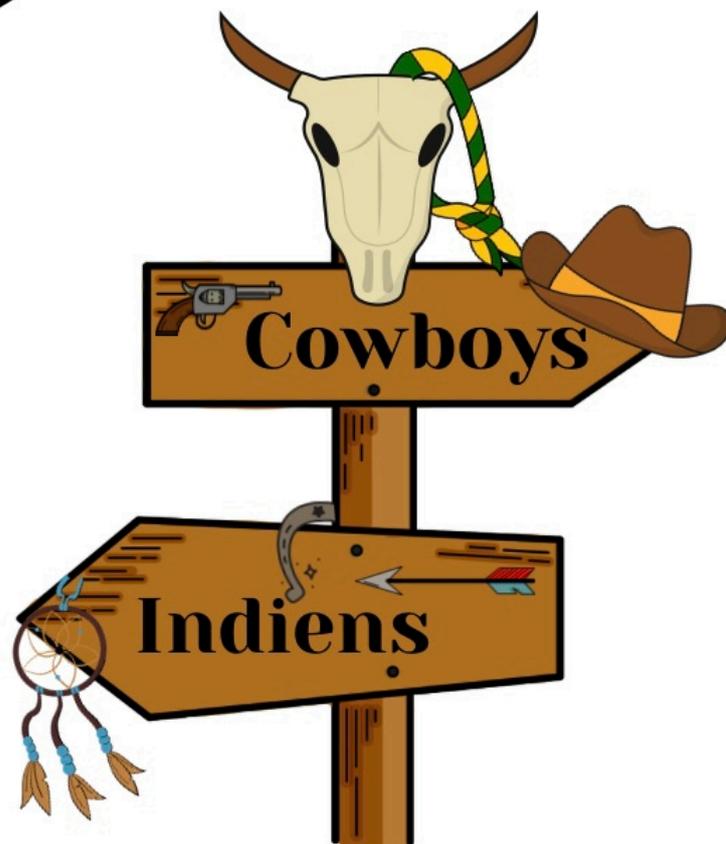


Le Far West



Camp 2025

PRÉNOM :

TOTEM :

SECTION :

L'HISTOIRE DU CAMP

Il était une fois un petit pivert curieux, emporté par une grande bourrasque à travers les plaines dorées et les montagnes poussiéreuses du Far West. Porté par le vent, il atterrit au beau milieu d'une drôle de région, où deux villes vivaient côte à côte... sans jamais se parler.

Il y avait, d'un côté, Yellowtown, la ville des cowboys. Ils étaient bruyants, un peu bagarreurs, très fiers de leurs chevaux et de leurs chapeaux, et surtout très attachés à leur liberté.

De l'autre côté, nichée entre les arbres, se trouvait Greentown, la ville des indiens. Ils étaient calmes, proches de la nature, habillés de plumes colorées, et très fiers de leurs traditions.

Mais entre les deux villes... rien ne bougeait. Pas de bonjour, pas de sourire. Les cowboys trouvaient les indiens bizarres avec leurs plumes. Les indiens trouvaient les cowboys bruyants et agités. Ils ne se comprenaient pas... parce qu'ils ne se connaissaient pas.

Le pivert, petit mais malin, les observa un moment. Et il se dit que tout cela pourrait changer... s'ils apprenaient à s'écouter un peu.

Alors, chaque matin, il décida de voler de ville en ville, en ayant pour but de réunir les deux populations.

Et peut-être, qui sait... qu'à force de s'ouvrir le cœur, Yellowtown et Greentown pourraient redevenir une seule et belle ville, où toutes les plumes et tous les chapeaux vivraient en paix.



LES SHÉRIFS



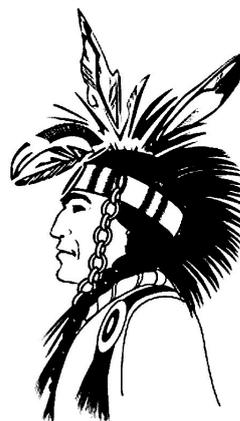
CHINKARC-EN-CIEL EST UNE JEUNE SIOUX RAPIDE ET AGILE, RUSÉE ET MALINE. GRÂCE À SA DÉBROUILLARDISE ET SON ESPRIT D'AVENTURE, ELLE SAIT TOUJOURS COMMENT SORTIR SES AMIS DES SITUATIONS LES PLUS COMPLIQUÉES.

JESSEALYHAM EST UNE COWBOY TOUJOURS DÉBORDANTE D'ÉNERGIE ET PRÊTE À TOUT POUR AIDER SES AMIS. ACCOMPAGNÉE DE SON FIDÈLE DESTRIER PILE-POIL, ELLE VIENDRA À BOUT DE TOUT SES ADVERSAIRES.



SALUCKY LUKE EST LA COWBOY LÉGENDAIRE QUI TIRE PLUS VITE QUE SON OMBRE. TOUJOURS CALME ET RUSÉE, ELLE RÉGLE LES CONFLITS SANS JAMAIS TIRER UNE BALLE DE TROP.

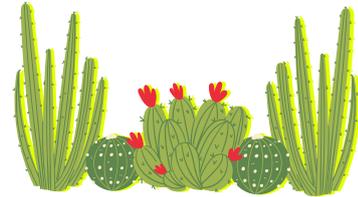
SAGE PARMIS LES SAGES, CHEF ABYSSINDIEN GUIDE DES SUJETS AVEC FIERTÉ ET RESPECT. SA VOIX RÉSONNE COMME UN ÉCHO DE LA TERRE ET SES DÉCISIONS SONT TOUJOURS JUSTES ET PLEINES DE BON SENS





TOUJOURS À L'AFFÛT, **WANTEDTUSI** AFFICHE LES BANDITS LES PLUS RECHERCHÉS DU FAR WEST. ACCROCHÉE AU SALOON OU PLANTÉE DANS LE DÉSERT, ELLE NE LAISSERA AUCUN HORS LA LOI DORMIR TRANQUILLE

PAS DE PANIQUE, MALGRÉ SES PIQUES, **CARIACACTUS** NE VOUS FERA AUCUN MAL. CEPENDANT, NE VOUS FIEZ PAS À SES JOLIE FLEUR, ELLE VOUS PROTÈGERA DES INVASIONS AUSSI BIEN À YELLOWSTONE QU'À GREENTOWN.



COURAGEUSE ET AMBITIEUSE, **QUÉLÉAMITY JANE** EST UNE ICÔNE FÉMININE DU FARWEST AU GRAND COEUR. AVEC ELLE CHAQUE INSTANT EST UN MOMENT DE DÉCOUVERTE IMPRESSIONNANT. MAIS GARE AUX MÉCHANTS !

CHAMANUBIS EST LE GUÉRISSEUR ET LE GARDIEN DES TRADITIONS CULTURELLES DE GREENTOWN, IL VOUS AIDERA À COMMUNIQUER AVEC LES ESPRITS DE LA NATURE, VOUS SOIGNER ET GUÉRIR DE VOS SOUFFRANCES.



GULLAWOODY N'EST PAS UN SIMPLE JOUET, IL EST BIEN PLUS QUE ÇA. C'EST UN VÉRITABLE COWBOY QUI PRENDRA SOIN DES ENFANTS QUI L'ENTOURENT TOUT EN LES AMUSANT.

C'EST LE PLUS GOURMAND DES 4 FRÈRES, ALORS GARE À VOS ASSIETTES LORSQUE **MARAVERELL** DALTON EST DANS LES PARAGES ! MALGRÉ SA MALADRESSE IL VOUS SURPRENDRA PAR SA TENDRESSE.



À YELLOWTOWN, C'EST **SAÏMIRICK O'SHAY** QUI FAIT RÉGNER L'ORDRE ! MALGRÉ SA SOIF DE JUSTICE, CE SHÉRIF SAIT AMUSER LA GALERIE ET PASSER UN BON MOMENT AVEC TOUT LE MONDE.

BALKOWBOY EST LE TIREUR LE PLUS REDOUTABLE DE LA VILLE ! IL PROTÈGE YELLOWTOWN ET SES HABITANTS AVEC ARDEUR. EN DEHORS DE SON ACTIVITÉ DE JUSTICIER, IL ARRIVE TOUJOURS À DÉTENDRE L'ATMOSPHÈRE.



SHIBAPACHE EST UN LEADER IMPORTANT À GREENTOWN. QUAND IL PREND LA PAROLE, ON NE SAIT JAMAIS SI C'EST POUR ENTENDRE SES SAGES CONSEILS OU SES JEUX DE MOTS LÉGENDAIRES.

MALGRÉ SON APPARENCE DOUCE ET FRAGILE, **SPEEDYAMANG GONZALES** EST LA SOURIS LA PLUS RAPIDE DE YELLOWTOWN ET GREENTOWN RÉUNIS ! TOUJOURS MOTIVÉ, IL ARRIVE À PARTAGER SON ÉNERGIE AVEC TOUS SES AMIS !



LES MICRONS : LES DALTONS

CRI : TAGADA TAGADA- VOILÀ LES DALTONS!

DORTOIR : LE CACHOU



LES BENJAS: LES COW-BOYS

CRI : YEEHAW- LES COWBOYS SONT LÀ !

DORTOIR : LE RANCH



LES ÉTINCELLES CHEVALIERS: LES CHERCHEURS D'OR

CRI : À NOUS LE TRÉSOR !

DORTOIR : LA MINE



LES ALPINES CONQUÉRANTS : YAKARI

CRI : SORTEZ DE VOS TIPIS - LES YAKARI

DORTOIR : LE TIPI



LES AVENTURIERS : LES TENANCIERS

CRI : À VOT' SANTÉ

DORTOIR : LE SALOON



LES PRÉAS : LES IROQUOIS

CRI : À VOS CARQUOIS !

DORTOIR : WIGWAM



LES ANIMATEURS : LES SHÉRIFS

CRI : GARE AUX FUGITIFS !

DORTOIR : LA PRISON



LES CUISTOTS : BUFFALO GRILL



LE PATRO

CRI : DIRECTION L'OUEST !

LE FAR WEST

RÉFECTOIRE : LA CANTINE

CUISINE: LE GRILL

DOUCHE: LA RIVIÈRE

TOILETTES : MISSIPIPI

INFIRMERIE: HOSPICE

PRAIRIE: LA GRANDE PLAINE

POINT ROUGE: LE PÉNITENCIER

HORAIRE DE LA JOURNÉE

8h	Lever animateurs	16h	Goûter
8h15	Lever animés	17h30	Lavoir petits/ temps libre
8h40	Rassemblement + gym	18h15	Repas
9h	Déjeuner	19h15	Lavoir grands / temps libre
9h30	Services	20h	Veillée
10h15	Grand rassemblement	21h	Coucher microns
11h	Ateliers ou jeu	21h30	Coucher étincelles-chevaliers
12h15	Repas + vaisselle	22H15	Coucher grands
13h30	Sieste	00h00	Couvre-feu
14h30	Jeu		

LA CHARTE

Lis attentivement la charte du camp avec tes parents. Cette charte a pour but de garantir une vie agréable à tous pendant les jours que nous allons passer ensemble. Nous te demandons de la signer pour montrer que tu es d'accord avec ces points et que tu t'y conformeras.

✓ JE PORTE MON FOULARD JAUNE ET VERT

✓ JE SUIS À L'ÉCOUTE

✓ JE SUIS MOTIVÉ(E)

✓ JE RESPECTE LES RÈGLES DU RASSEMBLEMENT

✓ JE MANGE DE TOUT

✓ JE SUIS ATTENTIF(VE) AUX AUTRES

✓ JE RESPECTE LA NATURE

✓ JE PARTAGE MES IDÉES, MA BONNE HUMEUR ET MES BONBONS

✓ JE CHANTE À TOUT VENT

✓ UN ESPRIT SAIN DANS UN CORPS PROPRE ET SAIN : JE ME LAVE AUX MOMENTS PRÉVUS ET JE CHANGE RÉGULIÈREMENT DE VÊTEMENTS

✓ JE RANGE ET PREND SOIN DE MES AFFAIRES ET DE CELLES DES AUTRES MÊME SI JE SUIS PETIT

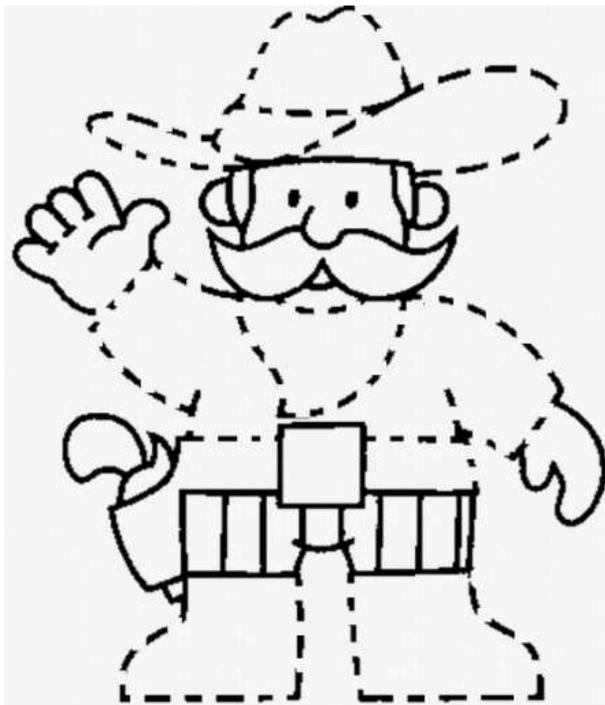
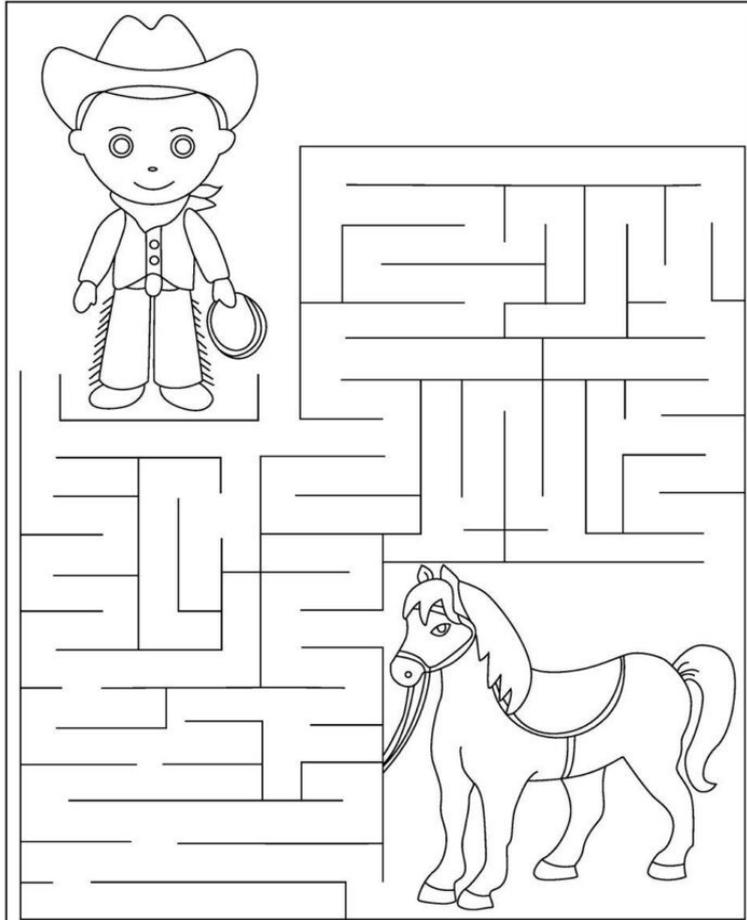
✓ GSM, MP3... SONT INTERDITS

✓ JE M'EXPRIME DE FAÇON RESPECTUEUSE ET POLIE.

✓ JE LAISSE DORMIR LES AUTRES ET RESPECTE LEUR SOMMEIL JUSQU'À CE QUE LES ANIMATEURS VIENNENT ME RÉVEILLER

Je marque mon accord pour respecter cette charte par ma signature :

À TOI DE JOUER!



Horizontal

2. Propriété agricole où l'on élève du bétail.
4. Voleur ou hors-la-loi qui opère dans les régions sauvages.
5. Région aride où se trouvent souvent des paysages du Farwest.
6. Établissement où l'on peut boire et se divertir, souvent fréquenté par des cowboys.
8. Arme à feu souvent utilisée par les hors-la-loi.

Vertical

1. Plante emblématique des paysages désertiques de l'Ouest.
3. Cordage utilisé pour attraper des animaux, typique des cowboys.
6. Nom d'une tribu amérindienne célèbre du Farwest.

