

A vibrant collage of ancient Greek and Roman figures and architecture. The background features a classical temple on a cliffside, a harbor with a red-sailed ship, and a landscape with mountains. In the foreground, several figures are depicted: a Roman soldier in a red and black tunic with a plumed helmet, a Greek warrior in a red and blue tunic with a helmet, a woman in a white dress and a tall, ornate headdress, a man in a purple and red tunic with a long beard, a man in a blue and gold Egyptian headdress, and a man in a brown tunic with a fur collar. A large, golden, ornate helmet is also visible on the right. The text 'Amel 2021' and 'l'Antiquité' is overlaid in the center. A small, white, winged figure with a human face is flying in the sky.

# Amel 2021

## l'Antiquité

Chers parents,

Cher louveteau,

Tu tiens donc entre tes mains le seul, l'unique, l'incroyable carnet de camp 2021. Tu pourras donc découvrir les tant attendus costumes que porteront tes animateurs adorés cette année.

Cette année, nous partirons en camp à Deidenberg, une petite ville près d'Amel proche de la frontière germanophone. C'est donc dans une salle des fêtes de cette ville que nous passerons ensemble un séjour qui sera, crois-moi, inoubliable pour tous.

Cette année, comme tu auras pu le deviner à la couverture de notre carnet, le thème sera « L'Antiquité ». Cela te laisse donc une large gamme de choix pour ce qui est du personnage que tu interprèteras durant ce camp, surprends-nous !

Le camp est une aventure à ne pas manquer, c'est un moment inoubliable dans la vie d'un scout, dont tu te souviendras toute ta vie le sourire aux lèvres. Cette année, nous avons la chance de partir en camp tous ensemble. Tu pourras donc partir pendant 10 jours fantastiques, entouré de tes potes, loin de papa et maman, de tes consoles et de tes habitudes. Ce camp nous permettra de renouer un contact avec l'extérieur, la nature et l'environnement qui nous auront bien manqués durant ce confinement. Tu vivras donc également un moment en communauté au sein de la meute, ce qui implique un minimum de discipline. Mais tu verras, cette expérience est réellement enrichissante, je te le promets. Tu fais partie d'un grand mouvement véhiculant bon nombre de valeurs essentielles, que nous tacherons de te transmettre. Mais ne t'en fais pas, nous sommes avant tout là pour s'éclater !

Tu partiras donc pendant ces 10 jours avec nous, dans une aventure plongée au sein de l'Antiquité. Ce camp sera enrichi d'activités toutes plus folles les unes que les autres, compte sur l'imagination débordante de tes chefs qui sauront y faire ! Tout sera donc mis en œuvre pour que tu passes un camp de rêve en compagnie de tes chefs et de tes potes.

Mais trêve de bavardage ! Je stoppe ici mon discours interminable comme à son habitude et te laisse te plonger dans ton carnet. Il ne me reste plus qu'à te souhaiter une bonne lecture. Hâte de te voir dans la meilleure des formes au camp !

Akéla

Il y a très longtemps, existait une époque regorgeant de richesses, de paysages fantastiques, de dieux charismatiques et de civilisations toutes les plus impressionnantes les unes que les autres. Nous sommes encore aujourd'hui bouche-bée devant leurs constructions telles que les pyramides de Gizeh, le temple d'Athènes, le colisée de Rome et bien d'autres, ...

Mais trêve d'histoires, il y a quelques temps, le monde entier fut bouleversé. En effet, alors qu'un chef louveteau passait par Ecaussinnes, il trouva une étrange lettre. Voici ce que contenait ce fameux écrit :

*Chers hommes, femmes et enfants du futur,*

*Votre époque telle que vous la connaissez est en danger. Je me présente, je suis Toutankarton, un des descendants du célèbre Toutankhamon. Mon objectif est de devenir encore plus célèbre et disposer d'encore plus de pouvoirs jamais imaginés. Toutes les époques connaîtront et craindront le nom de Toutankarton, je vais voyager dans le temps afin de soumettre toutes les civilisations de chaque époque ! Comme j'aime le défi, je vais vous prévenir par où je vais commencer ma conquête, je vais d'abord conquérir l'Antiquité, là où tout a commencé pour Toutankhamon. Fin juillet, l'Antiquité sera mienne. Vous voilà avertis... Bonne chance !*

Après avoir lu cette lettre, notre gentil chef louveteau s'empressa de prévenir les autorités compétentes et prouva que notre monde est en danger, le temps est menacé par un ennemi venu du futur souhaitant détruire le monde. Traversant les époques, cet ennemi dangereux s'est arrêté à une époque bien connue « L'Antiquité ». Hélas, personne ne pris au sérieux la réelle menace de cette lettre. Le chef louveteau décida donc d'agir pour défendre le temps et notre monde, mais il n'est pas seul. Il décida de convoquer les courageux louveteaux d'Ecaussinnes, connus pour de nombreux actes héroïques, pour que ceux-ci l'aide dans sa mission.

Les Louveteaux d'Ecaussinnes sont donc appelés pour sauver l'Antiquité du 21 au 31 juillet 2021 et vaincre Toutankarton. Nous allons donc à notre tour voyager dans le temps pour protéger l'Antiquité. Nous avons formé un groupe rassemblant les plus grands héros de l'Antiquité qui nous assisteront lors de ce combat contre cet ennemi malveillant. Ces héros célèbres ont accepté de nous aider dans notre combat contre Toutankarton.

Nous comptons sur vous !



**Akelathéna** est la puissante déesse grecque de la guerre avec ses gros bras musclés mais est aussi connue comme la déesse de la sagesse et de la stratégie de guerre. Avec une tacticienne comme ça dans vos rangs, personne ne peut perdre de guerre. C'est ce qu'il s'est passé durant la grande guerre de Louvain-la-Troie où les habitants de Troie étaient protégés par 2 grandes déesses Aphrodala et Hérafer contre les guerriers Achéens qui eux étaient protégés par notre sublime déesse Akelathéna. Les Achéens remportèrent la guerre grâce au stratagème qu'Akelathéna avait élaborée. En effet, la déesse inspira l'idée du cheval de Troie aux Achéens. Elle sera un atout de taille contre les guerriers et Toutankarton qui menacent toute l'Antiquité.

**Chikachille** est un célèbre héros de la mythologie grecque. Guerrier légendaire, il est un des acteurs principaux de la Guerre de Troie. Fils du roi Pélée et de la Nymphé Thétis, il fut plongé à sa naissance par sa mère dans le Styx, le fleuve des enfers, afin de rendre son corps invulnérable ou presque... En effet, ses seules vulnérabilités sont son talon et les balles de foot dans la tête. Chikachille est également un grand séducteur ! Cela lui a permis de séduire la sœur du très connu Ædipe. Il est un valeureux guerrier qui ne reculera jamais devant une bataille sauf lorsqu'il a passé du bon temps avec ses amis. En bref, son invulnérabilité, sa capacité de séduction et sa vaillance font de lui la personne parfaite pour nous aider à combattre le terrible Toutankarton durant ces 10 jours de camp.



**Bagheeramsès II** est le plus grand Pharaon Egyptien de tous les temps. Grand séducteur, il n'a pas eu moins de 18 enfants. Ce grand pharaon impose l'autorité et transpire du charisme. Son petit secret est qu'il est amoureux de la belle Nefrèretigris mais chut il n'aime pas qu'on en parle. Selon les rumeurs qui circulent à son sujet, il serait aussi fasciné par les formes pointues en tout genre. Ayant beaucoup de fierté et d'ambition, il a construit une multitude de pyramides, temples, cités, ports et palais dédiés à son nom. Pour nous aider à combattre Toutankarton, il pourra nous apporter avec l'aide de son peuple, leurs savoir-faire de la construction monumentale et leurs techniques de combats qui s'avèreront, j'en suis sûr bien utile.

**Balootatis**, dieu protecteur de la cité celte, il était considéré comme le "Père de la Tribu" ainsi chaque tribu avait son Balootatis garant de son intégrité territoriale. Il se peut qu'il soit l'équivalent de Mars (et Dieu sait qu'il aime en manger) mais il nous sera d'une grande aide grâce à son atout protecteur qui nous servira énormément contre ce maléfique Toutankarton.

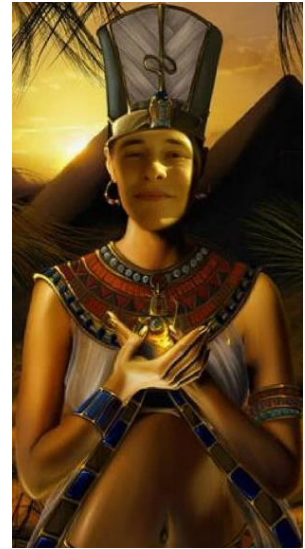
De nature assez calme ou plutôt reposé il sera plus présent pour la garderie que pour aller au combat avec vous, c'est pour ça que vous les vaillants louveteaux

d'Ecaussinnes, vous devez impérativement le motiver si vous voulez l'apercevoir au front. Mais ne croyez pas qu'il n'ait que des défauts, ce grand dieu a aussi pas mal de qualités. Tout d'abord, il a un très grand esprit taquin mais il s'avère être un fin gourmet car il aurait battu 3x Cyril Lignac sur son propre terrain : « Le meilleur pâtissier », il pourra donc nous apporter pleins de forces sur le champ de bataille. C'est pour cela qu'il sera d'une grande importance dans la lutte acharnée contre notre ennemi, le terrible Toutankarton.



**Misanubis** est un dieu de l'Égypte antique. Il est issu de l'amour de Nephtys sa mère qui est la déesse protectrice des morts et Osiris, le dieu créateur de l'agriculture et de la religion. Sa mère n'hésite pas à l'accompagner afin de l'aider dans ses aventures les plus folles qu'il mène avec ses copains. C'est un grand chien qui possède un flow et un flair légendaire reconnu par tous les plus grands maîtres de son histoire. Il est considéré par ses compatriotes comme maître tout puissant des chacals de la métropole d'Ecaussinnes. Malheureusement, étant un chien il se fait très vite distraire dès qu'il voit un os. Ce n'est plus possible de compter sur lui, c'est impossible de reprendre son os sinon il vous attaque même si vous faites partie de ces amis les plus fidèles. Il nous sera d'une grande aide grâce à son odorat pouvant sentir les ennemis les plus dangereux à plus de 10 kilomètres autour de lui. Il est aussi capable de suivre des traces d'un ennemi, personne ne peut lui échapper. Il sera très compliqué à Toutankarton, ce grand méchant de pouvoir se rapprocher de nous sans que Misanubis le sente approcher.

**Néfertigris** est reconnue et adulée pour sa beauté légendaire. Personne n'est insensible à ses courbes, par ailleurs, elle est l'épouse royale du Pharaon Akhenaton. Néfertigris est à la fois reine et déesse mariée à Akhenaton mais aussi au dieu solaire Taziton. Ensemble, ils forment une triade et le couple royal ne prend une décision que si celle-ci est encouragée par le grand Taziton. Néfertitigris exerce un rôle politique et religieux important, il faut dire que celle-ci peut compter sur sa cour composée en majeure partie de sublimes femmes. Cette femme forte compte de nombreuses qualités en sa personne, elle est courageuse, séductrice, ambitieuse, intelligente mais par-dessus tout, elle a toujours su faire la différence entre son travail de reine et la détente, Néfertigris ne dit jamais non à un petit jacuzzi en compagnie de sa cour. De plus, Néfertigris maîtrise l'art de la parole et en particulier le domaine de la blague, certains sujets du couple royal auraient même fait un malaise après une énième blague de la reine Néfertigris. Avec toutes ces qualités et le pouvoir exercé par la reine, les services de Néfertigris seront indispensables pour vaincre Toutankarton.



**Vercingétotick**, ce grand guerrier gaulois aux muscles saillants et à son incroyable habilité à manier l'épée. Plus spectaculaire encore : sa longue chevelure qui ferait rêver Shakira. Sous ses airs de grand costaud, il est d'une tendresse infinie et vous sera très reconnaissant si vous lui montrez des belles petites fleurs ou un joli papillon. Cependant, malheur à vous si vous lui confiez un arc à flèches : la visée n'est vraiment pas son fort, il paraît qu'il est capable de rater un goal de foot à 2 mètres de celui-ci.

Heureusement, c'est un fin stratège qui veut nous aider à vaincre Monsieur Toutankarton. Pourquoi ? Simplement parce qu'il regrette avoir jeté ses armes aux pieds de César. Depuis, tout son village gaulois se moque de son abandon et il veut donc retrouver son honneur avec les vaillants louveteaux d'Écaussinnes qui sont réputés pour leurs actes héroïques.

**Jacatila**, ce légendaire chef des Huns en avait marre de se faire appeler le Mongol et pour en rajouter, il s'est même fait battre par une fameuse Mulan. Bien décidé à changer l'image qu'on avait de lui, ce dernier a décidé de devenir gentil et de laver toutes ces moqueries qui lui pesaient dessus. C'est pourquoi, il a décidé de nous aider dans cette lutte contre la menace qui pèse sur le monde et que seul nous, les louveteaux d'Ecaussinnes, seront aptes à arrêter, notre ennemi Toutankarton. Nous pourrions compter sur Jacatila quant à son agilité, sa force et sa capacité de leader. Bien moins intelligent que son frère, il a quand même déjà fait preuve d'un esprit vif et futé qui pourra certainement nous être utile durant cette lutte contre le malicieux Toutankarton.



**Féraodin** est le chef des dieux de la mythologie nordique. Nous l'avons appelé à la rescousse pour nous aider à combattre le maléfique et perfide Toutankarton. Il a beaucoup d'atouts qui vont nous être très utiles. Un de ceux-ci est qu'il est le dieu de la victoire, ce qui est, vous l'aurez compris, plutôt pratique pour gagner des batailles. De plus c'est aussi le dieu du savoir, et comme tout le monde le sait, le meilleur atout en temps de guerre c'est la connaissance. Malheureusement depuis quelques années (surtout cette année-ci), il lui arrive d'oublier des moments de sa vie qu'il passe avec tous ses amis. Mais cela ne l'empêchera pas d'être un allié redoutable. Veillant sur les neuf mondes depuis son palais sur Asgard grâce à son œil borgne qui voit tout, il pourra nous tenir informés des déplacements et stratégies de notre ennemi. Nous le retrouverons donc à nos côtés pour ces 10 jours de camp durant lesquels il nous aidera à vaincre le grand Toutankarton grâce à sa lance légendaire Gungnir.

# Une journée type

Voici l'horaire d'une journée type qui sera, bien entendu, légèrement différente selon les activités.



7h30	Lever des Vieux Loups et des intendants.
8h00	Lever des louveteaux en musique.
8h – 10h	Débarbouillage, déjeuner et rangement des dortoirs.
10h00	Découverte du personnage qui va nous aider
12h30	Dîner
13h – 14h	Sieste / temps libre / vaisselle
14h00	Début des activités de l'après-midi
16h30	Goûter
17h – 19h	Tournois / techniques / douche
19h00	Souper suivi d'un petit temps libre
20h00	Début de la veillée ou fin du jeu
22h30	L'heure du sommeil pour tous les louveteaux. Il est aussi parfois possible que l'on parte en expédition nocturne.

Il y aura plusieurs jeux de nuit durant le camp ! Sache que tu n'es jamais obligé d'y participer mais au vu de ce que nous te préparons, ça serait extrêmement dommage de les manquer !



## Qu'est-ce qu'un jeu de nuit ?

En ce qui concerne les jeux de nuit nous voudrions rassurer les mamans... (et les papas). Le but de nos activités n'est en aucun cas d'effrayer les louveteaux mais plutôt de les familiariser avec l'univers de la nuit.



Il y a plusieurs sortes de jeux de nuit, comme la chasse à l'homme (chaque loup possède un certain nombre de vies et il doit éviter de se faire toucher par un chef s'il veut les garder, le dernier ayant des vies a gagné ; le jeu se déroule dans une prairie, les louveteaux ont donc l'occasion de se cacher et de fuir les chefs), les attaques entre camps, les promenades, les marches au sifflet (un chef siffle et tous les loups doivent se cacher), etc.

## En quoi consiste une veillée ?

Encore une fois, ça dépend. Il y a différents types de veillées. Citons par exemple la veillée casino, la veillée chants, les jeux et défis, le message au peuple libre (promesse), la remise des loups, etc. Il s'agit, quoi qu'il arrive, d'une activité se déroulant en soirée, très conviviale, parfois autour d'un feu de camp, ...

## Que sont les techniques ?

Ce sont des activités réalisées en fin d'après-midi qui t'apprendront quelques petits trucs toujours utiles et te demanderont de l'habileté. On les appelle aussi « ateliers » (Magie, brelages, nœuds de foulard, expérience, orientation, nature, morse, ...).

## ***Intendance***



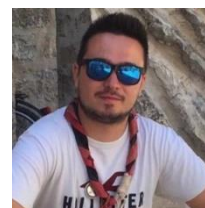
Etant donné la tâche qui nous attend, nous aurons bien besoin de reprendre des forces chaque jour. Nous pourrons compter pour cela sur une équipe d'intendance très performante. Comme toujours, ils nous prépareront des petits plats gargantuesques. En effet, lutter contre Toutankarton nous demanderas beaucoup d'énergie ! Tu peux donc compter sur les intendants et leurs délicieux repas pour te remettre d'aplomb.

Notre Intendance sera composée de :

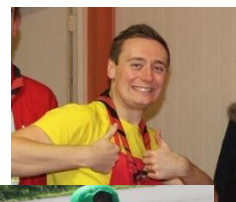
**Courlis (Kilian Petit)** : Ancien frère-gris, il vient à l'intendance depuis déjà quelques années et encore une fois cette année, il vient apporter son expérience.



**Pajéro (Benoît Coppens)** : Actuellement chef d'unité, ancien chef pionnier et ancien animateur loup (Mang), il vient renforcer l'équipe intendance par son expérience.



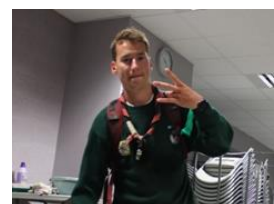
**Ibex (Thomas Dedobbeleer)** : Ancien chef louveteau (Akéla-Bagheera) et actuel animateur d'unité, cela fait quelques années déjà qu'il fait partie de l'intendance. Nous pourrons donc compter sur son expérience



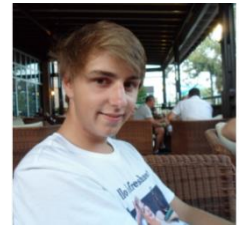
**Grivet (Justin Amblard)** : Ancien chef loup (Rama), intendant l'an passé, il est de retour cette année pour nous aider.



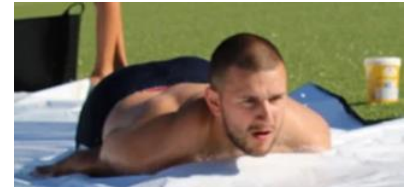
**Goundi (Augustin Barbez)** : Ancien chef louveteau (Akéla et Chil). Il vient renforcer l'équipe des intendants.



**Chinchilla (Adrien Lauwers)** : Actuellement chef d'unité, ancien chef loup (Rikki) et habitué à l'intendance, il vient aussi nous prêter main forte cette année.



**Husky (Antoine Leloup)** : Actuellement chef pionnier et ancien chef loup (Hathi), il glisse directement dans l'équipe intendance.



**Sarigue (Loïc calla)** : Actuellement chef pionnier et ancien chef loup (Tégumai).



**Macareux (Arthur Amblard)** : Macareux vient déjà depuis plusieurs années nous aider et apporte une nouvelle fois son aide cette année.

**Mérione (Camille Bricout)** : Ancienne animatrice lutin à Soignies (ouuuuh), elle nous a déjà épaulés l'an passé.



**Hyrax (Coline Zerates)** : Elle faisait également déjà partie de l'intendance l'an passé. (A droite).



**Quokka (Justine Kartheiser)** : Ancienne animatrice guide à Braine-le-Comte (la honte), elle vient nous épauler cette année !



# Les dates du camp

Notre séjour débutera le mercredi 21 juillet jusqu'au samedi 31 juillet.

Nous ne pourrons malheureusement pas organiser de journée parents lors de ce camp étant donné les circonstances actuelles. Une chance cependant pour les parents qui, cette année, ne perdront pas le match de foot !

# L'aller et le retour

Les trajets cette année se feront à vos charges. Pour rappel, nous partons en camp à Deidenberg à l'adresse :

**Festhalle « Zum Tünnes » Deidenberg 184B 4770 Amel**

L'endroit se situe à environ 1h50 d'Ecaussinnes en voiture.

Les louveteaux sont tous attendus sur place le **mercredi 21 juillet à 18h**. Les louveteaux s'installeront sur place et nous mangerons ensemble, tu ne dois donc pas avoir souper ! Le camp prendra fin le **samedi 31 juillet à 13h** !

Afin d'éviter les contacts entre les chefs, les parents et les louveteaux au maximum, un « kiss and drive » sera organisé devant l'endroit de camp.

# Prix du séjour

Le prix du camp est fixé à **110 euros** pour un louveteau.

Nous gardons le même système de réductions pour les familles ayant plusieurs enfants dans les mouvements de jeunesse écaussinnois.

Si vous avez deux enfants inscrits dans les mouvements de jeunesse d'Ecaussinnes (unité scout, unité guide ou patro) une réduction de 5 € sera octroyée à l'(aux) enfant(s) inscrit(s) à la meute. Le prix du camp louveteau de votre enfant est donc de **105 €**.

Pour effectuer le paiement veuillez verser la somme adéquate sur le compte de la meute (BE81 0689 0805 5524) avec la mention **CAMP LOUP DE nom de votre (vos) enfant(s)**. Nous vous demandons d'effectuer le versement pour le **12 juillet** au plus tard.

Ce prix comprend donc la location de l'endroit, les charges, la nourriture, le matériel, les activités, ...

Toutefois ce prix ne doit pas être un obstacle à la participation de votre enfant au camp. Si vous rencontrez un problème financier il vous suffit de contacter Akéla, et nous trouverons une solution ! Vous pouvez compter sur son entière discrétion.

## Tournée des parents

Habituellement, nous passons chez les louveteaux pour qui le camp loup est une grande première (C4 ou nouveaux membres) afin de leur expliquer le camp et de répondre au mieux à leurs questions et attentes. Cependant, dans l'état actuel des choses, nous sommes contraints de devoir passer exceptionnellement à une autre méthode. C'est pourquoi vous pourrez appeler Akéla (0471/31.60.91) ou un autre chef si vous le préférez, afin de poser vos questions ou éventuellement organiser une visite d'un chef chez le nouveau louveteau qui le souhaite.

Nous vous demandons également de nous rendre tous les papiers administratifs (Fiche médicale, autorisation,) le 1er jour de camp soit le 21 juillet.

Sachez que tout don de vivres (kellog's, sirop, confiture, choco, biscuits pour le goûter, ...) est le bienvenu ainsi que du matériel d'hygiène (savons, mousse, masques, ...). Dites-vous bien que nous serons près de 50 personnes

simultanément, évitez par exemple les pâtes (temps de cuisson différents).  
Merci d'avance.

## **L'adresse du camp**

Si vous désirez envoyer de vos nouvelles à votre enfant, sachez qu'il est possible de nous faire parvenir du courrier. Vos enfants pourront également vous écrire pour raconter leurs exploits.

Louveteaux d'Ecaussinnes

Festhalle « Zum Tünnes » Deidenberg 184B 4770

Amel

# Tes bagages

Voici la liste des divers objets que tu dois emporter pour le camp. Nous vous demandons d'**inscrire le nom du louveteau sur toutes ses affaires**. Des tonnes de vêtements finissent chaque année par s'entasser dans un coin du local et ne sont, la plupart du temps, pas récupérés.

## Vêtements

- Ton uniforme louveteau (foulard et pull vert)
- 11 paires de chaussettes
- 4 pantalons
- 3 shorts
- 10 T-shirts
- 1 T-shirt blanc (tu ne pourras plus le mettre que chez les scouts après le camp, il sera un peu plus coloré...)
- 3 pulls dont 1 bien chaud
- 10 slips
- 1 veste
- 1 K-way

## Chaussures

- 1 paire de chaussures de marche
- 1 paire de baskets
- 1 paire de bottes
- 1 paire de sandalettes pour l'eau (important)

## Pour dormir

- 1 matelas / lit de camp
- 1 sac de couchage
- 1 oreiller
- 1 pyjama
- Sans oublier le nounours ou le doudou

## Pour se laver

- Savon
- Gel douche
- 1 gants de toilettes
- 2 essuies
- 1 brosse à dents
- Dentifrice
- Des mouchoirs jetables en suffisance

- ❑ 1 gobelet
- ❑ 1 bassine

#### Divers

- ❑ Ta carte sis/carte d'identité
- ❑ Quelques livres ou BD si tu le souhaites et/ou de contes, si tu en as, les chefs se feront un plaisir de t'en lire un chaque soir pour t'endormir
- ❑ 1 sac à dos
- ❑ Ton déguisement en rapport avec le thème
- ❑ Des enveloppes préimprimées et préadressées
- ❑ 1 lampe de poche
- ❑ Ton Chanteloup si tu en as un
- ❑ Ton Traces de loup
- ❑ 1 gourde
- ❑ 1 casquette / chapeau !!!
- ❑ Crème solaire !!!
- ❑ Anti-moustique
- ❑ Un essuie vaisselle
- ❑ Ton maillot
- ❑ Tes éventuels médicaments

#### Ce qui est interdit

- ✗ GSM, iPod, radio, console de jeux, ...
- ✗ Couteaux, canif, ... (des ciseaux seront fournis pour les cabanes)
- ✗ Pistolets à billes et tout autre jouet susceptible de blesser quelqu'un
- ✗ Argent de poche, tu n'en auras pas l'utilité
- ✗ Tout autre objet qui, tu le sais, te permettra de faire des bêtises

Les bonbons sont autorisés dans les valises mais sachez qu'ils seront récoltés en début de camp et redistribués équitablement tout au long du séjour



## Divers et rappels

**Tout d'abord, nous te demandons d'envoyer un sms à Kotick (0497/60.76.42) avant le 5 juillet afin de nous confirmer ta présence au camp !**

Nous comptons sur toi pour te surpasser dans la confection de ton déguisement, n'hésite pas à récupérer toutes sortes de babioles qui traînent à la maison et dont tes parents ne savent plus que faire. Il ne faut donc pas t'équiper d'un costume acheté tout fait dans un grand magasin. Laisse aller ton imagination, il existe des centaines de personnages historiques. Tu n'es pas du tout obligé de te baser uniquement sur ceux présentés en début de carnet, tu as l'embarras du choix !

**Autre point important, il ne faut surtout pas oublier ta carte d'identité. Tu la remettras aux chefs le jour du départ et tu la récupéreras lors de ton retour chez toi. La fiche de santé est également super importante, en cas de contrôle sur le lieu du camp, elles seront demandées.**

Vous pourrez demander une attestation de présence à Akéla au début de l'année prochaine afin de vous faire rembourser une partie par la mutuelle.

Voilà, tu sais maintenant tout ce qu'il faut savoir sur le camp, à bientôt petit loup pour des moments qui resteront à jamais gravés dans nos mémoires.

# Coordonnées des animateurs

Si vous avez un problème, des angoisses, des questions concernant le camp et les différentes activités qui y seront vécues, n'hésitez surtout pas à contacter un animateur.

## Staff louveteau

Akéla	Simon Sartiaux (Chef responsable)	0471/31.60.91
Chikaiï	Arnaud Leloup (Trésorier)	0472/75.98.95
Bagheera	Louis Denis (Infirmier)	0495/38.62.65
Kotick	Arthur Decamps (Secrétaire)	0497/60.76.42
Frère-Gris	Baptiste Henskens (Pulls, foulards, écussons)	0495/34.87.79
Baloo	Louis Amblard (Responsable local)	0474/97.61.28
Mysa	Tom Sannen (Photographe)	0492/05.85.08
Jacala	Etienne Sartiaux (Présence)	0471/82.28.41
Férao	Diégo Claes (Présence)	0489/09.02.43

Nous insistons sur le fait que les numéros de GSM des animateurs ne doivent être utilisés qu'en cas d'extrême urgence durant le camp, ils sont là en cas de problème et pas pour prendre des nouvelles, merci de votre compréhension.

## Unité

Tamarin (Eric Lauwers) Téléphone : 0478/63.12.22

Ibex (Thomas Dedobbeleer) Téléphone : 0472/56.19.43

Chinchilla (Adrien Lauwers) Téléphone : 0496/49.61.60

Pajero (Benoit Coppens) Téléphone : 0489/58.36.26

Loris (Florian Moulin) Téléphone : 0495/73.87.85

## E-mail

[sim.sartiaux@gmail.com](mailto:sim.sartiaux@gmail.com)

## Site web

[www.scouts-ecaussinnes.be](http://www.scouts-ecaussinnes.be)

[N'hésitez pas à aller faire un tour sur notre page Facebook \(louveteaux Ecaussinnes\) ! Des photos du camp y seront postées souvent!](#)

# Autorisation parentale

## Fiche de santé