. Il appartient aux animateurs de trouver le reste des fonds nécessaires à la réussite du projet.

C'est donc pour cela qu'aujourd'hui, nous faisons appel à vous ! En contribuant de 1 ou 2 euros supplémentaires aux frais de camp de votre enfant, à grande échelle, votre aide nous fournit les moyens d'offrir un camp à nos animés, dans un cadre plus naturel que les rues de Bruxelles. De plus, cela nous permet de financer le matériel nécessaire au développement de notre jeune compagnie guide.

D'avance merci, Les animateurs de la 21^{ème} unité Notre-Dame de la Chapelle des Marolles (BH21).



