

**« JUMANJI, UN JEU POUR TOUS CEUX QUI
ESPÈRENT LAISSER DERRIÈRE EUX LEUR
UNIVERS.
LANCEZ LES DÉS POUR DÉPLACER VOTRE
PION, UN DOUBLE DONNE LE DROIT DE
REJOUER.
LE PREMIER QUI ARRIVE AU BOUT A
GAGNÉ »**

**« AVENTURIER MÉFIEZ-VOUS, NE
COMMENCEZ QUE SI VOUS AVEZ
L'INTENTION DE FINIR.
LES EFFETS SAISSANTS DE CE JEU NE
CESSERONT QUE LORSQUE L'UN DES
JOUEURS AURA ATTEINT JUMANJI ET
PRONONCÉ SON NOM ».**



Chers Louveteaux, chers parents,

Vous l'aurez compris, cet été nous vous invitons à nous rejoindre pour une partie de Jumanji endiablée. Revêtez vos accoutrements d'aventuriers et soyez prêts pour toutes les possibilités ! Vous aurez besoin de tout votre courage, de toute votre détermination et de toute votre motivation pour vaincre les pièges et catastrophes que le Jumanji générera pour votre plus grande satisfaction. Lisez attentivement les conseils de survie ci-joints, vous pourriez en avoir besoin. Parcourez également le kit de survie recommandé, voilà, vous n'êtes plus qu'à un lancé de dé du début de l'aventure de votre vie.

JUMANJI

Quelques idées de déguisement :



Conseils de survie :

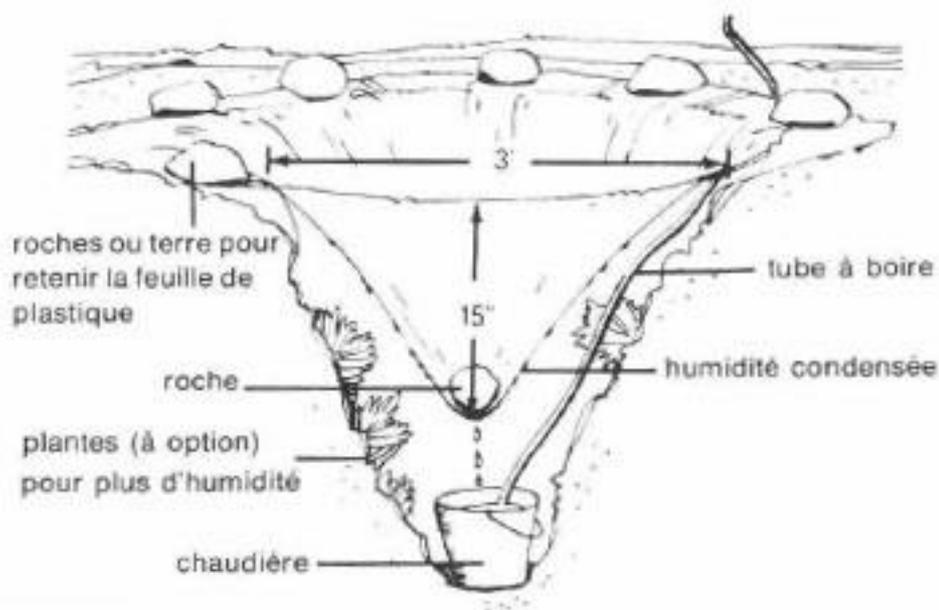
1. Trouver de l'eau :

Utilisation d'un condenseur d'eau (alambic)

Le condenseur d'eau fonctionne de la manière suivante: la chaleur du soleil élève la température de l'air et du sol enfermés sous une feuille de plastique, jusqu'à ce que l'espace clos, ainsi formé, soit saturé. Les vapeurs se condensent en gouttelettes sur la surface extérieure et plus froide du plastique, l'eau coule lentement le long des côtés inclinés de ce cône renversé et vient tomber dans un seau. Ces alambics produisent environ la moitié plus d'eau, entre 16 h et 8 h que durant le jour. Après le coucher du soleil, le plastique se refroidit rapidement alors que la température du sol demeure relativement élevée. Ainsi, le processus de condensation se maintient.

Matériaux de base

- 1) une feuille de plastique clair, mesurant 1,8 m sur 1,8 m; un plastique lourd, transparent et dépoli convient mieux à cette fin, parce que les gouttes d'eau y adhèrent facilement. Pour rendre rugueux un plastique plus fin, on le frotte avec du papier-émeri
- 2) une roche lisse et grosse comme le poing
- 3) un seau, une jarre ou un cône de papier métallique, de plastique ou de toile pour recueillir l'eau
- 4) un tube de plastique flexible de 1,5 m de longueur environ. Ce tube n'est pas indispensable, mais il vous permettra de boire sans avoir à retirer le seau et interrompre ainsi la récupération. . . . Ne vous attendez pas à boire cette eau immédiatement. Il faut 24 heures pour en récolter une pinte, parfois un litre. Cet « alambic » peut également vous apporter de la nourriture, parce que l'eau sous le plastique attire les serpents et les petits animaux qui s'engouffrent dans le cône et ne peuvent en ressortir.



2. Faire du Feu

Il faut un feu pour se réchauffer, se tenir au sec, signaler sa présence, faire la cuisson et purifier l'eau en la faisant bouillir. Le temps de survie sera plus ou moins long selon votre habileté à faire un feu au bon moment et au bon endroit.

Avec des allumettes, il est possible de faire un feu sous n'importe quelles conditions atmosphériques. En régions inhabitées, ayez toujours sur vous une bonne provision d'allumettes que vous garderez dans une boîte métallique. On imperméabilise les allumettes en les recouvrant d'une couche de vernis à ongles ou de paraffine (il suffit de la faire fondre et d'y plonger les allumettes une à une).

Les petits feux se font et se contrôlent plus aisément que les gros. Plusieurs petits feux placés en rond autour de vous vont mieux vous réchauffer qu'un seul grand feu. Choisissez-en prudemment l'emplacement afin de ne pas incendier la forêt. Quand vous devez allumer un feu sur le sol mouillé ou sur la neige, construisez d'abord une plate-forme à l'aide de rondins ou de pierres. Entourez le feu d'un écran protecteur qui dirigera la chaleur dans la direction désirée. Les branches et les arbres morts et desséchés vous serviront de combustible. A l'intérieur des troncs d'arbres déjà abattus, on trouve du bois sec, même par temps humide et pluvieux.

1. En région déboisée, vous utiliserez des herbes, de la fiente séchée, du gras d'animal et, quelquefois, même du charbon, de l'huile de schiste et de la tourbe. Si vous vous trouvez à proximité d'un avion écrasé, n'oubliez pas qu'un mélange fait d'essence et d'huile constitue un excellent combustible mais que son usage requiert de la prudence. Si presque toutes les plantes alimentent bien un feu de bois, n'utilisez tout de même pas les plantes toxiques au toucher, telles l'herbe à puces ou le chêne vénéneux. Quand ces plantes brûlent, leur poison se dégage avec la fumée.

3. Se nourrir

Lorsque vous doutez des qualités comestibles de certaines plantes, observez les rongeurs, les singes, les ours ou d'autres animaux végétariens. Ce qu'ils mangent convient habituellement aux êtres humains. Par contre, ne vous fiez pas aux oiseaux car souvent, les baies qu'ils consomment sont toxiques pour nous.

Tenez-vous en aux règles suivantes :

- 1) Mâchez d'abord un tout petit morceau d'une plante qui vous semble suspecte. Si le goût en est **amer ou désagréable**, n'en mangez pas.
- 2) Si vous n'êtes pas sûr, **faites cuire** toutes les plantes avant de les manger, afin d'en éliminer les éléments toxiques.
- 3) N'absorberez aucune plante **au jus laiteux** et gardez-vous de tout contact entre ce liquide et votre épiderme.

Ceci ne s'applique cependant pas aux figues sauvages, à l'arbre à pain, à la papaye et au « cactus baril ».
- 4) Évitez l'empoisonnement **par l'ergot** en vous débarrassant des herbes, céréales et grains dont les pépins se seraient changés en **éperons noirs**.
- 5) Quoique la plupart des baies soient comestibles, plusieurs sont toxiques. Ne consommez que les baies qui vous sont familières.
- 6) En principe, **ne mangez pas de champignons**. Les champignons se présentent sous une telle variété de formes, de couleurs et de grosseurs que seul un expert saurait décider avec certitude de leur comestibilité. Si vous croyez avoir absorbé une plante vénéneuse, provoquez en le vomissement.

4. les sept ennemis

Il y a sept ennemis qui nous guettent lorsqu'on est en situation périlleuse; les plus sournois sont ceux qui attaquent le moral.

La peur

La peur est normale chez l'homme. C'est un sentiment que l'on ressent devant une situation qui menace l'un de nos besoins vitaux. C'est le plus grand des ennemis car elle amène la panique. Il faut absolument éviter la panique, parce qu'elle draine une quantité importante d'énergie et trouble le déroulement des pensées. La panique nous fait faire des choses illogiques.

La fatigue

Elle réduit les capacités mentales et rend négligent. Une fois bien installé, prendre le temps de se reposer pour refaire le plein d'énergie.

La douleur

La douleur est le moyen que le corps utilise pour nous dire que quelque chose ne fonctionne pas. On peut éloigner celle-ci en se tenant occupé. Si on prête attention à la douleur, elle viendra à bout de notre résistance. Il faut conserver un bon moral et se tenir occupé.

L'ennui et la solitude

Ce sont deux des ennemis les plus sournois. Ils arrivent et frappent au moment où l'on ne s'y attend le moins et viennent miner notre moral et notre volonté.

Le froid

Le froid diminue les facultés intellectuelles et mine la volonté. Un feu tiendra au chaud et aidera à garder le moral.

La soif

L'homme a besoin d'eau pour survivre. La soif affaiblit les pensées. Ne pas se priver d'eau sans nécessité. Trouver de l'eau devra être une des préoccupations.

La faim

La faim comme la soif diminue chez l'être humain la résistance au froid, à la douleur et à la peur.

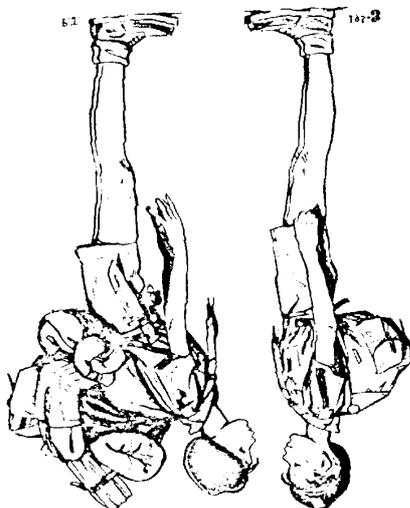
Kit de survie

Sur soi dès le départ :

- L'uniforme complet (pantalon ou short en velours côtelé foncé, chemise, pull d'unité et FOULARD !).
- Dans son petit sac à dos : un pique nique pour le midi, de quoi passer le temps dans le car (mais rien d'ELECTRONIQUE).
- Son plus beau sourire et toute sa bonne humeur.

Dans son UNIQUE sac à DOS :

- Des vêtements en suffisance pour la durée du camp (slips (prenez de la réserve), chaussettes (prenez de la réserve), pantalons et shorts, t-shirt, pulls, gros pulls et pyjamas).
- Des affaires de toilette : brosse à dents, brosse à cheveux (et élastiques), shampoing (biodégradable), savon (biodégradable), essuie de bain, gant de toilette (x2), dentifrice et des mouchoirs.
- une tenue qui peut être salie
- le déguisement
- les affaires de piscine : maillot, un bonnet (obligatoire) et un essuie (différent de celui pour la douche).
- Ses affaires pour dormir : matelas, sac de couchage, coussin (éventuel), couverture (éventuel) et le doudou (éventuel).
- Au moins 3 paires de chaussures : chaussures de marche, basket et bottes, chaussures d'eau (éventuel).
- Un vêtement de pluie.
- Une gourde, une lampe de poche, un couteau (pour les louvarts uniquement).
- Une casquette (ou chapeau), crème solaire, lunettes de soleil.
- tout ce que vous jugerez utile d'emmener : un petit jeu de cartes, un livre...
- Les adresses importantes pour envoyer des cartes postales ☺



Nous nous permettons d'attirer encore une fois l'attention sur les points suivants :

- Pour éviter les pertes nous vous suggérons de mettre le nom de votre enfant sur TOUTES ses affaires (au marqueur indélébile sur l'étiquette par exemple).
- Pour éviter les casses, n'emportez rien qui casse, évitez ce qui craint l'eau ou la chaleur et nous déconseillons vivement les objets de valeurs.
- **le petit sac à dos du départ doit aussi pouvoir servir de sac de raid**, c'est à dire pouvoir contenir des affaires pour trois jours (à l'exception du matelas et du sac de couchage) et être confortable à porter sur de longues distances.

Pour nous contacter (en cas d'urgence) :

Akéla : 0474 59 32 54

Chouchoundra : 0473 30 47 45

Chil : 0498 04 28 87

Maktah : 0473 67 85 54

Raksha : 0473 36 98 97

Misa : 0491 36 61 09

Phao : 0473 65 32 88

Pour nous écrire :

Monsieur Camille Septon
« NOM + PRENOM – Section (Meute de Kaa, Meute Croc-Blanc ou Troupe) »
Oufny, 30
4987 Chevron – Belgique

N'oubliez pas le jour du départ :

- La fiche médicale complétée
- L'autorisation parentale de participation
- Carte d'identité (pas de photocopie)
- Carte « SIS » (pas de photocopie)

Au plaisir de vous retrouver au grand camp,
CPPT,
Votre Staff adoré