

HUNGER GAMES

CAMP GUIDE 2021



**Joyeux Hunger Games,
et puisse le sort vous être favorable !**

Cher tribut,

Comme vous l'avez remarqué, cette année, la Moisson était un peu particulière pour la 32^{ème} édition des Hunger Games. En effet, non pas deux, mais bien sept tributs ont été tirés au sort dans chaque District pour participer aux Jeux. Pourquoi cette augmentation ? Ce fut une année bien compliquée pour les festivités du Capitole, bloquées à cause d'un poison qui se répandait insidieusement parmi la population.

Aujourd'hui, ce mal est en train de disparaître, alors pour la reprise des jeux, nous avons vu les choses en grand ! Et quelle chance vous avez eu vous, cher tribut, d'avoir vu votre nom sortir du récipient : vous allez pouvoir fièrement représenter votre District, avec six compatriotes. D'ailleurs, une autre nouveauté s'est glissée cette année dans la Moisson. Le Capitole s'est voulu dans l'air du temps en choisissant exclusivement des tributs féminins. Tout comme la démocratie, le féminisme est une valeur que le Capitole chérit et met à l'honneur pour cette 32^{ème} édition des Hunger Games.

Chaque tribut de chaque district est invité à rejoindre le Capitole pour se préparer à la 32^{ème} édition des Hunger Games. Vous y trouverez bien entendu le luxe et l'extravagance de la capitale de Panem, découvrirez tant de merveilles auxquelles vous n'avez encore jamais pu goûter. Bien évidemment, le voyage ne sera pas qu'une partie de plaisir. Vous allez découvrir les autres tributs, et devoir vous entraîner encore et encore. A la fin, ne vous y trompez pas, vous devrez leur faire face, dans l'arène. Il faudra être préparé pour survivre face aux autres, face à l'arène, et surtout face à vous-même.

Enfin, si je puis vous donner un conseil, laissez-vous rayonner. Tout sera fait pour vous mettre en valeur. Les Hunger Games sont un grand show, dont vous êtes le personnage central. Résister dans le dôme n'est pas facile, mais n'oubliez pas que le peuple entier de Panem vous regardera et vous aimera. Alors quel sera votre moyen de survie ? Séduire le Capitole, pour recevoir de l'aide lorsque vous serez dans l'arène. Ne l'oubliez pas, cher tribut : à portée de main, juste au bout des Hunger Games, l'assurance de la gloire, de la richesse, de la fierté et de la reconnaissance de tout un District.

Président Snow

Joyeux Hunger Games à tous et puisse le sort vous être favorable.

Présentation des hauts membres du Capitole

Cabri : Cinna

Cinna est une des stylistes les plus en vue du Capitole. Son talent est immense, son inventivité sans limite, ses créations toujours plus incroyables les unes que les autres. Parfois mise en garde pour ses tenues aux messages politisés et borderlines, Cinna n'est pas prête d'arrêter son ascension fulgurante vers les plus hauts sommets de la mode.

Gerenuk: Effie Trinket

Effie est responsable des tributs au Capitole. Après avoir tiré au sort de sa main innocente les noms des participants aux Hunger Games, elle les accompagne jusqu'à la capitale et leur fait découvrir les richesses et le luxe. Toujours de bon conseil, elle se prend vite d'affection pour ses protégés, même si ceux-ci seront livrés à eux-mêmes dans l'arène. Elle est quelque peu excentrique et excessive, aussi bien dans ses réactions que dans ses tenues.

Lynx : Caesar Flickermann

Adoré de tous, Caesar est l'homme qui sait faire vibrer les foules. Ses interviews et chroniques ne manquent jamais de phrases chocs et de révélations. Ses expressions, son sens des mots, son charisme, son rire et surtout son sourire font craquer tous les hommes, toutes les femmes et mêmes tous les chats du Capitole. Cette année encore, il sera présentateur des Hunger Games, et il compte bien mettre le feu !

Sika : Président Coriolanus Snow

Le Président Snow est l'homme le plus influent de tout Panem. Il règne en maître sur la nation et sur le Capitole afin d'assurer la paix et le bonheur de tous ses citoyens face aux poisons de la société. Il sait s'entourer des bonnes personnes afin de satisfaire ses désirs et ceux du peuple. Grâce à lui, la démocratie règne sur le Capitole et les Districts. Il est toujours habillé de blanc, signe de sa pureté, et adore laisser des roses couleur neige qui ne fanent jamais aux personnes qu'il considère importantes.

Chickaree : Seneca Crane

Seneca Crane a l'honneur cette année d'avoir été réélu Haut-Juge pour ces 32^{èmes} Hunger Games. Son rôle est de diriger les Juges qui préparent l'arène, coordonne les épreuves et les surprises que les tributs affronteront dans l'arène, avec un certain sens de la mise en scène. Cet homme est brillant, et ne manque jamais d'inspiration pour créer de nouveaux pièges dangereux. Son signe distinctif est sans aucun doute sa barbe en forme de flammes, qui réveille aussi le feu dans le cœur de ses plus fidèles admiratrices.

Présentation des Districts

A Panem, chaque district excelle dans un domaine en particulier et fait profiter les autres districts de ses talents.

District 1 (Titi-Gris) : Les bijoux et les produits de luxe

Le District 1 est spécialisé dans la production de bijoux et produits de luxe. Constamment sapés avec des tenues plus extravagantes et ravissantes les unes que les autres, leur style sans pareil émerveille toujours le reste de Panem. Leur créativité et leur habileté en font des orfèvres si exceptionnels que les boutiques de luxe du Capitole n'acceptent plus que des produits venant de leur district.

District 2 (Dingos) : Le recrutement et formation des pacificateurs

Avec des biceps de la taille d'un bon jambonneau et un mental à toute épreuve, une tâche en particulier à tout naturellement été confiée au District 2 : le recrutement et la formation des pacificateurs. Les pacificateurs sont la police et armée de Panem. La sélection pour devenir pacificateur est extrêmement difficile et peu arrivent au bout. Le District 2 s'assure en effet que seuls de véritables guerriers puissent un jour veiller au calme et à la sécurité de Panem.

District 3 (Toupayas) : Le bétail

D'immenses étendues sauvages et des prairies à perte de vue, voilà comment on pourrait décrire la géographie du District 3. Et dans ces immenses prairies, assez de bétail que pour fournir tout Panem en côtes à l'os, chipolatas et autres merguez. Personnages sympathiques et amis des bêtes, les habitants du District 3 sont reconnus pour leurs talents d'éleveurs et la qualité de la viande et du bétail qu'ils fournissent.

District 4 (Cariacous) : L'agriculture

Blé, maïs et orge : voilà les principaux sujets de conversation des habitants du District 4. Si vous tentez d'engager la conversation avec l'un d'eux, vous pouvez être certain qu'il finira par vous parler de leur nouvelle technique pour cultiver le céleri-rave. Il faut cependant admettre que les habitants du District 4 sont les meilleurs agriculteurs que Panem ait jamais portés et que personne ne maîtrise l'art de l'agriculture aussi bien qu'eux. Véritable grenier de Panem, le District 4 fournit le Capitole et les autres Districts en céréales, fruits et légumes.

District 5 (Tarpans) : La pêche

Situé en bord de mer et parcouru par de nombreuses rivières et fleuves, les habitants du District 5 aiment faire trempette mais pas que : ils ont également su au fil du temps développer l'art de la pêche et excellent désormais dans ce domaine. De jour comme de nuit, ce sont des bateaux de toutes tailles et de toutes sortes qui entrent et sortent des ports des grandes villes du District, chargés de poissons et autres crustacés pour nourrir le reste de Panem et fournir le Capitole en caviar.

District 6 (Appaloosas) : Le bois

Le sol du District 6 ne voit pas souvent la lumière du soleil et pour cause, celui-ci est recouvert d'immenses forêts. On peut souvent apercevoir les enfants du District s'amuser à grimper dans les arbres, dont certains dépassent facilement les 50 mètres de haut (les arbres, pas les enfants). Les habitants du District 6, fournissent tout Panem en bois. Que ce soit pour une magnifique armoire en bois exotique au Capitole ou une simple table basse dans un des District, vous pouvez être certain que le bois nécessaire a été coupé par un des vaillants bûcherons du District.

Déroulement du camp des 32^{ème} Hunger Games

Le totem

C'est pour les nouvelles guides, le moment de se surpasser et de s'ouvrir à la compagnie. Nous demandons aux premières années (et celles qui n'ont pas encore leur totem) de réfléchir à un « exploit ». Cela doit être quelque chose que vous maîtrisez et qui vous tient à cœur... En effet, il est primordial pour la guide de montrer à la compagnie sa force, sa valeur... Votre talent peut être de toutes sortes, il n'y a qu'une seule restriction : cela ne doit pas être quelque chose que l'on mange ou que l'on boit (la nourriture ne se conserve pas bien au Capitole). Le mot d'ordre est : « Soyez originales, sortez des sentiers battus ! ».

Le quali

Les chefs et guides de dernière année auront le privilège de faire ressortir un qualificatif en lien avec votre personnalité. Il s'agit d'un mot, d'une phrase, d'un slogan que nous allons vous attribuer pendant le camp afin d'enfin finaliser ce rituel de passage dans la troupe. Pas de panique, il s'agit uniquement d'épreuves de réflexion sur soi, sur son entourage, ses capacités, ses projets, etc. Notre objectif n'est pas de vous stresser avec le quali mais de vous permettre de vous interroger sur la personne que vous êtes et que vous voulez devenir, sur la façon dont vous vous voyez et ce que nous pouvons voir à travers vous au camp.

Le hike survie

C'est le moment à passer en district, munis du strict minimum, c'est-à-dire sac de couchage, gourde, gamelle et nourriture. C'est une marche d'environ 20 km aller et 20 km retour. Vous devrez vous rendre à un endroit indiqué sur la carte pour y trouver un lieu où dormir (un autre camp en général) que nous aurons déniché pour vous au préalable. Nous passons vérifier que vous êtes bien arrivées et bien installées.

Cette année étant un peu particulière au Capitole, nous sommes un peu dans l'inconnu concernant le hike et la grande sortie, nous ne savons pas encore si nous serons autorisés à sortir du champ.

Bien sûr, d'autres activités vont pimenter ces deux semaines de folie.

Nous espérons avoir pu éclairer les quelques questions que vous pourriez vous poser à propos de cette aventure en pleine nature. Si ce n'est pas assez, nous restons à votre entière disposition.

Quelques informations pratiques ...

Les dates

- Pour le **2 juin maximum** : nous vous demandons de nous prévenir en cas de **non-participation** de votre enfant au camp. Ceci est très important en ce qui concerne notre organisation.
- Jour d'arrivée : les 3^e, 4^e et 5^e années (+ CP/SP) sont attendues sur le champ le **jeudi 1er juillet à 10h00**.
- Jour d'arrivée pour toutes les autres guides (1^e et 2^e) le **vendredi 2 juillet à 16h00**
- Jour de retour : le retour se fera pour tout le monde le **jeudi 15 juillet vers 11h30** (Nous ne savons pas encore si nous devons faire différentes heures de départ et d'arrivée à cause du virus qui circule en ce moment. Nous vous tiendrons au courant dès que nous en saurons plus.)
- Le **16 juillet** : **RDV à NANINNE à 8h00** (2 personnes par patrouille minimum obligatoirement !! Et pas uniquement des 1^{ères} années !!). Chaque patrouille devra nous communiquer ces 2 guides avant le camp.

Le prix

Le prix du camp est fixé à **150 € par participante**, 140 € pour toutes les guides qui ont des sœurs (animées) dans la section (1^{er} enfant : 150€, tous les autres : 140€).

Ce montant est à verser au plus tard pour le **10 juin** sur le numéro de compte des guides aventures **BE04 0688 9998 5831**, avec la mention « Camp 2021, Nom et Prénom »

Comme chaque année, une participation de 200€ est demandée par patrouille pour commencer le camp en toute sérénité. Le prix du camp comprend la location du champ, la nourriture, le prix des perches ainsi que les activités et le matériel particulier pour les animations.

Nous insistons sur le fait qu'un problème d'ordre financier ne doit en aucun cas empêcher la participation de votre enfant à ce séjour. Si tel est le cas, n'hésitez pas à nous contacter ou à contacter les chefs d'unité. Il n'y a pas de problème, il n'y a que des solutions !

Personnes de contact

À partir du 28 juin, si vous avez la moindre question, préférez le GSM aux mails. Si vous avez besoin de nous joindre, vous pouvez nous contacter :

- Cabri Radja river: 0470/55.35.52
- Gerenuk Sun is shining : 0495/14.29.30
- Lynx La vie comme elle vient: 0491/31.79.59
- Sika Ulysse : 0493/19.81.74
- Chickaree Etincelle : 0486/25.67.46

Les papiers

- **La fiche médicale** : Nous vous demandons de compléter une nouvelle fiche médicale pour partir au camp. Il est important de nous donner ces renseignements afin que votre enfant retire le maximum de plaisir de sa participation au camp.
- **L'autorisation parentale** : elle est indispensable pour tous les camps. L'autorisation parentale est la garantie que vous êtes d'accord de nous confier votre (vos) enfant(s).
- **Le droit à l'image**
- **La carte d'identité** : à avoir impérativement sur soi + faire parvenir une photocopie (recto-verso) de la carte avec les 2 autres documents.

Tous les documents à compléter se trouvent sur le site web de l'unité : www.guidesdelabruyere.be

Ces deux formulaires sont à nous renvoyer pour le **15 juin** au plus tard chez Cabri (Justine Clerin) Rue de Saint-Denis n° 15, 5080 Rhisnes.

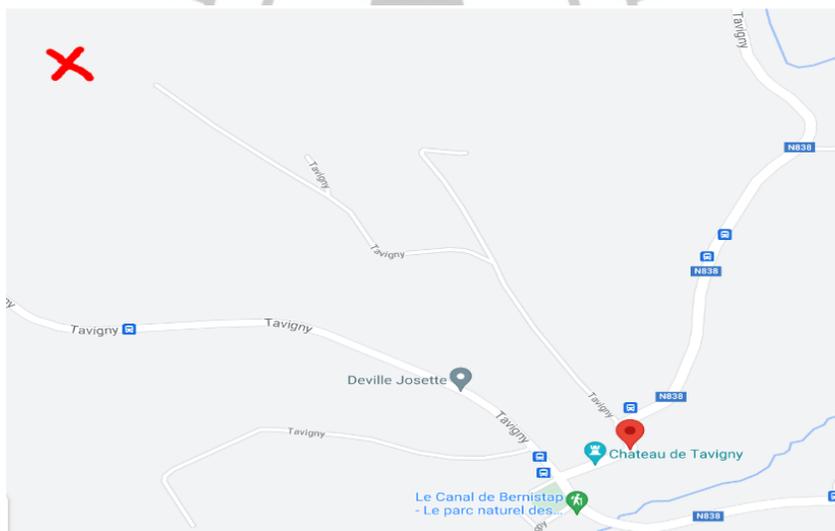
Courrier

Il est possible de faire parvenir des lettres aux guides à l'adresse suivante :

Guides de la 32^{ème} La Bruyère
« Nom et prénom de la guide »
Cetturu, 27 A
6662 Houffalize

Adresse du champ

Le champ se situe dans le petit village de Tavigny, 6662 Houffalize (nous flècherons le trajet à partir de l'église afin que vous ayez plus facile à trouver le camp car il n'y a pas de numéro de rue précis).



Camp zéro déchets

Cette année nous avons décidé de rester dans l'optique « zéro déchets » et de faire plus attention aux produits que nous consommons au camp. C'est pourquoi nous avons commandé en vrac, nous irons à la boucherie, boulangerie et magasin de fruits et légumes de la région où nous serons en camp.

Pour vos malles à nourriture de patrouille (chips, bonbons, biscuits ,...), nous vous demandons de suivre le projet et d'acheter soit en vrac soit en plus grosse quantité (ex : chez Leucaena à Meux, pour les bonbons vous pouvez aller chez Kruidvat avec vos propres récipients,...) ou alors encore mieux de faire vos biscuits, gâteaux et autres vous-même!

A emporter avec vous pour les Hunger Games

Nous vous demandons de prendre le strict nécessaire car une fois dans l'arène des Hunger Games la place sera limitée. Sur ce, pensez à privilégier les grands sacs à dos !

Matériel pour dormir

- Matelas pneumatique ou mousse (pas de lit de camp)
- Sac de couchage
- Couverture
- Oreiller

Bon plan pour avoir chaud : prévoir une couverture épaisse et assez grande à mettre sous le matelas + une couverture pour mettre dans le sac de couchage.

Vêtements

- Uniforme complet : chemise bleue + foulard + short beige (à mettre le 1^{er} jour)
- Chaussures de marche ou baskets (confortables pour le hike)
- Baskets, sandales, tongs,... (adaptées aux différentes températures)
- Bottes
- Vêtements de pluie (K-way)

- Echarpe (en cas de temps moins favorable)
- Sous-vêtements en suffisance
- Chaussettes en suffisance
- T-shirt ou polos
- Pulls
- Shorts
- Pantalons
- Pyjamas chauds (minimum 2)
- Maillot ou Bikini
- Chapeau ou casquette (obligatoire !)
- T-shirt et short prêt à être bien salis, que vous ne réutiliserez plus jamais, bien sûr !
- GILET FLUO !!!

Nécessaire de toilette

Attention dans notre projet de camp « zéro déchet », nous vous demandons de prendre des savons et des shampoing bio. Si vous avez un peu de temps après vos examens pourquoi pas en faire vous-même ou avec votre patrouille c'est encore mieux !!!

Vous pouvez vous procurer des shampoings et gels douche respectueux de l'environnement sur www.bioplanet.be, en pharmacie ou encore dans des magasins bio.

- Gants de toilette
- Essuies + essuies de plage
- Brosse à cheveux, élastiques,...
- Brosse à dents, dentifrice
- Crème solaire et après solaire (très important), lunettes de soleil
- Déodorant, cotons tiges, coupe-ongles
- Nécessaire en cas de menstruations
- Mouchoirs, médicaments (si nécessaire)
- Compeed (dans la pharmacie de patrouille)

Divers

- Lampe de poche (obligatoire !!!) + piles en suffisance
- Ton chansonnier
- Matériel pour écrire : bics, feuilles, enveloppes, timbres, ...
- Sac à linge sale
- Essuies de vaisselle
- Bassine (obligatoire)
- Gourde et gamelle (obligatoire)
- Canif ou opinel
- Un boulet de corde non synthétique

- Du journal et des allumettes (important pour allumer vos feux !)
- Gant (style jardinage) pour les constructions
- Ton instrument de musique (il faut vraiment que celles qui ont des dons musicaux en fassent profiter les autres durant les veillées.)
- Ton déguisement (si tu as des questions, n'hésite pas à contacter les chefs)
- Des décorations pour ton pilotis sur le thème du camp

Et évidemment ta motivation, ta bonne humeur, ton dynamisme et ton sourire ! :)

A ne pas emporter avec vous ...

Dans les Hunger Games, nous avons décidé de prendre de la distance avec toutes les nouvelles technologies. En effet, celles-ci ne sont pas toujours des aides à la communication réelle et nous font oublier que l'essentiel se trouve dans la vraie vie... Nous privilégions les contacts humains, un retour vers la nature qui ne peut que vous être bénéfique.

Les GSMs, Consoles, tablettes et autres distractions du genre sont donc à laisser à la maison. SEULES les responsables (CP/SP) sont autorisés à prendre leur GSM et doivent nous le remettre le jour de leur arrivée dans une enveloppe. Celui-ci nous permettra d'avoir un contact avec elles durant le hike! (GSM + CHARGEUR).

En ce qui concerne les appareils photo, ils ne sont pas interdits, mais sont sous votre entière responsabilité ! Nous ne nous portons en aucun cas responsable s'il y a une perte ou une casse. Il en est de même si vous décidez d'emporter un baffle et un Ipod/MP3 pour mettre de la musique dans votre patrouille (pas gsm).

Nous insistons aussi sur le fait que la vie au camp n'est pas un défilé de mode, rangez donc votre maquillage et autres accessoires de mode.

Rappels

- ✓ Documents complets chez Cabri pour le **20 juin** (une chemise plastique/enveloppe avec fiche de santé, autorisation parentale, droit à l'image et copie recto-verso de la carte d'identité). Sans un de ces 4 documents, nous ne prendrons pas votre enfant en charge pour le camp.
- ✓ Paiement pour le **10 juin** sur le compte des guides aventures : Camp 2021 + nom + prénom
- ✓ Arrivée 3^e/4^e/5^e le **1 juillet 10h00**
- ✓ Arrivée 1^e/ 2^e le **2 juillet 16h00**
- ✓ Retour le **15 juillet vers 11h30**
- ✓ **16 juillet** : Naninne RDV à 8h00 (2 guides par patrouille), nous pourrons bien sûr faire du covoiturage et prendre les guides afin d'éviter des trajets en plus aux parents.

Cette année étant encore un peu particulière à cause du Covid, nous ne savons toujours pas si nous allons devoir faire arriver les guides par tranches horaire sur le champ ou si elles pourront arriver toutes en même temps.
Dès que nous en savons plus, nous vous tiendrons au courant.