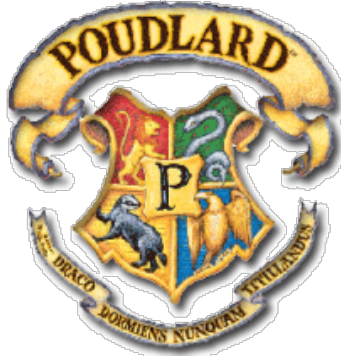


CAMP MANHAY 2016



Une nouvelle aventure est sur
le point de commencer...



COLLÈGE DE POUDLARD, ÉCOLE DE SORCELLERIE

Directeur : Akélus Dumbledore

Commandeur du Grand-Ordre de Merlin

Docteur ès Sorcellerie, Enchanteur-en-chef, Manitou suprême de la
Confédération internationale des Magas et Sorciers

Cher loup,

Nous avons le plaisir de vous informer que vous bénéficiez d'ores et déjà d'une inscription au collège Poudlard. Vous trouverez ci-joint la liste des ouvrages et équipements nécessaires au bon déroulement de votre scolarité.

La rentrée étant fixée le 21 juillet, nous attendrons votre hibou le 25 juin au plus tard.

Veuillez croire, cher loup, en l'expression de nos sentiments distingués.

Sahi McGonagall

Directrice-adjointe

Annexes

Uniforme :

Liste des vêtements dont les élèves de première année devront obligatoirement être équipés :

- ✧ Une robe de travail (noire, grise), modèle normal
- ✧ Un chapeau pointu (noir)
- ✧ Une paire de gants protecteurs (en cuir de dragon ou autre matière semblable)
- ✧ Une cape d'hiver

Chaque vêtement devra porter une étiquette indiquant le nom de l'élève ainsi que le nom de la maison correspondant à la saine de l'élève.

Fournitures :

- ✎ 1 baguette magique
- ✎ 1 chaudron (modèle standard en étain)
- ✎ 1 boîte de fioles en verre ou cristal (accessoire)
- ✎ 1 télescope (accessoire)
- ✎ 1 balance en cuivre (accessoire)
- ✎ Les élèves peuvent également emporter un hibou OÙ un chat OÙ un crapaud.

Exceptionnellement, il sera demandé aux parents de **munir impérativement leur enfant d'un balai magique** qui leur permettra de pratiquer le célèbre sport des sorciers, à savoir le Quidditch. En effet, cette année, les Jeux olympiques se déroulent à Rio et une section pour les sorciers a été ouverte à cette occasion. La coupe du monde de Quidditch s'y déroulera donc en même temps que les Jeux olympiques pour moldus.

Livres et manuels :

Chaque élève devra se procurer un exemplaire des ouvrages suivants :

- ☞ Le livre des sorts et enchantements (niveau 1), de Miranda Fauconnette
 - ☞ Histoire de la magie, de Bathilda Tourdsac
 - ☞ Magie théorique, de Adalbert Lasornette
- ☞ Manuel de métamorphose à l'usage des débutants, de Emérie G. Changé
 - ☞ Mille herbes et champignons magiques, de Phyllida Augirolle
 - ☞ Potions magiques, de Arsenius Bzaulitron
 - ☞ Vie et habitat des animaux fantastiques, de Norbert Dragonneau
 - ☞ Forêts obscures : comment s'en protéger, de Quentin Jentremlé.



Rappel des sizaines afin que les maisons de l'école de Poudlard soient correctement composées :

Voici un tableau qui reprend les différentes sizaines et leurs couleurs afin que vous puissiez savoir dans quelle sizaine se trouve votre enfant.

Sizaine des « Dorés »	Sizaine des « Vert Pomme »	Sizaine des « Bleus »
Tristan	Margot	William
Kylian	Bruno	Justin V
Gauthier	Ben	Adeline
Léonore	Hugo	Félix
Noémie	Louis	Tom
Sacha	Lucie	Louise

Sizaine des « Bruns »	Sizaine des « Argentés »	Sizaine des « Blancs »
Héloïse	Alexis	Romain
Nicolas	Justin H	Eliott
Cyprien	Axelle	Amandine
/	Anabelle	Théo
Elise	Juline	Zoé
Cassandra	Lucien	Lise

Dans l'univers d'Harry Potter, les élèves de Poudlard sont répartis en différentes maisons. Pour ne pas faire de jaloux, les maisons originelles ont été remplacées par des animaux du Livre de la Jungle. Ainsi, les louveteaux seront répartis selon leur couleur de sizaine et l'animal attribué à cette couleur. Pour l'ambiance du camp et afin de différencier les louveteaux en maisons, nous vous demandons de coudre au moins la couleur de la maison sur la veste de sorcier.

Les 6 maisons qui composent l'institut des sorciers de Poudlard :

Nom de la maison :	Couleur de la maison :	Valeur de la maison :
Ferao (Le Pic-Vert)	Blanc	Enjoué, chanteur
Kaa (Le Serpent)	Vert Pomme	Expérience, calme, sang-froid
Mang (La Chauve-souris)	Argenté	Discrète, obéissante, silencieuse
Mor (Le Paon)	Bleu	Orgueilleux, élégant
Hathi (L'éléphant)	Brun	Ponctuel, régulier, sage
Jacala (Le Crocodile)	Doré	Courageux, fidèle

Alors, pourquoi avoir créé 6 maisons différentes ?

Durant l'ensemble du camp (année à Poudlard), les maisons vont effectuer des jeux, des épreuves qui vont leur permettre de récolter des points dans le but de gagner la coupe des 6 maisons en fin d'année. Cependant, il n'y a pas que les jeux et épreuves qui peuvent permettre une récolte de points ! Une évolution du comportement des loups, des tâches correctement effectuées, des gestes simples d'entraide pourront également rapporter des points à la maison.

Ainsi, chaque matin seront affichés les résultats de la journée précédente en terme de points, ce qui permettra aux élèves de Poudlard de savoir où se situe actuellement leur maison par rapport aux autres !

De nombreux événements viendront pimenter la vie au château et permettront aux maisons de gagner davantage de points...

La maison qui aura récolté le plus de points durant l'ensemble de l'année gagnera la coupe des 6 maisons et de nombreuses autres récompenses !

Comme vous le savez certainement, certains sorciers maléfiques envisagent d'attaquer à la fois Poudlard, mais également le monde des moldus. Le destin de nos jeunes sorciers s'annonce rempli de nombreuses péripéties. Il faudra allier courage, détermination, sagesse et entre-aide pour braver toutes les embuches qui se présenteront sur le chemin de nos jeunes apprentis !

Passez de bons examens d'ici la rentrée académique des sorciers !



Le savais-tu ? Quelques anecdotes à propos de l'univers d'Harry Potter...

- ✎ Quand Alfonso Cuarón a signé pour diriger le troisième Harry Potter, il a demandé aux trois acteurs principaux d'écrire un court scénario à propos de leur personnage. Au final, Emma Watson (Hermione Granger) a écrit 15 pages, Daniel Radcliffe (Harry Potter) une seule et Rupert Grint (Ron Weasley) ... n'a rien rendu du tout.

- ✎ Tout au long des 8 épisodes de la saga, Daniel Radcliffe a utilisé environ 160 paires de lunettes.

- ✎ La célèbre cicatrice en forme d'éclair de Harry Potter a été réalisée environ 5800 fois par l'équipe de maquillage.

- ✎ Rupert Grint a dû être expulsé du plateau lors de la scène du baiser de Harry et Hermione parce qu'il riait trop.

- ✎ J. K. Rowling a eu l'idée d'Harry Potter parce qu'elle avait du temps pour réfléchir lorsque son train a connu un retard de quatre heures. La prochaine fois que la SNCB vous énervera, imaginez donc votre propre best-seller !

- ✎ Harry Potter a été refusé par de nombreux éditeurs, notamment parce que les livres étaient « trop longs pour plaire aux enfants ». Ils doivent s'en mordre les doigts...

- ✎ J. K. Rowling est la première personne à devenir milliardaire grâce à ses livres... et à perdre son statut de milliardaire à force de donner de l'argent à des organismes de charité.

- ✎ Pendant son audition pour le rôle de Ron, Rupert Grint s'est démarqué en... rasant.

- ✎ J.K. Rowling a détenu une fortune plus importante que celle de la reine d'Angleterre.

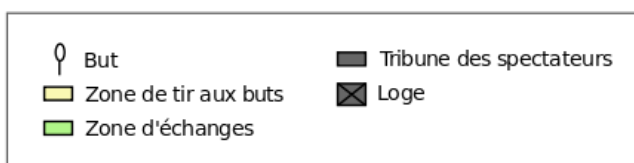
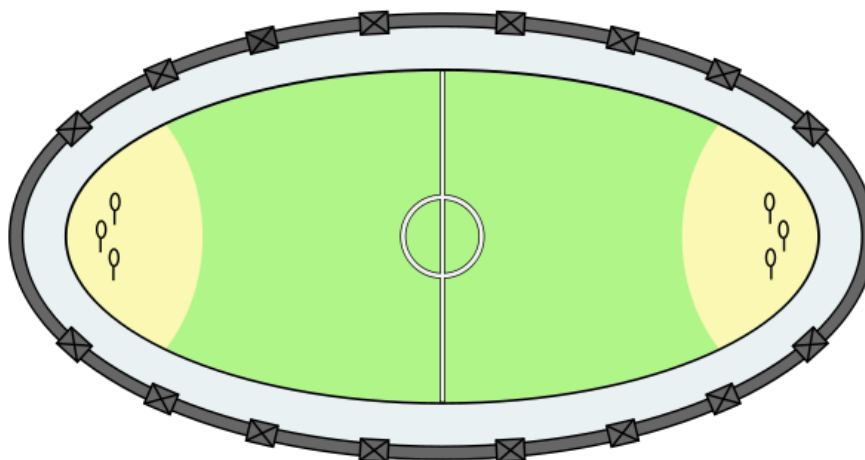
Durant le camp, des matchs de Quidditch seront organisés afin que les différentes maisons puissent engranger des points. Ce sport étrange n'est pas encore très répandu chez les moldus... Nous avons donc choisi d'éclairer vos lanternes afin que nos futurs élèves puissent déjà connaître quelques règles avant d'entamer la partie !

PRINCIPE DE JEU :

Les joueurs "normaux" jouent une sorte de foot, en tout cas en appliquant les règles, mais avec 6 buts (3 pour chaque équipe). Les buts sont petits, ce qui complique sérieusement le jeu.

Les cogneurs ont pour rôle de cogner... gentiment bien sûr. En fait, ils envoient la balle de tennis (le cognard) sur les joueurs ou les chasseurs. La personne touchée est paralysée 15 secondes. Les Cogneurs ont aussi pour rôle de détourner les cognards, car seuls les cogneurs ne peuvent être paralysés.

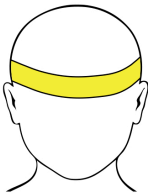
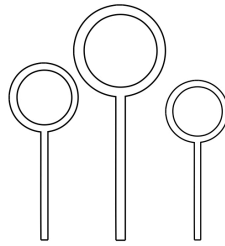
Les chasseurs font le guet. Ils virevoltent partout sur le terrain en attendant la sortie du vif d'or, maîtrisé par un chef. Le vif d'or peut sortir à tout moment. Dès qu'il sort, le jeu continue pour tout le monde, mais les chasseurs se précipitent à la poursuite du vif d'or et essaient de l'attraper, ce qui n'est pas facile du tout. En effet, le chef tient le vif d'or par une ficelle avec au bout une balle de tennis. Le chef fait donc rebondir et voler la balle dans tous les sens afin d'empêcher les chasseurs de l'attraper. En général, si les cogneurs sont malins, ils cherchent à paralyser au passage les chasseurs.



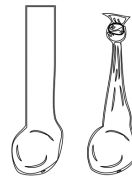
Une introduction au muggle quidditch: Conformément aux règles de l'Association Internationale de Quidditch, entre six et sept joueurs par équipe se trouvent sur le terrain au même instant. À chaque poste correspond un bandeau d'une couleur différente. Il y a quatre balles en jeu.



GARDIEN: Qui protège les anneaux des joueurs adverses

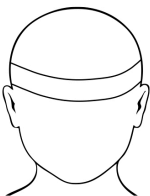


ATTRAPEUR: Qui poursuit et attrape le vif d'or afin de marquer des points et de mettre fin au match ; il doit arracher le vif du short du porteur du vif d'or



Le vif d'or est une balle de tennis glissée dans une chaussette attachée à la ceinture d'un athlète neutre faisant partie des arbitres appelé porteur de vif d'or. Il est autorisé à faire des farces aux joueurs et à se défendre pour éviter d'être attrapé. Il entre en jeu après 18 minutes et une fois attrapé, le match est terminé.

Vif D'or Points: 30



POURSUIVEURS: Qui marquent des points en envoyant le souaffle à travers les anneaux

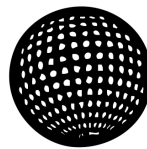


On marque des points en envoyant une balle de volley à travers les anneaux. Les gardiens et les poursuiveurs sont les seuls autorisés à utiliser cette balle. Ils peuvent utiliser le souaffle pour bloquer un cognard.

Souaffle Points: 10



BATTEURS: Qui utilisent les cognards pour gêner les autres joueurs



Ces balles sont utilisées par les batteurs pour mettre hors jeu les autres joueurs. Lorsqu'un joueur est touché par un cognard, il doit lâcher toute balle en sa possession, retourner de son côté du terrain et toucher un des anneaux avant de rentrer en jeu.

Cognards Points: n/a


VICTOIRE :

Pour désigner le vainqueur, un but marqué vaut 10 points, et celui qui attrape le vif d'or gagne 50 points. Le match se déroule en plusieurs manches, avec des mi-temps assez courtes, de l'ordre de 15 à 20 minutes, car c'est un jeu très rapide, et donc épuisant physiquement !

L'équipe qui gagne la partie rapportera 10 points supplémentaires à sa maison !



Voici la liste de ce qu'un futur élève de Poudlard doit avoir dans ses bagages :

Vêtements	Divers
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ton uniforme (FOULARD ET PULL !) <input type="checkbox"/> T-shirts (±10) <input type="checkbox"/> Shorts (4) et pantalons (1-2) <input type="checkbox"/> Sous-vêtements (15) <input type="checkbox"/> 10 paires de chaussettes <input type="checkbox"/> 2 grosses paires de bas <input type="checkbox"/> Pulls chauds (2-3) <input type="checkbox"/> Des vêtements de pluie qui ne percent pas (ciré, K-way, bottes, ...) <input type="checkbox"/> 1 paire de chaussures de marche <input type="checkbox"/> 1 paire de chaussures légères (baskets) <input type="checkbox"/> 1 paire de chaussures d'eau <input type="checkbox"/> 1-2 pyjama(s) <input type="checkbox"/> Déguisement (Robe de sorcier et baguette magique au minimum) <input type="checkbox"/> Pantoufles 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1 sac à dos pour promenades (et les HIKES) <input type="checkbox"/> De quoi écrire (bic, feuilles, enveloppes, timbres...) <input type="checkbox"/> Lecture et jeux calmes <input type="checkbox"/> 1 t-shirt blanc (pour peindre dessus) <input type="checkbox"/> Ton instrument de musique si tu en possèdes un et 1 chansonnier si tu en as <input type="checkbox"/> 1 sac de couchage <input type="checkbox"/> 1 matelas gonflable ou 1 lit de camp <input type="checkbox"/> 1 coussin et le doudou si nécessaire <input type="checkbox"/> 1 sac en tissu pour le linge sale <input type="checkbox"/> Maillot de bain ET BONNET DE BAIN (car certaines piscines n'acceptent pas les enfants sans bonnet de bain) <input type="checkbox"/> 2 grands essuies de bain et 2 petits <input type="checkbox"/> Trousse de toilette avec 3 gants de toilette, savon et shampoing, brosse à dent et dentifrice, gobelet, coton-tige, mouchoirs,... <input type="checkbox"/> 1 bassine pour te laver <input type="checkbox"/> Lampe de poche avec piles ou lampe de poche avec manivelle <input type="checkbox"/> Chapeau ou casquette <input type="checkbox"/> Crème solaire au moins d'indice 30 <input type="checkbox"/> Médicaments éventuels avec posologie à remettre aux animateurs lors de l'arrivée

Le chant du rassemblement :

*Ohé loups, ohé loups
Il faut se rassembler
Qui donc rassemblera sa sizaine au complet la première
Qui donc rassemblera sa sizaine au cri d' Akéla*

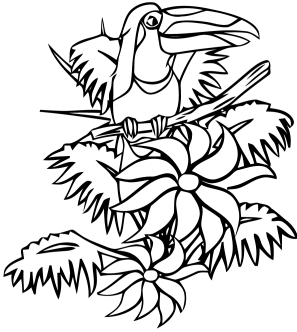
-
*Louveteaux et louvettes,
Craignant d'être en retard
La sauterelle saute, bondit et court
Léger comme elle,
Courons, courons toujours*

-
*Montrons que nous avons des jambes, des jambes
Montrons que nous avons des jambes pour marcher
Car celui qui sera dernier, on lui coupera les jambes
Car celui qui sera dernier on lui coupera les pieds
Et les pieds, et les pieds, et la tête et la tête,
Ahhh je te l'avais bien dit que tu serais bientôt des nôtres
Ahhh je te l'avais bien dit que tu serais bientôt louveteau*

-
*Être louveteau, louveteau, louveteau c'est ce qui a de plus chic
Être louveteau, louveteau, louveteau c'est ce qui a de plus beau
Louveteau, louveteau c'est ce qui a de plus chic
Louveteau, louveteau c'est ce qui a de plus beau
He !*

(3x) Loups de notre MIEUX !





L'édit de la Jungle :

(à connaître impérativement pour le camp !!!)

*Ceci, c'est l'édit de la jungle,
Aussi vrai, aussi vieux que le ciel;
Les loups qui l'observent en vivent,
Mais le loup qui l'enfreint en mourra.
Comme la liane autour de l'arbre,
La loi passe derrière et devant.
Car la force du clan, c'est le loup, ou;
Et la force du loup, c'est le clan.*

-

*Chaque jour de la queue aux moustaches,
Lave-toi; bois bien sans trop t'emplir.
Souviens-toi, le jour est pour la chasse,
N'oublie-pas : la nuit est pour dormir.
Le chacal suit le tigre et mendie;
Mais toi, loup, quand ton poil a poussé.
C'est la loi, il faut partir en chasse,
Et devoir ton gibier à toi seul.*

-

*Au nom de son âge et sa ruse,
Au nom de sa griffe et de son poids,
En tout ce que la loi pourrait taire,
La parole du chef est la loi.
Or, telle est la loi de notre jungle,
Immuable et nul n'y peut faillir;
Mais, sabots, tête ou pieds, hanche ou bosse,
Notre loi est toujours : obéir.*

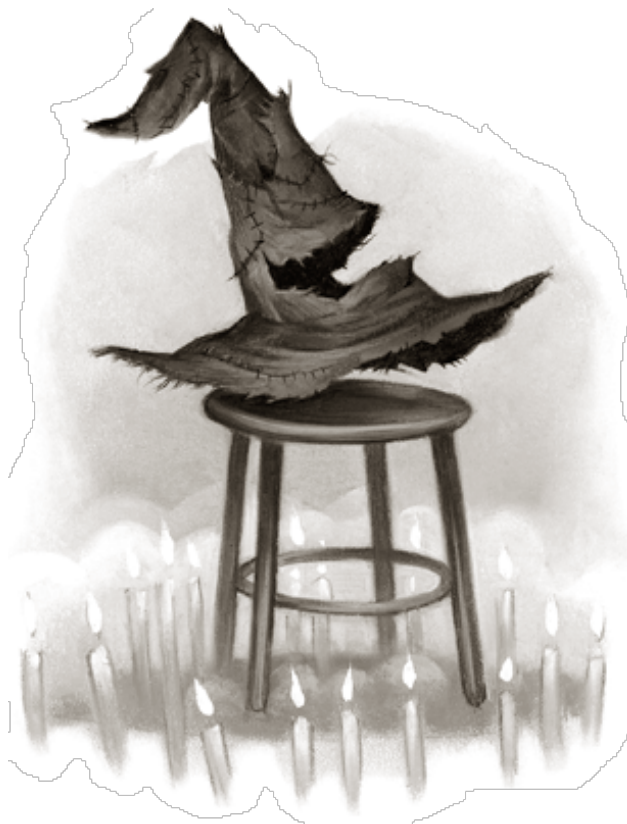


La chanson du Choixpeau magique :

*Je n'suis pas d'une beauté suprême
Mais faut pas s'fier à ce qu'on voit
Je veux bien me manger moi-même
Si vous trouvez plus malin qu'moi.*

*Les hauts-d'forme, les chapeaux splendides,
Font pâ'l'figure auprès de moi
Car à Poudlard, quand je décide,
Chacun se soumet à mon choix.*

*Rien ne m'échapp' rien ne m'arrête
Le Choixpeau a toujours raison
Mettez-moi donc sur votre tête
Pour connaître votre maison.*



Chanson des sorciers lors des veillées :

Nous aimerions cette année, que les enfants puissent apprendre une chanson qui sera chantée chaque soir, lors des veillées. Dans Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban, la chorale de l'école chante une chanson entraînante sur le thème des sorciers.

La chanson originale et la version française sont disponibles (avec les paroles) via le lien ci-joint : [http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Double_Trouble_\(bande_originale\)](http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Double_Trouble_(bande_originale))

Double Trouble (Version française) :

*Tout le monde dans le chaudron
Couleuvre, écaille de dragon
Momie de sorcière, grenouille
Dent de loup, mouche qui gargouille.*

*Double, double, double, double, peine et trouble
Flamme qui brûle et chaudron plein de bulles
Double, double, peine et trouble
Flamme qui brûle et chaudron plein de bulles
Double, double, peine et trouble
Flamme qui brûle et chaudron plein de bulles.*

Le mal court, il n'est pas loin.



Chant du message au peuple libre :

1^{er} couplet

Qu'il coure et chasse avec le clan,
Avec le clan des loups
Fidèle au peuple libre,
Qu'il suive notre loi,
Mené par nos vieux guides,
Hurlant de la même voix.

Refrain

Nous n'oublierons pas sa promesse.
La force du clan, c'est le loup.
Tout le clan tiendra sa promesse,
O frères loups.

2^e couplet

Et qu'il soit vif, et qu'il soit fort
Pour bien aider les loups
Et devenant habile,
Il ouvrira les yeux.
Sachant se rendre utile
Et faisant tout de son mieux.

Refrain

3^e couplet

Qu'il n'oublie pas les maîtres-mots,
Les maîtres-mots des loups :
Œil franc, langue courtoise,
Lui gagneront tous les cœurs.
Que tous les loups qu'il croise
Sachent bien qu'il est des leurs.



Message au peuple libre :

Le peuple libre, c'est la meute, tous les enfants et les animateurs de notre groupe. Alors si tu es en deuxième année de Louveteaux, tu peux exprimer ton message au peuple libre.

Si tu en as l'envie, tu peux, par ce message au peuple libre, exprimer un engagement quelconque que tu souhaiterais prendre durant tes années au sein de la meute ou même durant l'entièreté de ta vie scout. Pour t'aider à exprimer et tenir ton engagement, un parrain et/ou une marraine t'épaulera avant, pendant et après la cérémonie.



Le message au peuple libre peut tout aussi bien être un simple discours dans lequel tu exprimes un sentiment particulier envers le scoutisme ou une promesse que tu tiens à faire dans le cadre de ta vie scout. En quelque sorte, le message au peuple libre est la « communion des Louveteaux ».

À quoi cela sert-il ?

En préparant son message, le louveteau prend conscience des valeurs vécues à la meute. Il identifie celles qui sont importantes pour lui et ce que signifie être un chouette louveteau dans la meute.

Cela permet également au louveteau d'apprendre à s'exprimer devant une assemblée pour manifester sa façon de penser. Cet aspect permet de renforcer une certaine confiance en soi chez le louveteau.



Le rocher du conseil :

Dans le « Livre de la Jungle » de Kipling, le rocher du conseil est le lieu où tous les loups du clan se rassemblent autour d'Akela pour discuter de la vie de la communauté et de sa direction.

Durant le camp, ce concept du livre est repris et a le même fonctionnement. Peu avant que, vous parents, veniez rechercher vos enfants à la fin du camp, nous organisons un rocher du conseil. Il s'agit de chacun à son tour, parler des aspects positifs et négatifs du camp. Un objet passe de mains en mains marquant le temps de parole de chacun. Après que les loups aient donné leur avis, c'est autour des chefs de faire un débriefing du camp et sur les éventuelles améliorations futures à apporter.



Akela est celui qui régit le rocher du conseil, car c'est en fait le sien. Il peut choisir qui va commencer à parler et dans quel sens va tourner le droit à la parole.

Le temps de la mue :

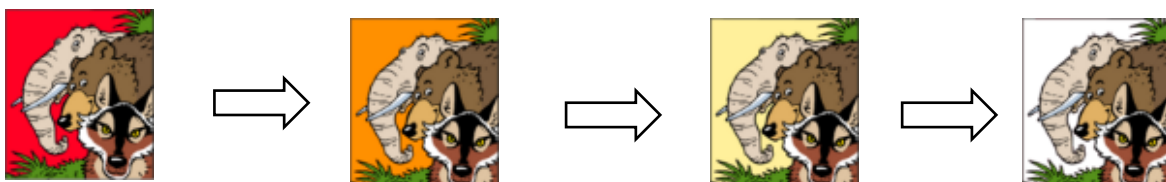
L'objectif éducatif chez les louveteaux est exprimé par la phrase : « à la meute je vis pleinement avec les autres ». Et c'est dans ce cadre-là que s'inscrit le **Temps de la mue**.

Le temps de la mue sera donc pour l'enfant un moment pour s'arrêter et réfléchir à sa relation avec l'autre. Les thèmes généralement abordés sont la gestion des conflits, les relations d'écoute et de parole, l'acceptation des autres et des différences, le respect, les relations d'influence.



Vous avez pu remarquer que votre enfant reçoit chaque année un insigne différent qui marque une année s'étant écoulée au sein de la meute. Comme l'on pourrait le croire, cet insigne ne signifie pas le simple passage à l'année supérieure, mais bien à l'aboutissement de la réflexion sur un des points cités ci-dessus.









Ainsi, comme le pelage de loup, les insignes s'éclaircissent d'année en année. Marquant symboliquement, la sagesse acquise par le loup.



Qu'est-ce qu'un uniforme en ordre ?

Pour le camp, il est impératif que tu te munisses de ton foulard scout, mais également de ton pull louveteaux correctement brodé.

Ci-dessous, un petit résumé explicatif de ce que tu dois avoir sur ton pull louveteaux. Tu peux également voir que les animateurs doivent aussi porter les différents insignes et le pull ou la chemise. Nous nous sommes engagés à être en ordre à chaque réunion, à toi d'en faire de même ;-).



Pour les louveteaux

L'insigne du **Message au peuple libre** : sur la poitrine, à gauche.

Le **triangle de sizaine**
un triangle de feutre de la couleur de la sizaine : sur le haut de la manche gauche.

Les insignes du **Temps de la mue** : entre le coude et l'épaule, sur la manche gauche.

Pour les sizeniers

Les sizeniers portent **deux bandes jaunes** : sur la manche gauche, les bandes en font le tour.

Pour les louveteaux et les animateurs

L'insigne de section **P'tit loup** : sur la poitrine, à droite.

L'insigne du mouvement **Les Scouts** : entre le coude et l'épaule, sur la manche droite.

Pour les animateurs Louveteaux

L'insigne « **Du temps, du talent, du cœur** » : sur la poitrine, à gauche.

On attire aussi votre attention sur :

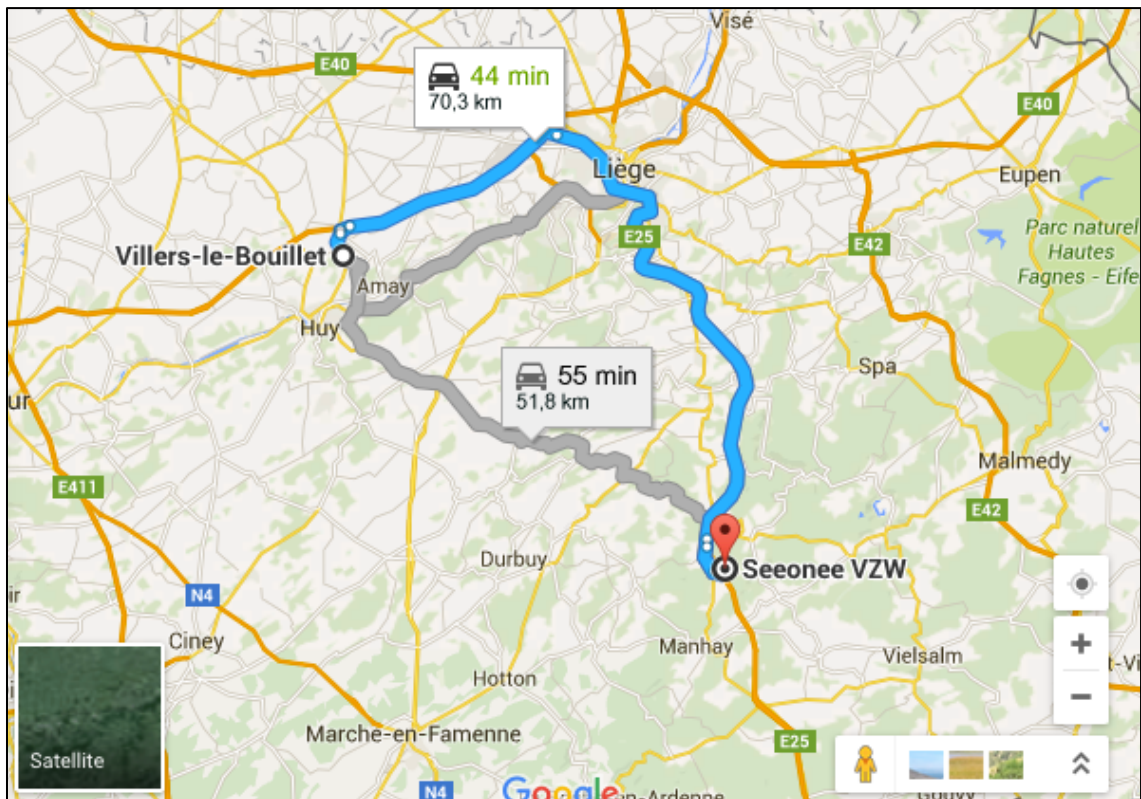
- Le **MARQUAGE des VÊTEMENTS** au nom de l'enfant (y compris les objets de toilette et les chaussures) est indispensable et **OBLIGATOIRE!** D'année en année, la quantité astronomique de vêtements perdus s'accroît !
- La nécessité d'apporter un **POT de CHOCO OU de CONFITURE** (1 par famille).
- **L'INTERDICTION d'emporter d'OBJETS DE VALEUR** (GSM, mp3, bijoux,...) car l'assurance ne rembourse pas les dégâts et/ou vols. Il va également de soi qu'avoir un GSM, un mp3 ou autre va à l'encontre de notre projet éducatif consistant à ce qu'aucun jeune ne soit ou ne se sente mis à l'écart.
- En cas d'urgence ou de gros problème, la **PERSONNE DE CONTACT** principale pendant le camp est **AKÉLA** (0499/20.64.41) ou éventuellement un autre chef.
- Pendant le camp, attendez-vous à recevoir des nouvelles de vos enfants. Des nouvelles, ça leur fait énormément plaisir, donc n'hésitez pas à leur écrire. Inscrivez directement l'adresse de Papy, Mamy, Tata, Jeanine la voisine ou Germain le parrain... sur les **ENVELOPPES** que votre enfant emportera avec lui. **Ne pas oublier de les affranchir à l'avance!**
- Un déguisement a été choisi pour votre enfant. Nous attirons l'attention sur cet aspect du camp qui n'est pas toujours respecté. Nous ferons attention cette année à l'utiliser plusieurs fois pour animer nos jeux, soirées et diverses activités donc nous comptons sur vous pour que votre enfant ait un déguisement. Il ne faut pas nécessairement l'acheter !
- Si votre enfant a des **problèmes d'incontinence** durant la nuit, veuillez nous le faire savoir et le munir d'un deuxième sac de couchage. Si c'est le cas, ne vous tracassez pas, nous faisons le maximum pour que ce petit souci reste entre l'animé et nous-mêmes...



Les différents itinéraires à suivre pour se rendre à Manhay :

Adresse exacte : 6960 Manhay, Basse Monchenoule 1

Indications à suivre selon Google Maps :



Itinéraire le plus court (via N66) :

- 🚗 Prendre la direction sud-est sur Rue de Waremme/N65 vers Rue des Vergers
- 🚗 Continuer de suivre N65
- 🚗 Prendre N684 en direction de l'Avenue de l'Industrie/N90 à Huy
- 🚗 Au rond-point, prendre la 1^{re} sortie sur Avenue de l'Industrie/N90
- 🚗 Prendre Chemin du Chera en direction de Route de Hamoir/N66
- 🚗 Continuer sur N66 en direction de Manhay
- 🚗 Rouler en direction de Basse Monchenoule
- 🚗 Seeonee VZW
- 🚗 1 Basse Monchenoule, 6960 Manhay

Les modalités du camp à Manhay:

Rendez-vous: Jeudi 21 juillet 2016 à 6960 Manhay, Basse Monchenoule 1, à 18h.

N.B.: Les louveteaux ne doivent pas avoir mangé en arrivant, nous souperons après votre départ.

La fin du camp: Dimanche 31 juillet 2016 à Manhay à 11h.

Nous ferons un dernier grand rassemblement avec un apéro rassemblant parents, animés et animateurs afin de terminer l'année comme il se doit !

Cette année, le prix du camp est fixé à **150 euros** pour le premier enfant et **130 euros** pour le(s) suivant(s). Le numéro de compte des louveteaux est: **IBAN BE25 7320 2370 0282**.

Merci de ne pas utiliser d'autres numéros de compte !

Pour assurer une préparation optimale du camp, veuillez effectuer le paiement avant le 25 juin. (Ce dernier fera office d'inscription le bulletin de versement).

N'oubliez pas la communication: **NOM + PRÉNOM + PAIEMENT CAMP LOUP**

La fiche médicale, l'autorisation parentale (qui se trouve en fin de carnet de camp) ainsi que la **CARTE SIS** sont indispensables et doivent être dûment complétées et remises à un animateur le premier jour du camp.

Pour plus de renseignements sur le camp, n'hésitez pas à appeler **Akéla** au **0499/20.64.41**.

Nous espérons vous voir nombreux pour ce camp qui, d'ores et déjà, nous en sommes certains, restera dans toutes les mémoires.

Scoutement vôtre,

Le staff Loups.



Staff Loup 2015-2016 :



Akéla : Chef responsable
☎ Téléphone : 0499/206.441



Sahi : Chef co-responsable
☎ Téléphone : 0473/119.568



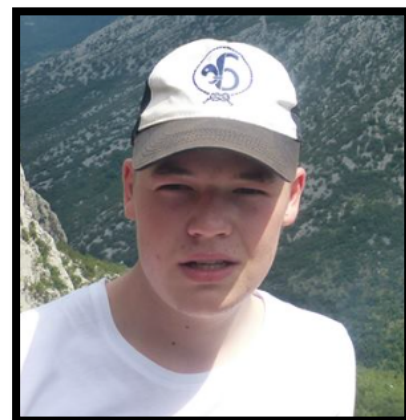
Won-Tolla
☎ Téléphone : 0474/942.808



Rikki
☎ Téléphone : 0494/367.683



Phao
☎ Téléphone : 0477/576.874



Baloo
☎ Téléphone : 0492/605.003

Fiche santé individuelle

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

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

Identité du participant

Nom: Prénom:

Né(e) le

Adresse: rue n° bte

Localité: CP: tél. / GSM:

Pays: E-mail:

Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom - Adresse:

Lien de parenté: tél. / GSM:

E-mail:

Nom - Adresse:

Lien de parenté: tél. / GSM:

E-mail:

Médecin traitant

Nom - Adresse:

..... tél. / GSM:

Informations confidentielles concernant la santé du participant

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

.....

Raisons d'une éventuelle non-participation

.....

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

.....

.....

.....

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

(Rougeole, appendicite...)

.....

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

Date du dernier rappel:

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

Si oui, lesquels?

Quelles en sont les conséquences?

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

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

.....
.....

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

En quelle quantité?

Quand?

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

Remarques

Les animateurs disposent d'une boîte de premiers soins. Dans le cas de situations ponctuelles ou dans l'attente de l'arrivée du médecin, ils peuvent administrer les médicaments cités ci-dessous et ce à bon escient:

Paracétamol, lopéramide (plus de 6 ans), crème à l'arnica, crème Euceta® ou Calendeel®, désinfectant (Cédium® ou Isobétadine®), Flamigel®.

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

Date et signature

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

AUTORISATION PARENTALE

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

Coordonnées de l'animateur responsable du groupe:

Prénom, nom:

Adresse complète:

.....

À compléter par le parent/tuteur:

Je soussigné(e) (prénom, nom) :

0 père 0 mère 0 tuteur 0 répondant

Autorise (prénom, nom) à participer
aux activités des Baladins - Louveteaux - Éclaireurs - Pionniers(1) de l'unité

..... (Code de l'unité et nom complet) qui se déroulera du
...../...../..... au / / à

Pour cette période:

* Je le/la place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs.

* Je marque mon accord pour que soient administrés, uniquement en cas de nécessité, les médicaments repris de manière exhaustive dans la fiche santé.

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

* Les animateurs m'ont informé du programme d'animation en ce compris les modalités d'organisation des activités et déplacements en autonomie (activités et déplacements de patrouille par exemple).

* Je l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/ répondants(2)

Fait à le

Signature (3)

(1) Biffer les mentions inutiles

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

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



Les Scouts ASBL - Fédération des Scouts Baden-Powell de Belgique

Rue de Dublin 21 - B-1050 Bruxelles - Tél : +32(0)2/508.12.00 - Fax : +32(0)2/508.12.01 - lesScouts@lesScouts.be - www.lesScouts.be