

Disney
ALICE IN WONDERLAND



ALICE IN WONDERLAND
Disney

LES PERCE-NEIGES au Pays DES MERVEILLES



YVOIR 2019

TABLE DES MATIÈRES

■ LES MULTIPLES CONTRÉES DU Pays DES MERVEILLES	P.4
■ LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS ÉVOLUANT AU SEIN DU Pays DES MERVEILLES	P.12
■ JOURNÉE TYPE AU SEIN DU Pays DES MERVEILLES	P.13
■ LE HIKE	P.14
■ LA PROMESSE	P.14
■ LE CONCOURS CUISINE	P.15
■ LES VEILLÉES	P.16
■ DEUX PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES...	P.16
■ DANS TA VALISE POUR LE Pays DES MERVEILLES	P.17
■ NOS CHERS AMIS LES POUX	P.18
■ QUELQUES JEUX ET COLORIAGES	P.19
■ POUR LES PARENTS	P.21

La légende parle d'un pays caché de tous, un lieu où seuls les rêves les plus fous peuvent nous conduire : Le Pays des Merveilles. On raconte que les fleurs y chantent toute la journée, que des créatures toutes plus farfelues les unes que les autres y vivent, et que tout y est possible.

Chère Perce-Neige, en tant que grande rêveuse, il ne fait aucun doute que tu réussiras à pénétrer ce monde merveilleux. Mais reste sur tes gardes, quelques surprises pourraient se présenter à toi pendant que tu découvres les régions de cette terre inconnue. Alors emmène ta détermination, ta curiosité et une âme idéaliste avec toi pour relever les défis que ce rêve éveillé te réserve.

LES MULTIPLES CONTRÉES DU PAYS DES MERVEILLES

LES TULGEYENS

Giulia-Maria, Margaux, Éloïse, Charlyne, Aude, Emma, Konstantina



Habitant dans le Bois de Tulgey, ce sont les plus mystérieux personnages du Pays des Merveilles, usant de phrases philosophiques et d'énigmes pour discuter. De par leur région, ils se sont rapprochés de la nature et de ses éléments. Et celle-ci leur rend bien, leur permettant de se nourrir de ce que les arbres et la terre ont à leur offrir. Ils se sont construit des cabanes au milieu des branchages et sont devenus maîtres dans l'art du camouflage. Cela leur confère un atout indéniable pour l'espionnage et en fait donc de très bons alliés. De plus, ils connaissent les moindres recoins de la forêt et ont développé un très bon sens de l'orientation, n'hésitez pas à leur demander de l'aide si vous vous perdez dans ce labyrinthe. Au-delà du mystère qui les caractérise, les Tulgeyens arborent toujours un grand sourire, et sont des amis fidèles surtout envers les autres membres de leur région.



Le personnage emblématique de cette contrée n'est autre que le chat du Colfire. Ce chat mystérieux a la particularité de pouvoir apparaître et disparaître comme bon lui semble, de pouvoir voler et se séparer de sa tête. Ce petit animal semble tout connaître du Pays des Merveilles, pourtant il vous faudra comprendre ses énigmes et phrases farfelues pour trouver la réponse à vos questions. Mais si vous avez besoin d'aide, n'hésitez pas à l'appeler, il apparaîtra sûrement comme par magie et essaiera de trouver des solutions. Vous ne manquerez certainement pas non plus de remarquer le grand sourire qu'arbore ce chat malicieux qui n'aime pas voir les gens malheureux. Outre ses fantaisies, il a la responsabilité de gérer la prospérité financière du Pays des Merveilles, ce qui n'est pas une mince affaire.

Giulia, malgré tes réticences de départ, tu es une formidable sizainière. Durant ce camp, tu seras la « chef » du bois de Tulgey, c'est pourquoi nous, les chefs, comptons sur toi pour faire découvrir aux plus jeunes les joies du Pays des Merveilles, de les mettre en confiance durant ces 10 jours, et de motiver les troupes. Pour nous, il ne fait aucun doute que cela sera facile à réaliser pour toi, étant donné l'entrain dont tu as fait preuve à chaque réunion durant l'année et la bonne humeur dont tu fais toujours preuve. Comme c'est ton dernier camp, nous te souhaitons beaucoup de rire, d'amusement, de découverte et espérons que cela restera pour toi un souvenir mémorable.

Margaux, en tant que seconde, tu es là pour aider Giulia et pour faire en sorte que les Tulgeyens se sentent bien à chaque journée qu'ils passeront au pays des merveilles. Tu as le cœur sur la main et beaucoup

d'attention à donner, et c'est pourquoi nous sommes persuadés que tu prendras toujours soin des autres membres de ta région. Continue de toujours aller au bout de tes idées et de créer à chaque instant. Éloïse, toujours motivée, toujours enthousiaste, tu te donnes à fond pendant chaque activité et on espère qu'il en sera de même pendant le camp, mais que tu pourras également transmettre toute cette énergie à ta région. Garde également ton sourire et toute la tendresse qui te caractérise pour accueillir les nouvelles comme il se doit pendant ce camp et leur transmettre (on l'espère) le plaisir que tu éprouves quand tu es aux lutins.

Charlyne, quel chemin tu as fait depuis l'année passée, tu t'es beaucoup ouverte et nous, les chefs, espérons que cela continuera ainsi au Pays des Merveilles. Quel bonheur de t'avoir avec nous, d'écouter toutes les idées qui fourmillent dans ta tête et de voir ta motivation toujours égale chaque jour ! On espère que tu nous feras plein de câlins (et pas seulement à Eyra) durant ces 10 jours, et que cela sera pour toi un bon souvenir.

Aude, tu as beau être nouvelle dans le peuple tulgeyen, tu n'as peur de rien. Tu oses tout faire, quitte à nous faire des frayeurs à nous les chefs. Sois tout de même prudente durant le camp, on aimerait que tu repartes du Pays des Merveilles en un seul morceau, mais communique également ton envie de participer et ta motivation aux autres, c'est super. Quoi qu'il arrive, les Tulgeyens savent qu'ils peuvent compter sur toi pour mettre les idées en place. En tout cas, nous te souhaitons beaucoup d'amusement et de découvertes durant cette nouvelle aventure.

Emma, ta douceur et ta serviabilité seront un atout considérable pour les Tulgeyens. Si un jour leur moral est à la baisse, ils savent que tu seras toujours là pour les reconforter ou les aider et connaître une personne comme toi est toujours précieux. Ta douceur sera également utile pour apaiser les éventuelles tensions (mais nous souhaitons qu'il n'y en ait pas) entre les habitants de ta région. Les chefs te souhaitons un très bon séjour dans le Pays des Merveilles, qu'il soit propice à la découverte et à de nombreuses nouvelles amitiés.

Konstantina, tu es une des plus jeunes habitantes du bois de Tulgey, mais tu t'es déjà fait plein de copines un peu partout dans le Pays des Merveilles. Tu as une grande capacité d'écoute et tu es curieuse de tout. Pour partir à la découverte de ce nouveau monde, ce sera un grand avantage pour ta région. De plus, tu n'as pas peur de t'exprimer et de donner ton avis, une qualité indispensable. Nous te souhaitons beaucoup d'amusement et de découvrir encore davantage les habitantes des autres régions.

LES LOULUDIAS

Cléa, Élaïne, Alice, Violette, Roseline, Alessia, Lilly, Clara



Les Louloudias ont leur quartier dans le Jardin fleuri. Très curieuses, elles sont toujours au courant des derniers ragots et n'hésitent pas taquiner leur semblable, mais jamais méchamment. Toutefois, si vous avez un secret que vous ne voulez surtout pas faire éclore, évitez dans parler au milieu de ce jardin coloré. Les Louloudias, par ailleurs sont toujours de bonne humeur et détestent voir les autres habitants tristes, c'est pourquoi elles s'efforceront toujours de faire des blagues. Elles aiment faire entendre leurs douces voix mélodieuses en chantant dès le lever du jour et jusqu'au coucher du soleil. Il fait toujours bon de



se balader dans cette région aux mille et une couleurs, et où un seul mot semble primer : le rire. Ici, on se nourrit uniquement de petits insectes et de végétaux, les seules denrées présentes dans la région et on dort sur des tapis de fleurs, que demander de plus ?

Dans ce jardin vous aurez sûrement l'occasion de croiser McDaguet. Mais ouvrez l'œil, car ce lapin blanc vit à 1000 à l'heure et semble toujours en retard. Même s'il paraît agité, pressé et inattentif, il saura vous aider quand vous en avez besoin. C'est sûrement pour cette raison que la Reine Blanche l'a choisi comme conseiller, en particulier conseiller financier du royaume. Avec son intrigante montre à gousset, il est sans doute un des habitants les plus responsables du Pays des Merveilles et fera son possible pour venir en aide aux autres ou remplir les missions qui lui sont confiées : Vous pourrez donc lui faire une confiance aveugle lorsqu'il vous parlera. Mais ne le retenez pas tout le temps, vous risquez de le mettre en plus en retard et de le voir détalier... comme un lapin.



Cléa, cette année tu es responsable de toutes les fleurs Louloudias. Nous comptons sur toi pour les aider, surtout les plus jeunes, à passer un camp qu'elles n'oublieront jamais, à être à leur écoute et à les motiver au long de ce voyage au Pays des Merveilles. Tu as déjà eu à remplir ce rôle l'année passée, c'est pourquoi nous, les chefs, savons déjà que tu rempliras cette mission à la perfection. C'est pour cela que nous voulons t'en confier une 2^e : t'amuser comme une folle et profiter à fond de ton dernier camp chez les lutins. Continue de sourire comme tu l'as fait durant tes années lutins et de partager tes idées avec la ronde.

Alice, nous savons que ce n'est pas toujours facile d'habiter à l'étranger et de ne voir la Ronde que pour le grand camp. Cependant, tu n'as jamais eu de mal à te faire des amies. Quelle que soit l'activité, tu as toujours le sourire, tu es toujours motivée et tu fais preuve de beaucoup de créativité, rien ne peut nous faire plus plaisir. On espère que ce camp sera pour toi rempli de bons souvenirs et nous te souhaitons d'en profiter à fond, car ce sera déjà le dernier pour toi chez les lutins.

Élaine, l'année passée nous avons trouvé que tu t'étais beaucoup dévoilée au reste de la Ronde et tu as continué cette année. Nous espérons que ce camp sera l'occasion pour toi de t'ouvrir encore plus. En effet, tu as plein de choses intéressantes à partager, tu regorges de bonnes idées pour les jeux et tu es toujours de très bons conseils, ce qui est indispensable aux Louloudias pour que cette région du Pays des Merveilles prospère.

Violette, ton rire est communicatif, tu es un véritable rayon de soleil chez les Louloudias, mais pour le Pays des Merveilles en général aussi. On espère que tu t'éclateras pendant ce camp et que tu seras motivée pour toutes les activités. On te souhaite également de trouver la marraine idéale pour la promesse, car ce moment sera sans doute un des plus importants de ton camp.

Roseline, cette année, tu vas vivre ta promesse, un moment génial dans la vie scout. Aussi nous espérons que tu as des idées de super marraine pour t'aider à préparer et vivre cette cérémonie. Un brin timide, mais pleine d'idées et toujours là pour les autres, tu es une fleur importante de cet immense Jardin fleuri et les chefs te souhaitons de te dévoiler encore plus durant ce grand camp.

Alessia, cette année tu vas vivre ton 1^{er} camp et nous espérons qu'il sera mémorable. Tu es toujours souriante, créative et tu sembles avoir une énergie sans limites, qu'on espère tu pourras communiquer à ta sizaine. Nous te souhaitons plein de découvertes pendant ce grand camp, mais surtout beaucoup d'amusement.

Lilly, pour toi aussi ce grand camp lutin sera une première. Mais comme tu n'as peur de rien, nous, les chefs, sommes certains que cela se passera super bien pour toi. Ne fais pas trop de bêtises en tout cas et donne-toi à fond tous les jours pour en profiter au maximum.

Clara, tu es nouvelle chez les Louloudias, mais cela ne t'a pas effrayée : tu t'es déjà fait des copines et tu partages tes idées avec tout le monde. Continue comme cela et le camp se passera super bien. Ta motivation, ta serviabilité et tes câlins nous font super plaisir, on espère qu'il y en aura d'autres durant le camp.

LES PENYUS

Estelle, Lola, Nelly, Emiljia, Vy-Anh, Zoé, Alexandra, Juliette



L'île de la simili-tortue, voici le lieu où se sont installés les Penyus. Évidemment qui dit île, dit mer et c'est donc sans surprise que ce peuple maîtrise l'eau et autres courants marins. Ils se nourrissent des algues et des poissons colorés qu'ils peuvent trouver dans les profondeurs marines, mais ont aussi élargi leur territoire en devenant de grands explorateurs des profondeurs. Très bons nageurs et performants en apnée, ils s'habillent aux couleurs de la mer, mais toujours avec l'extravagance du



Pays des Merveilles. Et comme la cohabitation sur l'île n'est pas facile, ils ont construit des pilotis sur l'eau afin de pouvoir vivre aisément, un système de ponts reliant les différentes habitations entre elles. Ce sont sûrement les plus ingénieux des habitants du Pays des Merveilles, créant toujours de nouvelles techniques et machines pour améliorer leur vie sur l'île, ainsi que leurs performances dans l'océan.



La personnalité du Pays des Merveilles qui veille sur vous est Ourebsolem. Cette chenille bleue semble toujours trouver réponse aux problèmes qui surviennent. Depuis le champignon sur lequel elle réside, elle fait figure de sage, et tous les habitants de ce monde mystérieux la respectent et lui font confiance. Elle est là pour gérer toute la communication du Pays des Merveilles afin que tout se déroule au mieux. C'est pour cette raison qu'elle a la garde du fameux Oraculum. Ourebsolem sera toujours présente pour vous épauler ou vous donner des conseils. De plus, sa voix vous accompagnera au pays des songes et autour du feu.

Estelle, en tant que dirigeante d'une contrée, tu devras être présente pour tous les habitants de celle-ci et leur apporter du soutien en cas de soucis. Ton calme et ta capacité d'écoute te seront très utiles pour mener à bien la mission que t'ont confiée les habitants du Pays des Merveilles. Mais surtout, amuse-toi pour ton dernier camp lutin !

Lola, après ces 3 années passées au sein de la ronde, te voilà seconde. Les habitants du Pays des Merveilles comptent donc sur toi pour faire attention aux plus jeunes et veiller à intégrer tout le monde. Ton enthousiasme et ta bienveillance sont indispensables pour le bon fonctionnement de ta contrée.

Nelly, quelle que soit la tâche, tu es toujours au rendez-vous ! Ta bonne humeur accompagnera les habitants de ta contrée tout au long de la découverte du Pays des Merveilles. Joviale et motivée, tu sais comment remotiver les troupes.

Emiljia, déterminée et sportive, voilà des atouts bien utiles à ta contrée ! Lorsque tu te fixes un objectif, tu t'y tiens et tu les atteins toujours. Tu dois encore acquérir de l'expérience, mais après 2 ans, tu t'es déjà beaucoup ouverte aux autres. Les habitants du Pays des Merveilles comptent sur toi pour faire de nouvelles rencontres durant ce camp.

Vy-Anh, te voici en route pour ton premier grand camp. Ton inventivité et ta créativité à toute épreuve te permettront de bien t'intégrer au Pays des Merveilles. Des idées plein la tête, n'hésite pas à les partager avec les habitants de ta contrée.

Alexandra, voici venu le temps de ton premier et dernier camp lutin ! Discrète tu es pourtant indispensable pour les habitants de ta contrée. En effet, tu sais te poser et prendre du recul afin de prodiguer de bons conseils pour vivre dans cet étrange pays qu'est le Pays des Merveilles.

Zoé, petite nouvelle au sein du Pays des Merveilles, tu as déjà su trouver ta place et t'intégrer au sein de la ronde. Ton peps et ta bonne humeur ont déjà égaillé nos réunions et nous comptons sur toi pour amener toutes ses ondes positives lors du grand camp ! Ton énergie sera très utile pour mener à bien toutes les missions du Pays des Merveilles.

Juliette, nous ne te connaissons pas encore, mais la ronde t'accueillera à bras ouverts ! Le camp te permettra de rencontrer plein de nouvelles personnes et de passer de longues journées à t'amuser. Ta sizaine ainsi que les chefs seront là pour t'aiguiller et répondre à toutes tes questions. Nous avons hâte de faire ta connaissance !

LES NAMIDAS

Albane, Louise B., Léonie, Lucie D., Lindsay, Enola, Camille, Capucine



Ce peuple discret vit dans la vallée de l'écho, au milieu des montagnes. Ces personnages sont difficiles à atteindre étant donné qu'ils vivent au sommet des collines, là où les températures sont les plus fraîches de tout le Pays. Toutefois, si vous parvenez à les atteindre, vous trouverez auprès d'eux toute l'attention que vous attendez ainsi que de précieux conseils. En effet, ce peuple est plein de sagesse, et sait trouver les mots justes. Ne vous étonnez pas si en vous promenant dans cette région, vous entendez l'écho de leur voix, les Namidas communiquent entre eux de sommet en sommet grâce à cette technique. Ils se servent également de ce moyen de communication pour transmettre certains messages importants à l'ensemble du Pays, donc tendez l'oreille. Étant



donné les températures extrêmes auxquelles ils font face, ils ont développé un style vestimentaire adapté ainsi que des techniques de chasse pour se nourrir.

C'est ici que la célèbre Corsalice passe le plus clair de son temps. Elle est la 1^{re} humaine à avoir découvert le célèbre Pays des Merveilles, emmenée par le lapin blanc. Corsalice est une petite fille à la robe bleue, polie et très bien éduquée. Mais elle est également curieuse, parfois un peu trop. Parfois naïve et maladroite, sa plus grande qualité reste de toujours penser aux autres avant elle et de chercher à les rendre heureux quoi qu'il en coûte. Peu importe donc qu'il vous arrive durant votre séjour au Pays des Merveilles, n'hésitez pas à aller la trouver, elle se fera toujours une joie de vous aider ou de vous faire un gros câlin.



Albane, cette année tu es la cheffe des Namidas, et ceux-ci comptent sur toi pour veiller sur ta contrée du Pays des Merveilles. Continue d'être aussi attentive et attentionnée avec ton peuple, et tu assureras le bon déroulement de ce camp. Ils savent que si quelque chose se passe mal, tu gèreras le problème avec douceur.

Louise, le grain de folie que tu apportes à la vallée l'écho est indispensable à la bonne humeur des tiens. Ton peuple compte sur toi pour accompagner et réconforter les plus jeunes dans la joie et la positivité. Ton imagination débordante trouvera sa place parfaitement au Pays des Merveilles.

Léonie, discrète et calme, mais cela ne t'empêche pas d'analyser tout ce qui t'entoure. Tu fais attention aux autres, tu accordes de l'importance à chaque membre de ton peuple et c'est une qualité importante au Pays des Merveilles.

Lucie, tu es toujours présente pour ton peuple et tu sais leur donner bon conseil. Ta détermination les aidera à rester motivés et prêts à tout. Ces atouts t'ont rendu indispensable auprès de ton peuple.

Lindsay, plutôt discrète et réservée, tu aides ta sizaine à garder les pieds sur terre. Tu es nécessaire à la tranquillité de la vallée de l'écho. N'hésite à encore plus te dévoiler durant ce camp, ton peuple ne pourra qu'en être ravi.

Enola, c'est ton premier camp, et les Namidas seront là pour t'accompagner durant cette première expérience. N'ai pas peur de te montrer à ton peuple et au Pays des Merveilles, ils seront là pour t'accueillir à bras ouverts.

Camille, pile électrique de ta sizaine, tu es toujours débordante d'énergie. Tu es aussi nouvelle, mais tu te fais déjà remarquer par ta présence et ta bonne humeur. Ne te démotive pas et profite de ce camp pour montrer la détermination et la joie dont tu es capable.

Capucine, le grand camp sera ta première expérience du scoutisme. Celui-ci dure 10 jours pendant lesquels, on fait plein d'activités ! Le staff compte sur toi pour amener avec toi ta motivation, ton énergie et ta bonne humeur. Ta détermination te sera également très utile au Pays des Merveilles pour relever tous les défis que les créatures du Pays des Merveilles te proposeront. La ronde est heureuse de t'accueillir pour plein d'aventures !

LES IGNIS

Chloé, Eva-Rose, Liliane, Julia, Eline, Almudena, Lucie T., Linda-Anaïs

Leur terre est le domaine d'Ansécarlate, une terre aride aussi appelée Terre du Feu. C'est un milieu très hostile auquel ils ont dû s'adapter en se construisant des habitations résistant aux hautes températures de la région. Leur style vestimentaire est également adapté à ce climat, pour éviter d'avoir trop chaud, mais également d'attraper des coups



de soleil. Trouver de la nourriture au sol s'avère également compliqué dans cette région, c'est pourquoi ils se sont entraînés à chasser les animaux des airs. Ils ont un tempérament de feu et défendent toujours les plus faibles, ils restent donc des êtres très appréciés du Pays des Merveilles. Parfois impulsifs, aucune autre région ne peut égaler le courage dont ils font preuve. Quel que soit le défi, un Ignis sera toujours prêt à le relever. Leur caractère les rend déterminés, sportifs et très actifs, les



Ignis sont des gens qui ne tiennent pas en place et travaillent beaucoup pour leur communauté. En errant dans ce désert immense, il se pourrait qu'au détour d'un grain de sable vous fassiez la rencontre d'un étrange personnage...



Sous ce chapeau étrange et cette chevelure rousse se cache Mac Hatter. C'est le Chapelier fou qui vous trouve ou bien vous crée le matériel qui vous sied. N'hésitez pas à lui demander ce dont vous avez besoin, même lorsqu'il est sur la réserve. Jamais à court d'imagination, Mac Hatter vous transforme les objets du quotidien en accessoires extraordinaires. Si l'humeur lui en dit, il peut même se transformer lui-même et changer de couleur ! Venez partager avec lui un moment agréable, de discussion intense ou de folie douce autour d'une tasse de thé dont il est grand amateur.

Chloé, cette année tu as été désignée comme cheffe des Ignis ce qui vient avec de grandes responsabilités. Survivre dans les plaines arides du domaine d'Ansécarlate n'est pas chose aisée ! Mais au cours de l'année tu as réussi à prouver maintes fois que ton pragmatisme, ton sang-froid (même sous un soleil de plomb) et tes nombreux centres d'intérêts font de toi une meneuse d'exception, en qui son peuple a entière confiance !

Eva-Rose, élément capital du peuple Ignis, tu es là pour conseiller la cheffe et l'aider à prendre les meilleures décisions en toutes circonstances. Ta bonne humeur et ton optimisme permanents, alliés à un grand sens de l'organisation te permettent d'assurer la cohésion au sein des Ignis : se serrer les coudes à tout instant est primordial lorsque l'on vit dans un environnement hostile !

Liliane, sage parmi les sages, le Pays des Merveilles n'a plus des secrets pour toi ! Tu en connais tout, des forêts les plus sombres aux montagnes les plus hautes, des légendes longtemps oubliées aux histoires fraîchement inventées. Forte de tout ce savoir, tu n'hésites pas à partager tes connaissances avec qui veut bien tendre une oreille. Mais cette sagesse n'est pas ta seule force, ton grand cœur, ton imagination et ton enthousiasme sont tant d'autres qualités qui ne demandent qu'à être révélées au reste des Ignis.

Julia, jamais avare d'une discussion enrichissante et toujours là pour aider les autres. Ta bonne humeur et ton énergie positive sont un réconfort permanent pour les Ignis. Calme et réfléchie tu ne te précipites jamais pour prendre une décision et tes conseils sont souvent très avisés.

Eline, si tu es parfois réservée, ta gentillesse et ton grand sourire sont sans égaux pour celles et ceux qui te connaissent. Curieuse et intéressée tu n'hésites pas à poser des questions et à ainsi en apprendre un peu plus sur le monde qui t'entoure. Ta serviabilité et ta capacité à être responsable quand la situation le demande sont fort appréciées aux seins des Ignis.

Almudena, pleine d'imagination et parfois la tête dans les étoiles, tu es par contre toujours aux aguets quand il s'agit de jouer des tours à quelqu'un ou de rigoler un bon coup. Si tu arrives à communiquer cette joie de vivre aux autres Ignis vous pourrez arriver à encore mieux affronter, ensemble, votre âpre quotidien.

Linda-Anaïs, à peine arrivée que ta motivation et ta persévérance se sont tout de suite fait remarquer. Peu importe les conditions et la difficulté, pas question d'abandonner. Grande téméraire, ta confiance en toi est essentielle pour redonner espoir aux Ignis, même quand tout semble perdu. Cette nouvelle aventure sera l'occasion de partager cette motivation avec tous les habitants du Pays des Merveilles.

LES KUMOS

Emelynn, Clémentine, Jade, Louise Z., Béatrice, Lily, Rita, Sara



Établis au domaine de Marberoi, au beau milieu des nuages, ce peuple est sûrement le plus rêveurs de tous. Leurs cerveaux fourmillent d'idées et cela se ressent également dans la créativité débordante dont ils font preuve. S'ils n'arrivent pas toujours à les concrétiser, il ne se passe pas une journée sans que les Kumos ne trouvent quelque chose pour améliorer l'ambiance du Pays des Merveilles. Ils se sont installés sur les nuages, loin des tracas de la Terre et côtoient les oiseaux. Pour pouvoir vivre là-haut, ils se doivent d'être les plus légers possible et ont appris à voler grâce à des équipements adaptés. Leur principale caractéristique est leur douceur et leur gentillesse. Ils s'entourent de plein d'amis et sont ouverts à toute personne venant à leur rencontre. Leur gentillesse leur a permis d'établir un lien avec les oiseaux, qui se chargent de leur apporter la nourriture nécessaire à leur survie dans les nuages.



Eyrana est la reine blanche, reine du peuple des Kumos. Elle est pleine de sagesse et de bons conseils. Elle est aimée de tous et aime tous. Elle n'a pas peur de donner son avis et adore conseiller son peuple, mais aussi l'entièreté du Pays des Merveilles. Paraissant froide d'extérieur, elle a néanmoins le cœur sur la main et souhaite aider ton le monde et faire régner la paix dans le Pays des Merveilles. Elle s'arrange pour que tout se passe au mieux, dans la joie et la bonne humeur. Mais il ne faut pas jouer avec ses sentiments, car elle peut faire mal.



Emelynn, garde cette motivation et cette joie de vivre durant tout le camp et tu passeras une dernière année de folie. Tu es la chef de ton peuple, ton but est donc de les mener dans le droit chemin, mais également de les intégrer au sein de tout le Pays des Merveilles. N'aie pas peur de te lancer dans des aventures nouvelles et d'y emmener le reste de ton peuple dans la joie et la bonne humeur.

Clémentine, ton rôle est d'épauler le chef du village, ton calme et ta sérénité permettront à ton peuple de ne jamais perdre le nord durant cette aventure. Surtout garde ta motivation et ne te laisse pas accabler par les petites choses, car ton peuple compte sur toi !

Jade, tu es discrète, mais tu restes le rayon de soleil de ton peuple. N'hésite pas le montrer à l'ensemble du Pays des Merveilles ! Tu apportes à ton peuple de la douceur et du calme qui lui manquent parfois. Reste calme et posée, cela permettra à ton peuple de ne pas foncer sans réfléchir. Tu es une partie essentielle au bon fonctionnement des Kumos.

Louise, tu amènes un peu de folie et de joie à ton peuple. Tu amènes une joie de vivre dont ton peuple manque parfois. Lors des coups de fatigue, tu es toujours là pour motiver les troupes ! Tu es la source même de motivation dans ton peuple.

Béatrice, tu es l'amie de tous et connais presque tout le Pays des Merveilles. Tu veux éviter les disputes, tu rassembles les troupes et règles les problèmes en un coup de main, ne perd pas cette bonne entente que tu crées au sein de ton peuple. Une bonne ambiance d'amitié, mais aussi de complicité se forme grâce à cette bonne humeur que tu apportes.

Lily, tu n'es là que depuis peu pourtant tu es déjà très bien intégrée. Surtout n'hésite pas à t'ouvrir à ton peuple, mais aussi au monde des Merveilles qui n'attend que toi et ta curiosité. Tu es inventive et créative. Partage tes idées à tout ton peuple cela ne pourra que les faire avancer lors de l'aventure.

Sara, également nouvelle, tu imposes déjà ta motivation et ta bonne humeur. Tu ne lâches rien donc n'hésite jamais à remotiver ton peuple durant toute l'aventure. Tu es un moteur nouveau pour ton peuple, mais néanmoins essentiel à son bon fonctionnement !

Rita, tu es le cerveau ton peuple, tu réfléchis énormément et permets à ton peuple de garder la face et de ne jamais rien lâcher. Malgré le fait que tu sois nouvelle, tu n'abandonnes jamais ton peuple et restes fidèle à celui-ci !

LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS ÉVOUANT AU SEIN DU PAYS DES MERVEILLES

Le Pays des Merveilles a beau avoir sa propre organisation, une chose n’y change pas par rapport à ce que nous connaissons : il y a les plus jeunes, et les anciens. Chacun, selon son âge et son expérience, apporte quelque chose à la bonne organisation de sa région. Ainsi, selon leur âge, les habitants des différents peuples seront répartis dans un sentier. La sizainière, quant à elle, est la personne responsable de chaque peuple.

L’élément de la Terre : Tu as entre 8 et 9 ans et tu es donc une des plus jeunes de ton peuple. Cet été tu vas participer à ton premier grand camp, le moment le plus chouette que tu peux vivre chez les lutins. Ne t’en fais pas si tu as des craintes, ta sizainière ainsi que les chefs sont là pour t’aider à t’acclimater. Ce grand voyage au Pays des Merveilles sera l’occasion pour toi de découvrir beaucoup de nouvelles choses : les journées thématiques, les veillées au coin du feu, la vie ensemble, etc. Le voyage sera tellement fantastique que tu oublieras que Papa et Maman te manquent, et si cela devait arriver, le reste de la Ronde sera là pour te le faire oublier. Si tu as des questions par rapport à ce camp, n’hésite pas à les poser aux chefs ou à en parler à ta sizainière lors de la réunion qu’elle organisera.

L’élément de l’eau : Tu as entre 9 et 10 ans et tu vas bientôt vivre ton 2^e grand camp en compagnie des Perce-Neige. Étant donné que tu en as déjà vécu un, tu connais le fonctionnement du grand camp. Toutefois, il te reste beaucoup de choses à découvrir. Et puis, tout va changer au Pays des Merveilles, et les activités ne ressembleront pas à celles auxquelles tu as participé l’année passée. Profite des 10 jours de grand camp pour découvrir encore plus les membres de la ronde et nous dire qu’elles sont tes activités préférées.

L’élément du feu : Tu as entre 10 et 11 ans et cet été ce sera déjà ton 3^e grand camp. Pour toi, le grand camp lutin n’aura bientôt plus aucun secret pour toi. Cette année ce sera l’occasion pour toi de motiver les plus jeunes, de les aider à s’acclimater au camp et de jouer ton rôle de seconde à fond en aidant ta sizainière. Mais le plus important, c’est que tu profites à fond de ce camp.

L’élément de l’air : Cette année, c’est déjà ton dernier camp chez les lutins, alors profite-en à fond. Après tout ce temps, plus rien n’a de secret pour toi. Que tu sois sizainière ou seconde, c’est à toi de t’occuper des plus jeunes cette fois-ci, et les chefs sont certains que tu rempliras ta mission comme un chef. Profite des moments spécialement réservés aux 4^e que tu découvriras pendant le camp, comme la journée à l’envers ou le pré-camp.

Quel que soit ton élément, si tu as déjà vécu un camp au sein de la Ronde, tu pourras faire ta promesse cette année, si tel est ton souhait. Une partie de ce carnet est dédiée au moment important que sera la promesse pour toi, et les chefs répondront encore aux dernières questions que tu te poses durant les moments consacrés à la promesse au camp.

Message aux sizenières : Cette année vous êtes en charge de 6 ou 7 lutins. Votre rôle durant le grand camp sera donc de les aider à s’intégrer dans la Ronde et à vivre le meilleur camp possible.

Concrètement, nous aimerions que chaque sizainière organise une petite réunion avec sa sizaine pour discuter du camp qui arrive. Elle expliquera aux nouvelles comment vivre un bon camp et les rassurer (quelles sont les règles, en quoi consistent les journées-types, etc.). Essayez aussi de motiver les plus grandes en les impliquant dans les décisions qui concernent la sizaine : Quel déguisement allez-vous porter (soyez créatives), qu’allez-vous préparer pour le concours cuisine, qu’allez-vous faire pour la veillée que vous animerez, etc. Cette année, vous préparerez vos veillées avec votre sizaine seulement, vous pouvez donc déjà réfléchir à des activités, une histoire, des chansons, etc. que vous voudriez mettre en place lors de la veillée. Plus vous réfléchirez en amont à tous ces éléments pratiques, plus le camp sera chouette !

JOURNÉE TYPE AU PAYS DES MERVEILLES



• 8h30 : Le jour se lève sur le Pays des Merveilles, il est temps de se lever pour partir à l'aventure.



• 8h45 : Le Loir nous retrouve pour une petite gym matinale.



• 9h00 : Le Lièvre de Mars a fini de préparer le petit-déjeuner, vite à table !



• 9h30 : Les personnages principaux du Pays des Merveilles vous appellent avec leurs sifflets : voici venu le temps de connaître le programme de la journée.



• 9h45 : Avant toute chose, ta région doit rester bien propre, certaines tâches sont de vigueur.



• 10h45 : Voici venu le temps de la 1^{re} activité !



• 12h45 : Autant bouger, cela creuse l'appétit, heureusement les intendants nous ont préparé un super repas.



• 13h20 : Avant de reprendre la découverte du Pays, rien de mieux qu'une petite sieste.



• 14h30 : La journée n'est pas finie, c'est l'heure de la 2^e activité !



• 16h30 : Le Chapelier Fou nous convie au thé pour le goûter.



• 16h45 : C'est déjà le début de la 3^e activité.



• 18h30 : Après une journée à se balader dans le Pays des Merveilles, rien de tel qu'une petite douche.



• 19h30 : Le Lièvre de Mars s'est encore mis aux fourneaux pour nous concocter un délicieux petit plat. Miam !



• 20h30 : Rendez-vous autour du feu pour finir la journée de la plus belle des façons.



• 21h45 : Le soleil se couche doucement sur le Pays des Merveilles et il est l'heure de dormir afin d'être en forme pour les explorations du lendemain.

Les journées au Pays des Merveilles sont bien remplies, c'est pourquoi cet horaire si précis a été établi. Mais cela ne correspond peut-être pas à ton rythme quotidien à la maison. Si tu veux déjà t'habituer à cet horaire, peut-être peux-tu caler l'heure de tes repas et de ton coucher à la maison sur celles du camp.

LE HIKE



Le Pays des Merveilles est vaste, et pour le découvrir dans son intégralité, il va falloir beaucoup marcher. En effet, de l'immense Bois de Tulgey à la Vallée de l'écho en passant par l'île de la Simili-Tortue, tes pieds seront sollicités. Pour découvrir tous les recoins de ce nouveau monde, il te faudra de la motivation, et de l'énergie pour aller toujours plus loin. Le hike est une journée spécifique du camp : vous serez regroupées par sentier/année pour marcher un certain nombre de kilomètres (Pas d'inquiétude, qui dit petites jambes dit petit nombre de kilomètres). Cette journée sera l'occasion que découvrir les autres lutins de votre âge, ainsi que le/les chef(s) qui vous accompagneront.

Il ne faut pas se décourager devant toutes les routes que vous allez emprunter, mais plutôt envisager cela comme une aventure vous permettant de vous dépasser, de découvrir les autres lutins de votre âge en marchant, chantant, discutant, réalisant des défis, et en faisant des petites pauses...

La PROMESSE

Le temps passe, et tu arrives au bout de ta 2^e année lutin ou à ton 2^e camp...L'année passée, tu as fait face à de nombreux inconnus. Mais petit à petit, tu as appris à connaître les rouages de la vie en ronde, à connaître les autres lutins, mais aussi à te connaître toi-même. À l'issue de ces deux années, si tu le souhaites et que tu te sens prête, tu peux t'engager envers la Ronde, ta famille, le Staff, tes amis, Dieu...

Effectivement, la promesse est un engagement. Tu vas promettre de respecter les règles des lutins et les valeurs du guidisme en ronde et en société, tous les jours de ta vie. En tout cas, tu vas « faire de ton mieux » pour y arriver, comme le veut la devise lutin.

Tu vas devoir choisir une des 4 règles d'or que tu désires mettre en avant, parce que tu la trouves importante, ou parce qu'elle te touche particulièrement. Le choix de la règle d'or est important, tu t'en rappelleras toujours, et il est donc important que tu prennes le temps d'y réfléchir. Mais pas de stress, Ourébi et Colfeo seront là pour t'aider à préparer le moment inoubliable que sera ta promesse.

Toute promettante choisit une marraine. Tu remarqueras que la promesse n'est pas un engagement qui se fait seule, mais avec tout le reste de la Ronde. La marraine est une lutin qui a déjà fait sa promesse et qui t'aidera à te préparer et à réfléchir à ton engagement. Le staff, la ronde, les cuistots et l'aumônier, quant à eux, seront présents pour te soutenir dans ce moment important et pour accueillir ton engagement.

Lors de la cérémonie, il te sera demandé de venir lire un petit texte que tu auras préparé à l'avance et qui expliquera tes envies, tes engagements, réflexions, etc. Ta marraine et les deux chefs promesse t'aideront à rédiger ce texte, mais tu peux déjà y réfléchir à la maison et noter tes idées sur une feuille (n'oublie pas de l'amener au camp). De plus, nous allons te demander d'illustrer ta promesse, règle d'or ou ton engagement en général par une chanson, un dessin, un bricolage, une danse, un poème ou quoi que ce soit d'autre : Sois créative ! Si tu as besoin de matériel ou de musique particulière, il faudra que tu penses à l'acheter avant le camp, à l'emporter avec toi et à prévenir les chefs.



Voici les règles d'or lutin et ce qu'elles veulent dire :

• **« La lutin sème toujours la joie »** : Semer la joie c'est :

- Réaliser un bon tour
- Discuter de choses agréables
- Être joyeux et motiver ses amis
- Partager sa bonne humeur et faire rire les autres

• **« La lutin cherche toujours à faire plaisir »** : Chercher à faire plaisir c'est :

- Aider une lutin qui en a besoin
- Respecter le sommeil des autres
- Partager ses bonbons, son goûter
- Réaliser un bricolage et l'offrir
- Donner le sourire à la ronde

• **« La lutin pense d'abord aux autres »** : Penser aux autres c'est :

- Prendre de leurs nouvelles
- Respecter les souhaits et les limites de chacun
- Être à l'écoute des autres
- Être attentif au bonheur des autres

• **« La lutin dit toujours vrai »** : Dire toujours vrai c'est :

- Être fair-play et jouer en respectant les règles
- Être soi-même, ne pas jouer de rôle
- Être honnête et sincère
- Respecter ses engagements

Voici quelques questions que tu peux te poser pour préparer ton texte de promesse :

- Pourquoi ai-je choisi cette lutin comme marraine ? En quoi m'aide-t-elle ?
- Choisis une règle d'or et demande-toi pourquoi tu as choisi celle-là en particulier.
- Qu'est-ce que cela signifie pour toi de faire ta promesse ?
- Qu'est-ce que je vais apporter à la ronde au travers de ma promesse ?
- Comment vais-je illustrer ma promesse ? Et pourquoi vais-je l'illustrer de cette manière ?



Pas d'inquiétude, ta promesse va très bien se passer ! Si cela peut te sembler encore un peu flou à l'heure actuelle, tout te sera réexpliqué en temps et en heure durant le camp. N'oublie pas que ce n'est pas un moment à prendre à la légère, mais ce n'est pas non plus un moment qui doit te stresser : une promesse, ça ne se rate pas ! Toute la ronde sera bienveillante envers toi, si tu l'es également envers elle. Lors de la cérémonie, tu recevras la croix de promesse et tu pourras saluer pour la première fois avec le signe de la promesse. On chantera aussi « Le Chant de la Promesse » qui se trouve dans ton carnet de chant. N'hésite pas à aller lire les paroles et à écouter la mélodie de la chanson sur internet.

LE CONCOURS CUISINE

La journée « concours cuisine » est une journée, comme son nom l'indique, uniquement consacrée à la cuisine. Le but n'est autre que de mijoter le meilleur plat de votre région pour le staff, mais aussi d'apprendre à vous débrouiller derrière les fourneaux. Tout le monde met la main à la pâte, on met les petits plats dans les grands... L'objectif est évidemment de préparer le meilleur des repas, comprenant entrée, plat et dessert, mais il ne faut pas pour autant négliger la présentation ! En effet, différents prix seront décernés aux sizaines en fonction des présentations, goûts, originalité de leurs plats.

Nous vous recommandons fortement de vous retrouver en sizaine avant le camp pour discuter toutes ensemble et vous mettre d'accord sur le menu, la présentation et votre déguisement. Ce jour-là, n'oubliez pas de dresser une liste du matériel spécifique à amener ainsi qu'une liste de courses avec les quantités nécessaires (prévoyez des plats pour le nombre de lutins de votre sizaine plus 6, car les chefs et cuistots viendront se partager de petites parts et vous évalueront ainsi). Si vous avez besoin d'épices spécifiques pour

vosre repas, nous vous conseillons de vous arranger pour prévoir un petit paquet d'épices de chez vous à amener dans votre sac.

Le top du top serait d'essayer de réaliser ce menu chez vous, ensemble, sous surveillance des parents. Vous pourrez ainsi évaluer le temps que met chaque étape de la recette, vérifier qu'elle est faisable en camp et trouver un rôle pour chaque lutin de la sizaine.

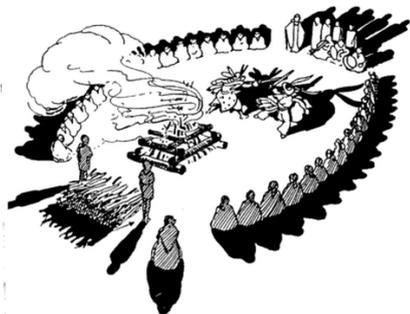
Faites preuve d'imagination et de faites découvrir de nouvelles recettes, que cuisine...Innovez, les lu's...car il arrive chaque année, et souvent ils sont camp" tels que les salades de pâtes, les l'originalité d'un plat, les cuistots et les tout au long de l'après-midi.



nouveauté : épatez-nous avec vos talents culinaires, celles-ci soient familiales ou tirées d'un livre de souvent que de mêmes plats reviennent semblables aux "plats traditionnels de fish-sticks! N'ayez surtout pas peur de chefs seront à votre entière disposition

Par contre, prenez en compte que le camp n'a pas les mêmes dispositions que votre cuisine à la maison. Prévoyez une recette qui ne nécessite ni four, ni micro-onde, ni repos de plus de 30 minutes et avec le moins de cuisson possible pour ne pas avoir d'embouteillages en cuisine. Nous n'aurons que 6 taques de gaz et 2 frigos dans le tabou, où aucune lutin ne rentrera. Les idées comme les crêpes dont la pâte doit reposer et la cuisson se fait portion par portion sont donc à éviter. Enfin comme pour les épices, si la recette nécessite un outil particulier (batteur électrique, moule, mixeur...), amenez-le. Il restera à l'abri dans le tabou et les chefs vous aideront à les utiliser le jour du concours cuisine.

LES VEILLÉES



Durant le camp, chaque soirée est animée par une activité spécifique. Certaines de ces soirées seront des veillées, c'est-à-dire des petites saynètes que vous devrez organiser vous-même. Pour que ces veillées se passent au mieux, nous vous demandons de commencer à préparer votre veillée durant la réunion de sizaine que vous ferez.

Les veillées ne devront pas avoir de lien direct avec les péripéties auxquelles nous ferons face au Pays des Merveilles, inspirez-vous de votre région et faites-nous rire ! Inutile d'apprendre votre texte par cœur ou de fabriquer un décor entier, il suffit que vous ayez 3 ou 4 idées de jeux, 4 ou 5 idées de chansons et une histoire pour les lier. Vous aurez pendant les charges un petit moment avec votre chef responsable pour qu'il vérifie que votre veillée est faisable et pour vous aider si vous en avez besoin. On compte sur vous pour nous préparer des veillées au top !

DEUX PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES...

Le Pays des Merveilles réserve bien des surprises et en voici une : au long de notre découverte de ce monde, deux lutins se verront attribuer un rôle spécifique.



Le valet de cœur est une lutin désignée en secret par les chefs. Il est chargé de récupérer tous les objets qui traînent dans la prairie, le dortoir, le réfectoire, etc. Les objets rapportés seront redistribués durant les rassemblements. Une fois le valet démasqué, il est remplacé par une autre lutin. Faites donc attention à bien ranger vos affaires si vous ne voulez pas avoir affaire à lui.

Le Bandersnatch est une lutin désignée en secret par les chefs. De même que cet animal courageux, elle aura des missions secrètes lancées par les chefs à réaliser chaque jour. Il faudra être discrète pour les mener à terme, car à chaque 1^{er} rassemblement, les autres lutins pourront essayer de deviner qui est le Bandersnatch. Si celui-ci se fait démasquer ou ne parvient pas à réaliser son défi, il est remplacé par une autre lutin.



DANS TA VALISE POUR LE PAYS DES MERVEILLES

Nous aimerions que CHACUNE de vos affaires porte une marque INDÉLÉBILE indiquant qu'elle vous appartient (nominette, fil de couleur dans l'étiquette, nom écrit à l'indélébile, etc.). Chaque année nous sommes témoins de disparitions et de séparations de paires de chaussures, chaussettes, essuies et autres, car plusieurs lutins ont les mêmes. Si nous nous retrouvons, en fin de camp, avec des vêtements ou autres objets personnels non marqués, nous les laverons et les offrirons aux Petits Riens.

À porter sur toi le jour de l'arrivée :

- Uniforme impeccable avec ton FOULARD
- Carte d'identité
- Un petit sac à dos (avec un pique-nique si tu ne participes pas au pré-camp)
- Les médicaments éventuels à donner à Eyra



Dans ton grand sac :

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Maillot <input type="checkbox"/> Bassin de toile <input type="checkbox"/> T-shirts en suffisance <input type="checkbox"/> Pulls chauds en suffisance <input type="checkbox"/> Deux, trois pantalons <input type="checkbox"/> Deux, trois shorts <input type="checkbox"/> Vêtements à salir pour la journée crado <input type="checkbox"/> Culottes en suffisance <input type="checkbox"/> Chaussettes en suffisance <input type="checkbox"/> Veste de pluie <input type="checkbox"/> Lampe de poche (+ piles) <input type="checkbox"/> Ton déguisement du Pays des Merveilles <input type="checkbox"/> Un instrument de musique pour partager tes talents <input type="checkbox"/> Du papier à lettres, enveloppes pré-timbrées et pré-adressées <input type="checkbox"/> Carnet de camp <input type="checkbox"/> Carnet de chant <input type="checkbox"/> Bottes en caoutchouc (chaussures fermées qui peuvent être salies pour jouer dans la plaine) | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Chaussures de marche confortables (+ baskets) Vérifiez que ce soit la bonne pointure, vous devrez marcher avec toute la journée du hike ! <input type="checkbox"/> Chaussures d'eau pour la douche <input type="checkbox"/> Chaussures d'intérieur <input type="checkbox"/> Chapeau ou casquette <input type="checkbox"/> Sac à linge sale (en tissu) <input type="checkbox"/> Épingles de sûreté, Bic, papier <input type="checkbox"/> Gourde <input type="checkbox"/> Matelas de camping <input type="checkbox"/> Sac de couchage <input type="checkbox"/> Couverture <input type="checkbox"/> 2 pyjamas (+ ton doudou) <input type="checkbox"/> Affaires de toilette (brosse à dents, dentifrice, brosse à cheveux, élastiques et pinces à cheveux, crème solaire, lotion anti-moustique ET shampoing anti-poux) <input type="checkbox"/> Essuies + gants de toilette <input type="checkbox"/> 1 ou 2 livres pour la sieste |
|---|---|

Il te reste encore quelques petites choses essentielles à prendre avec toi : ton sourire, ta folie, ta bonne humeur de PN, ta motivation, ton bon caractère, etc. Et essaie de laisser tout ce qui est angoisse et mauvaise humeur à la maison, cela rendra le camp tellement plus agréable !

À absolument laisser chez soi, les interdits :

- Appareils électroniques type jeux, MP3, micro-onde, etc., mais aussi les GSM : Au Pays des Merveilles, rien de tout cela ne vous sera utile
- Les beaux habits : ça serait dommage de les salir ou de les déchirer
- Les objets de grande valeur sentimentale comme les bijoux ou les souvenirs de voyage
- LES POUX

NOS CHERS AMIS LES POUX

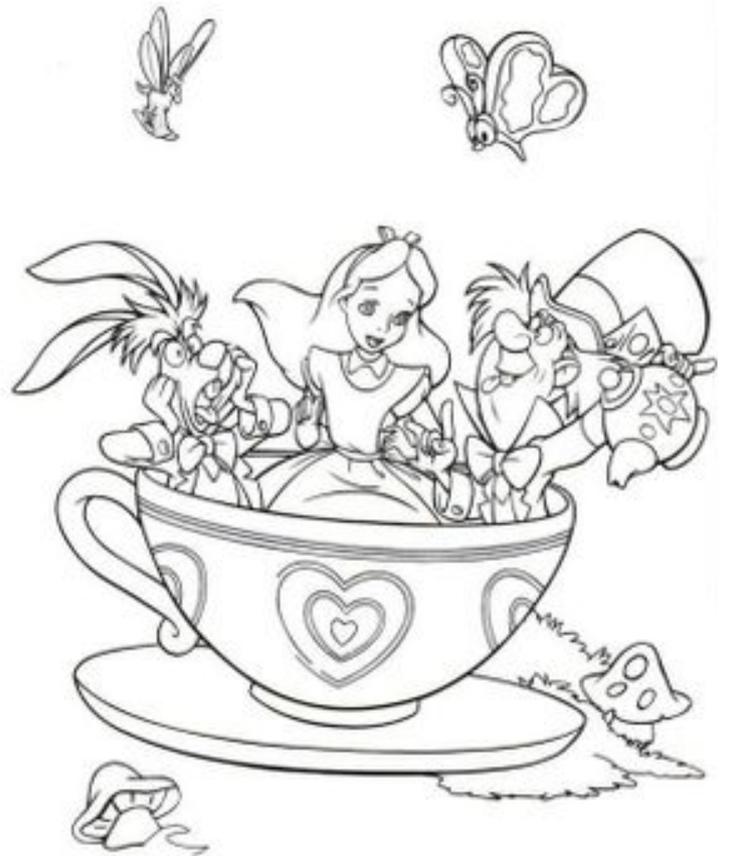
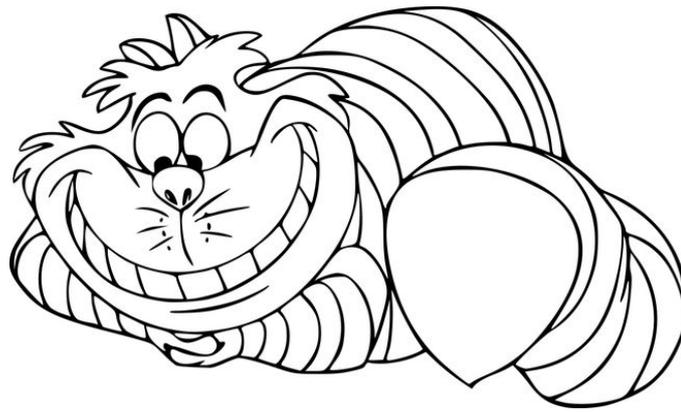


Afin que tout le monde puisse profiter pleinement des activités prévues pendant le camp et, pour ne pas empiéter sur notre journée, à geler sous l'eau froide à cause des shampoings anti-poux, nous vous prions de bien vouloir inspecter les cheveux de votre (vos) fille(s), voire à lui faire un shampoing, une semaine avant le départ.

Une inspection sera faite par les chefs, le premier jour avant de monter dans le train. Si nous constatons que votre fille a des poux ce jour-là, elle devra d'abord repasser chez elle et s'en débarrasser. Pendant le camp, nous nous chargerons de leur faire un shampoing. Vu le prix, nous vous demandons de préparer une bouteille dans le sac de votre fille. Si cette dernière n'a pas eu de poux, elle la ramènera du camp.

S'en débarrasser et les éviter, mode d'emploi :

- Appliquez une lotion anti-poux sur cheveux secs (les poux, quand ils sont immergés dans l'eau, sont capables de bloquer leur respiration pendant une demi-heure) le soir, et refaites-le 8 jours après, car des poux peuvent subsister, étant encore à l'état de lentes lors du traitement. Ces lotions anti-poux se vendent en pharmacie.
- Examinez attentivement la chevelure de tous les membres de la famille, et évitez d'échanger les peignes, brosses à cheveux, bonnets, etc. avec eux, car les poux peuvent se propager. N'oubliez pas de changer et laver tout le linge de maison ayant été en contact avec eux (peluches, linge, essuies...). Si ceux-ci ne peuvent pas passer en machine, enfermez-les dans un sac plastique pendant plus de quatre semaines.
- Peignez le plus souvent possibles, les cheveux mouillés, avec un peigne spécial extra fin que l'on trouve en pharmacie. Cela vous permettra de vérifier si les poux ou les lentes ont disparu.
- Laissez sécher les cheveux à l'air libre et n'utilisez pas de sèche-cheveux. En effet, la chaleur peut entraîner la dégradation de certains insecticides et ceux-ci sont souvent inflammables.



Aide Alice à rattraper le lapin blanc !



QUIZZ SUR LE PAYS DES MERVEILLES :

- De quelle couleur la Reine Rouge aimerait-elle que ses roses soient ?
 - a) Rose
 - b) Rouge
 - c) Blanc
 - d) Jaune
- Qui souhaite à Alice un joyeux non-anniversaire ?
 - a) La chenille
 - b) Le Lapin blanc
 - c) Le chat du Cheshire
 - d) Le Chapelier fou et le lièvre de Mars
- Quelle est la danse emblématique du Pays des Merveilles ?
 - a) La rigolroi
 - b) Le patamusement
 - c) La guigandélire
 - d) La valsenfolie

reponse: rouge, le chapelier fou et le lièvre de Mars, la guigandélire

Nous vous conseillons de détacher les dernières pages de ce carnet de camp, pour toujours avoir ces informations essentielles à portée de main, même lorsque votre fille sera en camp.

Renseignements pratiques :

Adresse de l'endroit de camp : Rue de Blocqmont, 5C à 5530 Yvoir

Adresse du courrier pour les lutins : Nom de la lutin

Ronde Lutins Perce-Neige, 19^e du Chant d'Oiseau
C/O Bernard le Hardy de Beaulieu
Rue de Blocqmont, 5C
5530 Yvoir (Belgique)

Téléphone : Ourébi (grande chef et chef contact) : 0494 15 81 83 ou Eyra (chef pharmacie) : 0471 63 79 73

Pour le bon déroulement du camp, nous souhaitons que ces numéros ne soient utilisés qu'en cas d'extrême urgence. Nous vous signalons également, qu'à partir du 14 Juillet, nous ne serons plus en mesure de consulter ni nos mails personnels ni la boîte de la ronde, car nous serons déjà sur place.

Dates importantes :

- À FAIRE AVANT LE 01/07 : Nous vous demandons de bien vouloir envoyer ou déposer dans la boîte aux lettres d'Eyra, la fiche médicale et la fiche d'autorisation parentale. Voici son adresse : Mademoiselle Donck, Avenue de la Licorne n°6, 1200 Woluwé-Saint-Lambert
- Le 17/07 à 18h30 : Nous attendons les 4^e années (Chloé, Giulia-Maria, Albane, Estelle, Emelynn, Cléa, Eva-Rose, Clémentine, Alexandra, Louise B., Alice) à l'endroit de camp pour passer un pré-camp de folie !
- Le 19/07 à **9h45** : Nous attendons le reste de la ronde. Nous vous donnons rendez-vous à la Gare d'Etterbeek pour faire l'inspection poux. Le train partira à 10h42 et n'attendra pas les retardataires. N'oubliez pas de prendre votre pique-nique pour le midi. Un mail vous sera envoyé pour confirmer cette information au cas où l'horaire des trains changerait.
- Le 29/07 à 11h00 : Pour la fin du camp, nous attendons les parents à l'endroit même du camp.

La check-list des parents :

- Envoyer les documents administratifs à Eyra
- Payer le camp aux chefs d'unité
- Avoir lu tout le carnet de camp avec sa fille
- Vérifier à la maison, la présence dans le sac, l'état et le nom de votre fille sur chaque objet ou vêtement de son matériel. Surtout en ce qui concerne les chaussures de marche et les matelas (bouchons ? trous ?)
- Prévoir un pique-nique pour le premier midi
- Vérifier que ma fille a bien participé à/organisé une réunion de sizaine avant le camp
- Vérifier que ma fille n'a pas de poux
- Donner en main propre la carte d'identité de ma fille et ses médicaments à Eyra

Documents administratifs :

Voici un exemplaire d'une autorisation parentale et d'une fiche médicale (ces mêmes documents vous seront transmis par mail). Nous vous demandons de les compléter avec attention afin que nous puissions nous occuper de vos filles dans les meilleures conditions et agir avec rapidité et efficacité si besoin est.

AUTORISATION PARENTALE

(Uniquement pour les mineurs d'âge)

RÉGION	UNITÉ	BRANCHE	SOUS-GROUPE	NOM DU GROUPE
Bruxelles-Est	N° :19..... Nom :Chant d'Oiseau...	Lutin		Perce-Neige

Coordonnées de l'animateur responsable du groupe* :

Prénom, nom : Alix Lafère..... Totem : Ourébi
Adresse complète : Avenue du Chant d'Oiseau 140, 1160 Bruxelles

Je soussigné(e) (prénom, nom) :.....

0 père 0 mère 0 tuteur 0 répondant

autorise (prénom, nom).....

à participer au week-end, au camp ou autre activité guide (la citer) :.....

qui se déroulera du/...../..... au/...../..... à.....(localité)

en (pays).

Durant cette période :

- je le/la place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs ;
- au cas où son état de santé réclamait une décision urgente et à défaut de pouvoir être contacté(e) personnellement, je laisse toute initiative au médecin ou au chirurgien ;
- je marque mon accord pour que soient administrés, uniquement en cas de nécessité, les médicaments repris de manière exhaustive dans la fiche médicale.

Date et signature du parent/tuteur :

- **À photocopier/À télécharger** et à transmettre à chaque parent d'animé et d'animateur.
- **À remplir par** les parents (ou un médecin) qui la donnent au responsable du groupe.
- **À conserver** dans le dossier du groupe et **à emporter** lors de chaque activité GCB.
- **À montrer** au médecin ou à l'hôpital dès que c'est nécessaire.
- **À actualiser** au début de chaque année Guide et **avant le camp**.

FICHE MÉDICALE INDIVIDUELLE - Confidentiel

Note préalable : Les informations ci-dessous seront utilisées pour le suivi journalier de votre enfant et sont réservées à une utilisation interne par les animateurs et le cas échéant par les prestataires de santé consultés. 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.

<p><u>Identité de l'enfant :</u></p> <p>Nom : Prénom : Date de nais. :</p> <p>Adresse complète :</p> <p>Unité GCB (Région, n°, nom) :</p>	
<p><u>Médecin traitant :</u></p> <p>Nom : Téléphone :</p>	
<p><u>Où joindre les parents ?</u></p>	
<p>Personne 1 (Nom :):</p> <p>Lien de parenté :</p> <p>Période du au</p> <p>Et du au</p> <p>Tél. :</p> <p>GSM :</p> <p>Tél. bureau :</p> <p>E-mail :</p> <p>Remarque(s) :</p> <p>.....</p>	<p>Personne 2 (Nom :):</p> <p>Lien de parenté :</p> <p>Période du au</p> <p>et du au</p> <p>Tél. :</p> <p>GSM :</p> <p>Tél. bureau :</p> <p>E-mail :</p> <p>Remarque(s) :</p> <p>.....</p>

Groupe sanguin : **Poids de l'enfant :** **Date du dernier examen scolaire :**/...../.....

Y a-t-il des remarques concernant sa participation à certaines activités (sport, camp, jeux ...) ? OUI – NON
 Lesquelles et pourquoi ?

.....

.....

.....

L'enfant sait-il nager ? OUI – NON

Peut-il **participer** sans inconvénient **aux baignades** ? OUI – NON

L'enfant est-il atteint de :

- | | | | |
|-----------------|-----------|---------------------|-----------|
| Diabète | OUI – NON | Handicap moteur | OUI – NON |
| Asthme | OUI – NON | Affection cardiaque | OUI – NON |
| Épilepsie | OUI – NON | Affection cutanée | OUI – NON |
| Somnambulisme | OUI – NON | Rhumatisme | OUI – NON |
| Handicap mental | OUI – NON | Autre(s):..... | |

Maladie(s) antérieure(s) de l'enfant et/ou opérations subies :

..... Année :

..... Année :

..... Année :

A-t-il reçu du **sérum antitétanique** ? OUI – NON En quelle année ?

A-t-il été **vacciné contre le tétanos** ? OUI – NON En quelle année ? Date du dernier rappel :/...../.....

Date du dernier **test à la tuberculine** : Résultat du test tuberculine : Positif - Négatif

Votre enfant **se lave-t-il tout seul** ? OUI – NON Est-il sensible aux **refroidissements** ? OUI – NON

Est-il **vite fatigué** ? OUI – NON Est-il **incontinent** ? OUI – NON

Est-il **allergique** à des **médicaments** ? OUI – NON
Lesquels ?

.....

.....

Votre enfant doit-il prendre des médicaments ? OUI – NON
Lesquels ? Quand ? En quelle quantité ? :

.....

.....

.....

.....

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? OUI – NON

Est-il **allergique** à certaines **matières ou aliments** ? OUI – NON
Lesquels et quelles en sont les conséquences ?

.....

.....

.....

Votre enfant suit-il un régime alimentaire ? A-t-il des précautions à prendre quant à son alimentation ?

.....

.....

Votre fille est-elle réglée ? OUI – NON **Y a-t-il des observations à ce sujet ?**

.....

.....

Autres renseignements concernant votre enfant que vous jugez importants à signaler aux animateurs (problèmes de sommeil, incontinence, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif, etc.) :

.....

.....

Un petit mot pour toi animateur : Présente cette fiche au médecin consulté lors du camp, du hike... Il peut ainsi prendre connaissance de certains antécédents et éventuellement contacter soit les parents, soit le médecin traitant de l'enfant. Il peut ainsi indiquer sur ce formulaire son avis et les prescriptions à suivre. Dans ce cas, cette fiche sera remise aux parents à la fin du camp pour leur permettre de prendre les dispositions adéquates.

Remarque importante pour les parents : Ce questionnaire doit être complété par vous-même ou par un médecin. Il est important de nous donner ces renseignements afin que votre enfant retire le maximum de plaisir de sa participation à nos activités et à son camp.

Nous vous rappelons qu'il est nécessaire de tenir informés les animateurs s'il y avait une évolution d'ordre médical entre le moment où vous avez rempli cette fiche et les activités.

Les animateurs disposent d'une trousse 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.

Liste de médicaments se trouvant dans la trousse de premiers de nos animateurs : Paracétamol (douleur – température), Isobétadine dermique® ou Cédium® (antiseptique), Arnica® (coups, entorses, Flamigel® (pour les brûlures légères), Euceta® (piqûres d'insectes), Carbobel Simplex® ou Barexal® (contre la diarrhée), des pastilles pour les maux de gorge, Buscopan® (UNIQUEMENT pour les règles douloureuses).

« Je soussigné, 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 du camp (ou du responsable du groupe lors de toute autre activité) 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 mon enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale. »

« I hereby agree that, during the stay of my child, the responsible for the camp or its medical service may take any required measure in order to provide adequate healthcare to my child. I also grant the local doctor the right to take any urgent and indispensable decision in order to ensure the health of my child, even in case of surgery. »

Date et signature du responsable légal ou parent de l'enfant :

Remarques :

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

Nom, prénom de la personne qui a rempli ce formulaire :

.....

Date et Signature :

À remplir par le(s) médecin(s) qui est(sont) intervenu(s) pendant le camp, le hike...

Nom(s) et téléphone(s) du(des) médecin(s) consulté(s) lors du camp, du hike... :

Soins prodigués :

.....

Avis et prescriptions à suivre :

.....

.....

.....

.....

.....

Date et signature du(des) médecin(s) :

.....

Emplacement pour une vignette de la mutuelle.	Emplacement pour une vignette de la mutuelle.
---	---