

# REULEAU 2016



« LA WAINGUNGA À LA CONQUÊTE  
DU MONT OLYMPE »

## SALUT LES LOUPS !

Il y a 2000 ans, sur la frontière de la Macédoine et de la Thessalie, douze dieux et déesses plus importants que les autres, siégeaient sur le mont Olympe, le plus haut sommet de la Grèce. Êtres immortels et d'apparence humaines, ils régnaient sans relâche sur la terre et ses hommes. Les portes de la cité divine étaient aussi celles du ciel, si bien que l'on confondit insensiblement l'Olympe et le ciel, et qu'enfin les deux mots devinrent presque synonymes.

Sur terre, les sept peuples libres de l'empire Grec connaissent une période de prospérité et de paix. L'huile, le vin coulaient à flot et temples, marchés ou ports étaient construits dans toutes les cités Grecques. L'économie était florissante, attirant les convoitises du monde entier. Mais cet équilibre de force resta fragile...

Jusqu'au jour où BaguerAthéna et NagainArthémis, sachant que KaArès avait fait un carnage horrible des Grecs dans les plaines du Scamandre, entreprirent d'arrêter sa fougue et de le châtier. Après s'être armées de toutes pièces dans le palais de Zeus, elles montèrent sur le char de Héra et s'acheminèrent avec elle vers la Terre. Devant elles s'ouvrirent les portes du ciel où les Dieux habitaient. Elles entrèrent ensuite dans la route qui mène du ciel à la Terre, et rencontrèrent sur le chemin Akézeus assis sur le plus haut sommet de l'Olympe. Mais un profond désaccord entre les dieux concernant le châtiment de Kaarès entraîna un déséquilibre sans précédent dans la plus haute montagne du monde. Et les répercussions de celui-ci se firent sentir dans l'entièreté du monde méditerranéen.

Partout dans l'empire, on commença à oublier qui sont les Dieux et quels sont leurs rôles, quelles sont les règles à suivre pour se comporter pacifiquement avec les autres peuples. Les différents peuples de Grèce, avides de se défaire de la tutelle des Dieux de l'Olympe, profitèrent de ce moment opportun pour se mettre à rêver d'encre plus de richesse et de pouvoir. Dès lors, partout en Grèce, on s'organise, on s'arme, on s'approvisionne, on se pare, on s'instruit. On s'apprête car une guerre politique et idéologique fera bientôt rage, des plaines fleuries du Mont Athos jusque dans l'archipel des Cyclades. Mais les Dieux les plus puissants du monde, eux, n'entendent pas se laisser faire et attendent un faux pas des cités pour envahir le monde grec... Et le contrôler...





# PRESENTATION DES DIEUX

- AKÉZEUS : DIEU DES DIEUX



AkéZeus, dieu de la foudre et maître suprême du mont Olympe, est sans aucun doute le plus puissant de tous. Il règne sur la Terre et sur les mortels tout en coordonnant les autres dieux.

De nature paisible et sage, il est marié à la belle MaiHéra et est le frère de Wontéidon et de ToomHadès. Il a engendré de nombreux fils et filles avec sa promise : les jumeaux NagainArtémis et ChillApollon ainsi que le dieu de la guerre KaArès et la déesse de la sagesse BagheerAthéna.

Les Titans lui ont procuré une arme incroyable : la foudre grâce à laquelle il peut littéralement désintégrer quiconque commencerait à lui courir sur le haricot.

Il est débordé ces temps-ci, entre autres à cause de son entrée dans un club spécial de dieux nommé le « Olymp-Ker », amateurs de bonne musique et de pompes volantes avec lesquels il organise un festival d'une grande ampleur sur le mont Olympe, et a donc du mal à coordonner les autres dieux qui n'en font qu'à leur têtes et délaissent les mortels qui commencent à s'échauffer.

Mais que tous, dieux ou mortels, prennent garde à sa colère car AkéZeus est un professionnel pour ce qui est d'envoyer des éclairs ou des grosses battes dans la figure de ceux qui l'énervent et ce n'est point une troupe de vulgaire mortels ou de dieux paresseux qui pourront lui tenir tête !

- NAGAINARTÉMIS : DÉESSE DE LA CHASSE



NagainArtémis, veillant sur le peuple des Mycéniens, est censée être la déesse de la chasse et de la lune. Malheureusement, elle a récemment décidé d'entreprendre des études de médecine (assez peu fréquent pour une déesse de l'Olympe il est vrai), et à cause de cela, n'a plus que très peu de temps libre pour exercer ses hobbies : la chasse aux cerfs dans la forêt du « Bunker » et les baignades au clair de la lune dans une source thermale secrète dont elle seule connaît la position. Cette source est surnommée les « Chutes de NaiganArtémis » : celle-ci a pour habitude de s'y rendre lorsque les mortels sur qui elle doit veiller ou alors ses études deviennent trop pesants et qu'elle a besoin de relaxation.

Sœur du dieu du soleil ChillApollon, NagainArtémis compte bien mettre fin aux ambitions des peuples mortels de Grèce qui comptent conquérir l'Olympe. Et ces mortels feraient mieux de ne pas la sous-estimer s'ils ne veulent pas se retrouver noyés dans les « Chutes de NaiganArtémis ».

- CHILLAPOLLON : DIEU DE LA MUSIQUE, ET DE LA BEAUTÉ MASCULINE



ChillApollon est le dieu du chant, de la musique, de la beauté masculine, de la poésie, des purifications et de la guérison. Il a pour rôle de tirer le soleil avec son char céleste chaque matin et chaque soir pour qu'il se lève et qu'il se couche, un travail éreintant mais qu'il supporte mieux depuis qu'il a pris un abonnement au club de sport « Basic-Fit » de l'Olympe. On raconte qu'il est le plus charmeur de tous les dieux et qu'à « Charlouzz » (la région de la Grèce dont il est originaire), les filles sont toutes folles de lui, ce qui lui aurait valu le surnom de « Vautour du Péloponnèse ».

Artiste et musicien dans l'âme, ChillApollon aurait selon les légendes la capacité d'endormir n'importe qui une fois la nuit tombée grâce à sa voix mielleuse qui accompagne les airs qu'il joue à la guitare dans les dortoirs de l'Olympe.

Même s'il veille sur le peuple des Troyens, il a entendu des rumeurs selon lesquelles certains courageux mortels voudraient conquérir l'Olympe. Ils peuvent toujours courir, il n'est pas prêt de laisser sa place de musicien idolâtré et de coursier du soleil à des vulgaires mortels !

## ● WONTÉIDON : DIEU DE LA MER



Wontéidon est le dieu des mers, des océans en furie et le maître absolu du monde marin.

Il est toujours équipé de son trident, une arme magique qui lui permet de projeter des litres d'eau salée et brûlante sur ses ennemis. Il est le frère d'Akézeus et de ToomHadès et veille sur la nation portuaire des Itaquiens en leur permettant des pêches abondantes chaque année.

Malgré ses fabuleux pouvoirs, Wontéidon a un peu de mal sur le mont Olympe. En effet, il est habitué à vivre dans l'eau avec ses amis les poissons et mener une vie à l'air libre en haut d'une montagne ne lui plait guère.

Les légendes racontent que pour remédier à ce problème, il aurait recours chaque nuit à un rite ancien surnommé « Golden » qui lui permet de transformer son palace du mont Olympe en un véritable aquarium et d'ainsi passer une meilleure nuit.

Les légendes racontent aussi qu'il quitterait parfois le mont Olympe pour aller visiter son meilleur ami vivant sous les océans dans une cité sous-marine nommée « Imp-Rokhot ».

Voilà une information que les mortels voulant défier les dieux de l'Olympe devraient retenir car tout le monde sait qu'un dieu est bien moins puissant et plus facile à défaire une fois qu'il a quitté le mont Olympe...

- TOOMHADÈS : DIEU DES ENFERS



Frère d'AkéZeus régnant sur la terre et les mortels, de Wontéidon veillant sur la pêche et les océans, le maléfique ToomHadès est le maître incontesté des Enfers où il réside. Il est le maître des morts et son rôle principal est d'empêcher ceux-ci de quitter les Enfers car leur vue remplirait d'horreur les mortels comme les dieux.

Il veille sur le peuple guerrier des Myrmidons qui l'ont séduit grâce à leur fureur et leur motivation sur le champ de bataille.

Il est le seul dieu qui ne réside pas sur le mont Olympe, mais cela lui est égal car il adore passer des nuits endiablées dans une région des enfers surnommée « Khasa » où il fait la fête jusqu'à pas d'heure avec les morts. Là où il vit, il est le roi et personne ne peut lui faire de remarque sur ses cycles de sommeil quelque peu étranges et surtout pas son frère AkéZeus pour qui il voue une jalousie sans fin.

Oui oui, vous avez bien entendu, je viens de mentionner un dieu qui déteste et jalouse le chef des dieux. Ne serait-il pas un allié de choix pour les mortels comptant renverser les dieux de l'Olympe ?

- KAARÈS : DIEU DE LA GUERRE



KaArès, dieu de la guerre et de la destruction, est le seul fils légitime d'AkéZeus et d'Arès. Il ne se sépare jamais de son armure d'airain, la tête couverte d'un casque étincelant, la crinière ondoiyante au vent.

Il brandit souvent une lance ou un club de golf, et son bras est protégé par un bouclier. Habituellement, il combat à pied, brisant les chars, renversant les murailles.

KaArès est sans doute un guerrier redoutable mais sa fougue et ses idées mal contrôlées ne le mettent pas à l'abri de blessures. Pour mériter son nom de Dieu à l'Olympe, KaArès a survécu à de nombreuses batailles. En effet, beaucoup veulent la peau de KaArès afin de prendre sa place. Il remplit l'Olympe du bruit de ses querelles incessantes, ennemi en particulier de BagheerAthéna.

Kaarès a récemment créé l'organisation qui s'occupe des jeux olympiques : le « KaAj », mais celui-ci et ses collaborateurs passent leur temps à se battre, buvant leur boisson préférée « Duvolympe », doux mélange de fleurs et de miel.

Avide de sang et de carnage, KaArès attend avec impatience la venue des mortels afin de pouvoir se battre. En effet, il ne refuse jamais un duel mais gare à vous car kaArès reste encore invaincu...

- BAGHEERATHÉNA: DÉESSE DE LA SAGESSE ET DU COMBAT



BagheerAthéna est la grande déesse olympienne aux sages conseils. Elle est à la fois la déesse de la Guerre et de la défense des cités, de la Sagesse, protectrice des héros et patronne des artisans et de l'artisanat.

Elle est la seule femme de l'Olympe qui sache tenir tête au Dieux de l'Olympe, même le grand AkéZeus a peur de se frotter à elle. Sa connaissance de l'anatomie lui permet de casser n'importe lesquels des membres de son adversaire rien qu'avec ses deux doigts.

Bien qu'elle soit forte, elle n'aime pas les batailles. Au contraire, elle est heureuse quand elle peut faire cesser une querelle ou lorsqu'elle peut soutenir le droit par des moyens pacifiques tels que les faux débats.

Connue pour être la femme la plus belle de l'Olympe, les mortels se battent afin de lui faire des massages, qu'elle accepte toujours avec plaisir, ou encore lui offrir des fleurs ou des bonbons.

Bien qu'elle espère que les mortels n'oseront pas se frotter aux dieux de l'Olympe, elle n'hésitera pas à utiliser de ses connaissances stratégiques pour protéger l'Olympe. Faites attention car une fois engagée dans la bataille, elle n'est jamais vaincue...



# PRÉSENTATION DES CITÉS

## LES VERTS DE TROIE



Originaires de la lointaine cité de Troie, située en Asie Mineure non loin de la mer Egée qui borde les côtes grecques, les Verts comptent parmi les peuples gréco-romains avec les plus vieilles histoires. Fondée vers l'an 3000 avant Jésus-Christ, Troie est réputée comme imprenable : on dit que les dieux Poséidon et Apollon, punis par Zeus, ont été contraints de bâtir eux-mêmes les gigantesques murs de cette cité.

S'élevant dans l'estuaire du Scamandre et du Simoïs, deux fleuves au cours d'eau les plus féroces qui soient, la cité de Troie n'a jamais eu de quelconques problèmes de richesse : les cultures sont abondamment arrosées, et le commerce tourne à plein régime depuis toujours.

Plutôt citadins donc, les Troyens ont quelque peu perdu l'habitude de combattre, n'en ayant plus jamais eu le besoin depuis de nombreuses années. Il paraît qu'ils n'hésitent pas à s'afficher avec de riches tissus venus d'Orient et de somptueux habits venus des contrées les plus lointaines, tout ça acquis grâce à leurs quantités phénoménales d'or. Bien que disposant évidemment toujours d'armes à portée de main, car on n'est jamais trop sûr, les Troyens adorent se sapper, et comme jamais, de leurs meilleurs vêtements pour aller discuter avec leurs amis, le soir à l'ombre d'un olivier. Mais pourtant, on dit que partout, le nom de Troie est craint et respecté. Surtout que leur dieu protecteur, Apollon, sous ses airs de bellâtre, n'est pas le moins fourbe pour autant !

Néanmoins, ayant eu vent des querelles incessantes entre les différents dieux, les Verts -menés par Eliottos dit « Le malin », dont la perspicacité et la stratégie ont déjà permis à son peuple de gagner bien des combats - sont bien décidés à gagner les hauts sommets de l'Olympe, desquels on entend parfois avec jalousie des rires et des bruits de fête résonner.



## BLEUS D'ATHÈNES



Athènes la belle, Athènes la désirée, Athènes la puissante ! Cette énorme cité fut construite au III<sup>e</sup> millénaire avant Jésus-Christ, à la base pour servir de petite place forte mycénienne (et donc anciennement sous apogée des Blancs !), le site étant pourvu de versants abrupts et protégé par les deux rivières que sont Céphise et Ilissos.

Mais l'histoire raconte qu'Athènes aurait plutôt été fondée par un être mi-homme mi-serpent du nom de Cécrops, qui en serait devenu son premier roi.

De par son emplacement stratégique, au centre de la Grèce, et bénéficiant du fameux fort situé sur l'Acropole, les Bleus sont parmi les nations les plus puissantes de Grèce. Eux-mêmes se considèrent d'ailleurs comme souverains, n'hésitant pas à rappeler à tout le monde que ce n'est rien de moins que la féroce Athéna qui veille sur eux !

Néanmoins, les Bleus sont considérés comme un des peuples les plus sages de Grèce : berceau de la démocratie, le calme et la justice y règnent en maître. Diego le Juste est là pour y veiller : gare à quiconque essaierait de mettre fin à cela, il n'hésitera pas à faire ce qu'il faut pour le stopper.

Les Bleus, donc, bien qu'héritiers d'un lourd passé guerrier, préfèrent passer leur temps à parler tranquillement de métaphysique, d'histoires de cavernes, et à s'exercer à l'art de la rhétorique : ils adorent se dresser au milieu d'une place pour déclamer leurs grands discours que personne ne comprend, parfois pas même eux. Toujours vêtus de grandes toges blanches, afin d'avoir un peu moins chaud, ils hésitent néanmoins à prendre les armes pour foncer vers l'Olympe et y être les premiers à s'établir à la place des dieux. Et ce n'est pas le vice-roi, Elmar le fougueux, qui les en dissuadera.

## ROUGES DE SPARTE



SPARTE ! Rien que le nom fait frissonner. Marchand, épicier, philosophe, politicien ? Que nenni mon brave ! Les Rouges de Sparte n'ont qu'un seul métier : AHOU AHOU AHOU, et une passion : la guerre !

La date de sa fondation est dure à déterminer, les plus anciennes découvertes archéologiques datant du VI<sup>e</sup> millénaire avant Jésus-Christ. Mais très vite, Sparte a su s'ériger comme une des grosses puissances du monde grec. Et tout cela grâce à une chose : l'art de combattre.

Les Spartiates négligent le développement intellectuel. Pour eux, seul importe l'art militaire. Dès l'âge de 7 ans, le jeune Rouge est séparé de sa famille pour être envoyé dans un camp, où il apprendra tout de l'art de tuer et de ne pas être tué. Une fois formés, les Spartiates ne se baladent jamais sans leurs armes : on raconte que, même à la douche, ils se débrouillent pour avoir un couteau caché quelque part, car on n'est jamais trop prudent.

Placés sous la protection d'Arès, dieu de la Guerre évidemment, ils n'hésitent jamais à se battre avec tout et n'importe quoi, et adorent se confronter aux autres. Menés par Stan le Sportif – dont on dit que les mollets le transporteraient d'un bout à l'autre de la cité en moins de temps qu'il ne faut à une pierre pour tomber du haut du crâne d'Akéla - , les Rouges sont impatients d'en découdre avec les autres nations. Peu leur importe l'objectif, sinon que la manière soit avec de bagarre.

## LES BRUNS DE MYCÈNES



Mycènes ! Cette cité donne son nom à la civilisation mycénienne, qui se développe à partir de 1700 av. J-C. Leur territoire s'étend à partir du Sud de la Grèce. Mycènes aurait été fondée par Persée lui-même (héros mythologique grec) après la mort tragique du roi d'Argos. Cette ville lui revenant de droit, il préfère en fonder une nouvelle : Mycènes, allusion à son pommeau d'épée. Une vie donc droite et bien menée pour tout brun grandissant. En effet, les mycéniens sont connus et caractérisés pour leur superbe culture, héritage retrouvé tout autour de la mer Egée. Leur poterie est importée dans une bonne partie du pays et ils illuminent la Grèce continentale de leur écriture : la linéaire B, plus ancienne écriture à transcrire le grec. Mais ils sont aussi connus pour leur architecture, en effet bon nombre de forteresses surplombent le pays égéen. Les sages mycéniens s'habillent souvent de bruns, couleur traditionnelle évoquant la culture, et la maçonnerie. La cité se trouve être gouvernée par un monarque Wa-Na-Ka en l'occurrence le Grand ThibauNaKa, veillant sur son peuple. Le Roi mycénien aurait annoncé une mission divine vers l'Olympe...

## LES BLANCS MYRMIDONS



L'une des trois cités états de la puissance Agalanthéenne est Thérème. A moitié ensevelie sous les eaux, cette cité est réputée pour ses théâtres et sa vie culturelle mais surtout pour leur armée, les Myrmidons. Ce peuple, à l'armure insectoïde, regroupe les plus terribles guerriers ayant foulé les sables du désert ! Ils sont surtout connus pour leur fidélité à leur chef, Eliotos le Brave, qui a participé à la guerre de Troie aux côtés d'Achille, en effet, ils ont repoussé les Troyens jusqu'aux remparts. Rien ne peut arrêter un Myrmidon quand il a décidé d'écraser son ennemi. Mais après la mort d'Achille, les Myrmidons se mettent au service du roi Agamemnon. Ce peuple est connu pour sa combativité et sa fidélité, ils sont d'excellents combattants. Il est dit qu'ils furent créés à partir de fourmis, par Zeus lui-même pour repeupler l'île d'Egine.

### LES JAUNES D'ITHAQUE



Le grand Ulysse a régné sur cette île aux côtés de sa bien aimée Pénélope qui l'attendait pendant que celui-ci était parti pour son grand périple, l'Odyssée. Sans cesse ballotté par des vents contraires et des flots capricieux, il aborda des contrées inconnues et sauvages où il rencontra des êtres monstrueux comme le cyclope Polyfème, les sirènes ou Charybde et Scylla. Il rencontra aussi des femmes charmantes et amoureuses de lui comme Nausicaa, l'enchanteresse Circé ou la Nymphé Calypso. Mais toutes ces aventures ne lui feront jamais oublier son désir de revenir dans sa patrie pour retrouver son épouse Pénélope et son fils Télémaque. La colère de Poséidon le poursuivra tout au long de son voyage de retour qui durera dix ans mais Athéna toujours prompte à aider le héros lui sera d'un grand secours. Il règne sur un ensemble de petites îles, au nombre de quatre plus précisément. Leur économie se base sur l'agriculture du blé et des vignes. Aussi connu pour l'élevage de chèvres et de porcs, le Royaume d'Ulysse est prospère et il mentionne à travers ses récits que c'est à Ithaque qu'il réside. Mais c'est l'emblématique Simos Crakars, vainqueur des trois îles, qui gouverne et gère une grande partie du pays aux côtés d'Ulysse quand celui-ci n'est pas occupé en mer.



# CARNET PRATICO-PRATIQUE

Vous trouverez ici toutes les informations pratiques concernant le camp, les horaires, les adresses,...

Notre grand départ pour l'aventure se fera le **Dimanche 3 juillet à 9h**, sur le parking de l'église du Blocry.

## PRIX DU CAMP

Le prix du camp s'élève à **130€** et 150€ pour les 4<sup>ème</sup>

Nous vous demandons de verser l'argent pour le 15 juin au plus tard.

Certaines mutuelles remboursent une partie du prix du camp, n'hésitez pas à vous renseigner !

Par la même occasion, nous tenons à vous rappeler que le prix du camp ne doit **en aucun cas** être un obstacle à la participation de votre enfant, n'hésitez surtout pas à prendre contact avec Harfang (Mathieu Van Overstraeten: 0496 21 52 45), le chef d'unité qui gère les finances. Il s'occupera de cela en toute discrétion.

## VACANCES POUR TOUS

Cette année nous avons décidé de vous donner la possibilité, si vous le désirez bien sûr, d'aider des enfants moins favorisés à partir également en camp. Il s'agit du camp « Vacances Pour Tous ».

*Vacances Pour Tous (VPT) est une organisation qui s'occupe de jeunes (de 6-17ans), souvent placés en institution, qui ont rarement l'opportunité de partir en vacances. Cette année ils se sont fixés l'objectif d'offrir à la section des enfants (8-12ans) 10 jours exceptionnels dans les Ardennes belges. Cette aventure probablement inoubliable doit, comme vous vous en doutez, être financée. Malheureusement, les parents de ces enfants rencontrent des difficultés à rassembler le budget nécessaire pour un tel camp. C'est la raison pour laquelle, nous avons décidé de les aider financièrement.*

Si vous êtes prêts à soutenir ce projet, la seule chose que nous vous demandons, est de verser 3€ en plus des 130€ (ou 150€ pour la dernière année) à payer pour le camp.

Grâce aux fonds récoltés, ils auront également la chance de partir en vacances ! Il n'y a évidemment aucune obligation à verser ces 3euros.

*Si vous avez des questions n'hésitez pas à contacter directement les responsables au 0485.16.43.18 ou par mail à l'adresse: lantnnoisgilles@gmail.com (personne de contact : Gilles Lantonnois)*

## ADRESSE-CONTACT

L'adresse pour prendre contact avec vos plus valeureux Grecs est la suivante :

**Mlle Elise Ernoux (*Meute Waingunga*)**

**Reuleau 116**

**5590 Sovet-Ciney**

**Pour prendre contact avec le staff (uniquement en cas d'urgence !)**

Akéla (Martin Laigneaux) : 0489/53 37 51 (Responsable de Meute)

Bagheera (Valentine Boccart) : 0479 47 51 01 (Responsable finances)

Kaa (Sébastien Haest) : 0494/81 50 03 (Responsable finances)

Chill (Nathan Colson) : 0470/07 03 44 (Responsable photos)

Naigaina (Mathilde Willemart) : 0474/43 53 94 (Responsable infirmerie)

Won-Tolla (Mathieu Delandmeter) : 0494/18.86.06 (Responsable Mail)

Toomai (Rémy Maloul) : 0499/30.94.15 (Responsable Présence)

## FICHE MÉDICALE-AUTORISATION PARENTALE

Afin de se prémunir contre tout incident, nous vous demandons d'envoyer la **fiche médicale et l'autorisation parentale** ci-jointe à Nagaina à l'adresse postale suivante, et ce **avant le 20 juin** afin que nous ayons bien le temps de les analyser, en sachant aussi que nous partons en pré-camp assez tôt.

Mathilde Willemart

Rue de la vallée, 48

1340 Ottignies

## LA FIN DU CAMP...

La fin du camp est prévue le mercredi **13 juillet à 13h, à Reuleau.**

Nous vous invitons à prendre part à notre célèbre barbecue de fin de camp afin de se raconter les histoires croustillantes de recherche de trésors et autres aventures passionnantes ! Nous vous proposons donc d'amener viandes et salades de toutes sortes, nous nous chargerons de l'apéro et des boissons.

### POUR LES VIEUX LOUPS

Pour vous les aînés, le camp ne s'arrête pas là ! Afin de terminer votre année chez les louveteaux en beauté, on vous garde 2 jours de plus! C'est la raison pour laquelle nous demandons un petit supplément de 20€. La fin du camp pour eux se fera à la K2 le **vendredi 15 juin à 13h** autour d'un goûter. Nous vous invitons donc à venir chercher vos enfants à l'adresse suivante : **rue de la Germone 9, 6836 Dohan.**

# BALUCHON

Pour un paquetage bien fait, il est essentiel de mettre ses affaires dans un **sac à dos!**

Dedans :

**00** Sac de couchage + Matelas (évitez les lits de camp dangereux et volumineux !)

**00** 2 pyjamas

**00** Nécessaire de toilette : une trousse comprenant : savon et shampoing **écologiques**  
brosse à dents, dentifrice, gobelet, gants de toilette, crème solaire, anti-moustique

**00** BASSINE pour se laver (en toile ou en plastique, n'importe, avec ton nom dessus)

**00** Ton maillot

**00** 2 essuies + 1 essuie de vaisselle

**00** Caleçons et chaussettes (n'oubliez pas d'en prendre des grosses pour le hike,...) en  
suffisance (on manque toujours de chaussettes en fin de camp)

**00** Pulls (dont 1 GROS) et T-shirts (dont un de la couleur de ta sizaine : **important**, tu le  
porteras pour représenter tes couleurs lors du célèbre et gigantesque tournoi de foot !)

**00** Shorts de rechange

**00** 1-2 pantalon

**00** 1 manteau, K-way

**00** Bottines et chaussures d'intérieur autres que tes bottines

**00** CHAUSSURES D'EAU (sandales, vieilles baskets)

**00** Une casquette, un bob, un chapeau, en espérant devoir le porter un maximum ;)

**00** Sac à linge sale en TISSU

**00** Lampe de poche (avec piles de rechange),

**00** Bic et papier, mouchoirs

**00 GOURDE**

**00** Un t-shirt blanc (ou de couleur claire) qui ne reviendra pas

**00** Livre, BD, jeu de cartes, peluche, pour les moments sieste

**00** Enveloppes pré-timbrées et pré-adressées pour garder contact avec le monde extérieur

**00** Ton déguisement choisi avec ta sizaine lors de votre réunion avant le camp.

**00** Pour les aînés : vous pouvez prendre votre opinel (ou autre couteau de POCHE du  
moment qu'il possède une **sécurité** pour bloquer la lame en position ouverte ou fermée !).  
Nous les garderons et vous les donnerons lorsque les activités le suggéreront.



Pour tout ce qui est **médicaments**, il faudra les donner à **Nagaina le jour du départ**. Pour rappel, c'est elle l'infirmière de meute qui s'occupe de tous les petits bobos.

(Si votre enfant est totalement capable de les prendre seuls, veuillez l'en informer quand même s'il vous plaît)

### IMPORTANT :

→ Nous vous demandons de **NOMMER** les vêtements des loups, on se retrouve toujours avec des montagnes de vêtements qui n'appartiennent à personne : tout ce qui n'est pas repris en fin de camp lors du grand rassemblement après le grand check des objets perdus sera amené aux Petits Riens, on ne reprendra rien avec nous.

→ Un conseil : pour les plus jeunes qui n'ont pas l'habitude de faire un sac pour 10 jours, il va de soi que les parents les aident pour le faire mais nous vous demandons de **faire le sac ensemble**, parents et enfants afin qu'ils sachent ce qui leur appartient (ils sont souvent étonnés !) et aussi pour éviter des prises de têtes inutiles lorsqu'on ne sait pas où est rangé son pyjama ou son maillot en début de camp.

→ Toutes les technologies nuisibles au bon déroulement d'un camp louveteaux sont évidemment strictement interdites (sans appel !), nous parlons des GSM, Gameboy, Nintendo et autres gadgets inutiles à la bonne ambiance.

### ALERTE AUX POUX !

Nous demandons aux parents de bien vérifier, avant le départ au camp, le petit cuir chevelu de vos enfants afin d'éviter toute épidémie de poux au camp. ;)

### MON PRÉCIEUX...



C'est de notoriété publique, au camp on ne garde pas ses bonbons rien que pour soi. Comme toujours vous pouvez en avoir bien-sûr, mais restez modérés, car on fera comme les années précédents : il y aura une mise en commun au début du camp et il y aura des distributions durant les temps libres. Eh oui, le scout partage ! Toute ressource cachée sera confisquée et engloutie par les chefs au grand complet ;-).

### SI PAR GRAND MALHEUR...

Nous espérons de tout cœur que votre enfant pourra prendre part à notre grande aventure, mais néanmoins si jamais il ne pouvait se joindre à nous, n'oubliez pas de nous prévenir avant le 20 juin.

Au-delà de cette date, nous considérerons que votre enfant vient au camp et par conséquent le montant total de celui-ci sera dû à la meute, raisons logistiques et budgétaires obligent.

### RESPONSABILITÉ DU SIZAINIER :

Il sera demandé, comme chaque année en tant que responsable de sa sizaine, d'organiser une réunion de sizaine **avant** le camp afin de prévoir le déguisement (en rapport avec le thème attribué à sa sizaine), de décider des plats qu'ils cuisineront lors du concours cuisine et donc de dresser la liste des ingrédients (**celle-ci sera à remettre pour le début du camp**) mais aussi de déjà former un ambiance soudée dans la sizaine pour bien démarrer le camp !

### A AVOIR SUR TOI LE JOUR DE L'EMBARQUEMENT :

00 Uniforme **impeccable**

00 Carte d'identité et médicaments éventuels à remettre à Nagaina

00 Un petit sac à dos avec PIQUE-NIQUE

00 Ta bonne humeur ☺

**S'il vous reste des questions, interrogations, inquiétudes ou autres, n'hésitez surtout pas à nous contacter, nous sommes là pour ça : [waingunga26blocry@gmail.com](mailto:waingunga26blocry@gmail.com) ou en nous appelant directement (numéros dans les pages précédentes).**

## ET MAINTENANT A VOUS DE JOUER !

Aide nos scribes à répondre à quelques questions:

**Quelle classe sociale représente le tiers de la population d'Athènes au Vème siècle avant J. C ?**

Les esclaves

Les métèques

Les citoyens

**Quelle est la ville rivale d'Athènes ?**

Sparte

Thèbes

Marathon

**Que raconte l'Odyssée ?**

Les travaux d'Héraclès

La guerre de Troie

Le retour d'Ulysse après la guerre de Troie

**Quel est le dieu de la lumière et de la musique ?**

Apollon

Arès

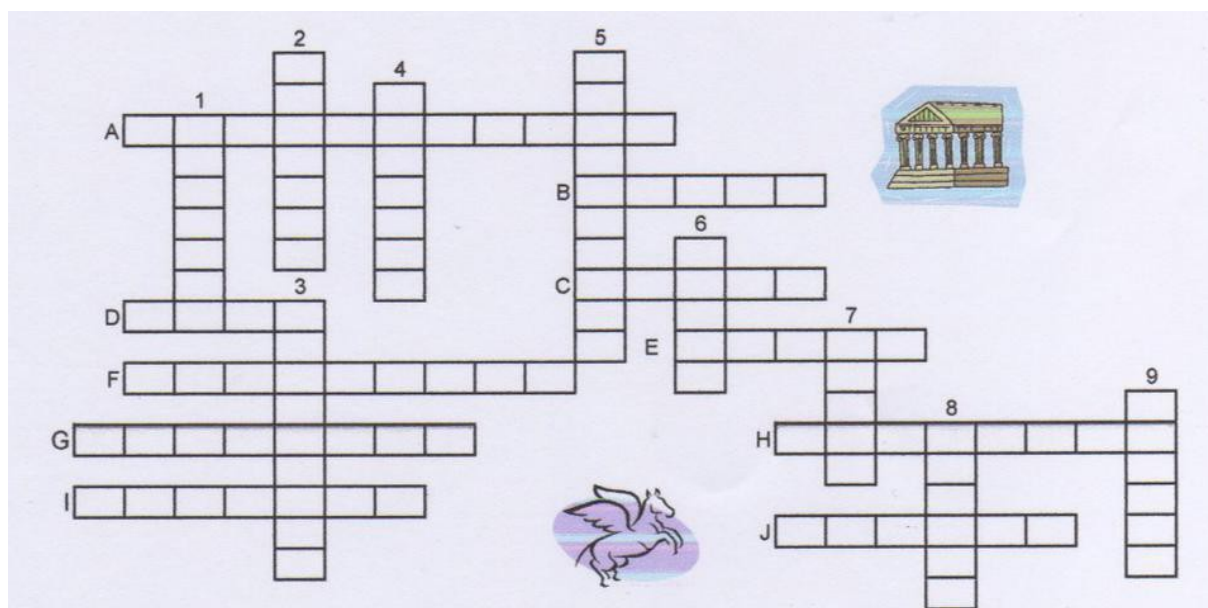
Hermès

**Où vivent les dieux grecs ?**

Dans les Enfers

Dans les profondeurs de la mer

Sur le mont Olympe



## Horizontalement

- A) Fait de croire en plusieurs dieux.
- B) Nom donné aux villes grecques.
- C) Nom de la ville où un certain cheval a permis d'entrer.
- D) Nom du chef des dieux grecs.
- E) Dictateur, chef qui impose son autorité.
- F) Nom des pièces grecques.
- G) Colline sacrée.
- H) Nom d'un genre théâtral qui a été créé durant l'Antiquité.
- I) Dieu romain de la mer.
- J) Déesse de la ville d'Athènes, déesse des arts de la guerre et de la nature.



## Verticalement

- 1) Nom de l'aventure d'Ulysse.
- 2) Ville où ont eu lieu les premiers Jeux Olympiques.
- 3) Un art très réaliste en Grèce durant l'Antiquité. C'est en Grèce que l'on trouve les premiers auteurs de ce genre artistique et littéraire.
- 4) Régime politique où les voix des citoyens ont la même valeur.
- 5) Un aède.
- 6) Nom de la vaste place du marché.
- 7) Lieu réservé aux femmes.
- 8) Nom du cheval ailé de Zeus.
- 9) Le nom du premier ministre français ayant participé à l'inauguration de l'exposition universelle de 1958.

## Sudoku Facile

<b>9</b>	<b>1</b>	<b>6</b>				<b>4</b>		
		<b>5</b>			<b>4</b>	<b>6</b>		
<b>2</b>	<b>4</b>	<b>7</b>		<b>6</b>	<b>1</b>		<b>9</b>	
	<b>2</b>		<b>7</b>	<b>9</b>				
			<b>5</b>		<b>6</b>			
				<b>2</b>	<b>8</b>		<b>3</b>	
	<b>3</b>		<b>2</b>	<b>4</b>		<b>8</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
		<b>4</b>	<b>1</b>			<b>2</b>		
		<b>2</b>				<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>

## JEU DES 7 DIFFÉRENCES



### SAURAS--TU RÉSOUDRE CETTE ÉNIGME ?

Un chameau doit transporter 3000 pommes de Athènes à Rome La distance entre ces deux villes est de 1000 km.

Le chameau ne peut transporter que 1000 pommes à la fois ;

Mais il mange une pomme à chaque km parcouru (même au retour)

Combien de pommes (au maximum) le chameau pourra--t--il ramener à Damas ?

## ET MAINTENANT, POUR VOTRE CULTURE

Cette année, à la place du traditionnel morse, il te faudra connaître la langue de l'époque, à savoir : le grec ! A défaut de savoir parler la langue, entraîne--toi à faire des mots que tu connais avec des lettres de l'alphabet grec !

<u>majuscule</u>	<u>minuscule</u>	<u>nom</u>	<u>transcription</u>
A	α	alpha	a
B	β	bêta	b
Γ	γ	gamma	g
Δ	δ	delta	d
E	ε	epsilon	é
Z	ζ	dzêta	z
H	η	êta	ê
Θ	θ	thêta	th
I	ι	iota	i
K	κ	kappa	k
Λ	λ	lambda	l
M	μ	mu	m
N	ν	nu	n
Ξ	ξ	ksi ou xi	x
O	ο	omicron	o
Π	π	pi	p
P	ρ	rhô	r
Σ	σ	sigma	s
T	τ	tau	t
Υ	υ	upsilon	y
Φ	φ	phi	ph
X	χ	khi	kh
Ψ	ψ	psi	ps
Ω	ω	omega	ô



VOILÀ QUELQUES MOTS À RETRANSCRIRE POUR T'HABITUER À  
UTILISER CET ALPHABET :

**Λουΰετεαυξ :**

**Σχουτισμε :**

**Βιουλοζ :**

**βρελαγε :**

**βαγηεερα :**

**Μεσσαγε αυ πευτπλε λιβρε :**

**ζευσ :**

**Γρεχ:**

**Ατηενα:**

**Ταννιερε:**

**Μορσε:**

**Αλφαβετ :**