



Malmedy
2015

La situation du nouveau royaume...

1515, une dizaine d'années après le départ de Christophe Colomb, la flotte de Charles Quint dirigée par Cortès se rapproche dangereusement de nos côtes latines, n'apportant avec elle, que la mort et la souffrance...

Mais l'Amérique du Sud se voit confrontée à un autre problème... Ses quatres peuples dominants se livrent de terribles batailles afin de créer un empire tout puissant sur le continent du Soleil.



Le grand conseil de Cuzco, constitué des sages de l'empire du Soleil, seul et unique empire ayant traversé la chute de l'ancien royaume lance un dernier appel de paix aux peuples afin de les unifier face aux menaces hispaniques.

C'est là que vous intervenez, représentants Incas, Mayas, Aztèques et Chilbchas,... vos upas vous ont choisis pour vos nombreuses qualités diplomatiques mais aussi militaires au cas où les discussions ne se dérouleraient pas dans la bonne entente.

Vous serez l'avenir de vos peuples respectifs,... Laisserez-vous les autres peuples vous asservir ou deviendrez-vous aussi puissants que le grand conseil de Cuzco?

temples de
enfin bouter
menacé
d'Espagne
votre

Montez un empire latino et marchez sur les traces de vos ancêtres en gravissant les



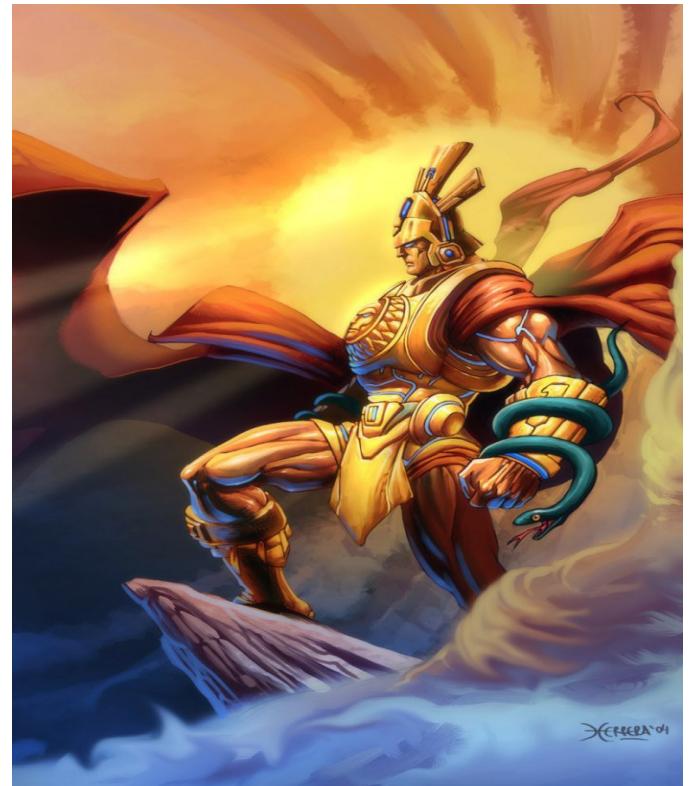
Cuzco pour
l'imminente
venant
hors de
continent.

Le Grand conseil de Cuzco...

Le Grand Apu, Teicu:

Le Grand Apu Teicu, de la lignée des Ehecalts devint empereur en 1504 à la mort de son père Alt. Mais ce n'était pas son coup d'essai au conseil, il avait déjà été grand conseiller de guerre lors de la première vague espagnole, et maître bâtsisseur dès sa majorité.

Formé à être grand chef depuis sa naissance, son père Alt lui a montré tous les rudiments du rôle de chef en gouvernant d'une main de fer les quatres tribus de l'ancien royaume. Guerrier d'exception, il connaît tous les confins du continent du Soleil, ce qui fait de lui le plus grand stratège de tout le nouveau royaume. Colomb dit de lui, après les premiers traités espagnols: "Je n'ai jamais connu de plus grand diplomate, que Teicu"



Le maître bâtsisseur,

Miclan:

Miclan est le doyen du conseil de Cuzco, son âge et sa sagesse dépassent l'entendement... Certains disent même que la cité impériale vit le jour lorsque Miclan poussa son premier cri. Et outre la rumeur, il

est vrai que Mictlan en est l'architecte principal, ayant bâti le Machu Picchu. On le surnomme l'Archimède des temps modernes...

Constructeur et inventeur réputé à travers tout le continent américain, ses connaissances des terres latines et des Andes ont fait de lui le meilleur conseiller de Teicu. De plus, son immense sagesse lui procure une aura qui a passé les frontières du continent. Sa débrouillardise pourrait s'avérer utile face aux menaces qui se profilent.

L'immuable prêtre, Metzli



Partout dans les nuages règnent les prières de Metzli. Les peuples d'Amérique du Sud viennent de loin pour voir ses sacrifices ou pour se faire bénir. Metzli est le seul membre du conseil à ne pas être reconnu comme de lignée noble. Mais ce n'est pas pour autant que sa place est démeritée, bien au contraire, ses connaissances en sorcellerie et sa ferveur en tant que prêtre, lui ont permis de gravir les échelons et d'être reconnu pour ses qualités et ainsi devenir un des membres les plus respectés et les plus écoutés de Cuzco.

De plus, il est le seul homme encore vivant au monde à pouvoir faire la passerelle entre le monde des morts et le monde des vivants, à la manière des parleurs d'esprit de l'ancien royaume. Ses incantations permettent aux hommes d'être plus fort, aux femmes d'être fertile et aux soldats d'être courageux, vous ne pourrez donc protéger le continent sans son aide précieuse.

Christophe Oliveras dit «Ah Puch»

Christophè Oliveras dit «Ah Puch» est peut être le membre le plus étrange du conseil... En effet, il n'a pas la peau brûlée par le soleil comme ses compères, il n'a pas les cheveux des enfants de l'ancien royaume, et pour cause, Ah Puch est espagnol! Mais méfiez vous, il n'en est pas moins inca pour autant; C'est Alt lui même qui l'a reconnu comme fils de Cuzco et la pris sous son aile.

C'est dans l'une des caravelles de Colomb que Christophè est venu en Amérique latine, il était médecin pour l'expédition, ses connaissances du corps humain en témoignent. Un jour, alors que Colomb négociait avec Alt, Christophè se fit mordre par une fourmi du Nicaragua. Ses



LOPE DE AGUIRRE FERTE CAV
DIEGO DE LO MARANONE

transes devenant de plus en plus terribles, Colomb décida d'abandonner son médecin et de le remettre entre les mains des guerisseurs mayas. Et quand il revint à lui, les colons espagnols étaient partis,...

Il décida alors d'apprendre des guerisseurs et de leur apprendre sa médecine, il devint alors connu du peuple maya, si bien qu'Alt décida d'aller le voir à la fin de ses jours pour qu'il le guerisse de sa vieillesse.

Bien évidemment, Christophè ne réussit pas à soigner Alt, mais ce dernier reconnut en lui des talents qui seraient bien utiles au conseil,... Sa facilité d'adaptation, ses connaissances des plantes, des hommes et enfin sa médecine européenne renforcée par celle des Mayas, qui est, comme on le sait, l'une des plus prodigieuses de toutes l'Amérique du Sud.

Teicu aura besoin de lui quand Cortès débarquera car ses connaissances dans les techniques et l'armement espagnol font de lui un excellent conseiller diplomatique pour le conseil.

Le guerrier

Outre Teicu Cuzco

Quetzalcoatl. On raconte que cet qu'il tua son premier jaguar à l'âge de aurait participé et remporté plus de nombreuses cicatrices qui couvrent s'est occupé de la formation militaire s'est retrouvé en mauvaise passe, assailli par le peuple en colère, mais faisait la loi. Sa technique de combat fait de lui un titan qui n'a jamais été vaincu par qui que ce soit. Son nom est connu jusqu'en Europe. Il a dirigé ses troupes dans des combats qui semblaient perdus d'avance et malgré cela il les a remportés et en est sorti couvert de gloire.



connaît un autre guerrier de renom, homme est né une lance à la main et trois ans. La rumeur dit même qu'il 300 batailles. Cela, les écrits et les son corps peuvent en témoigner. Il de Teicu. Plusieurs fois le conseil attaqué par des bêtes sauvages, ou Quetzalcoatl a toujours montré qui

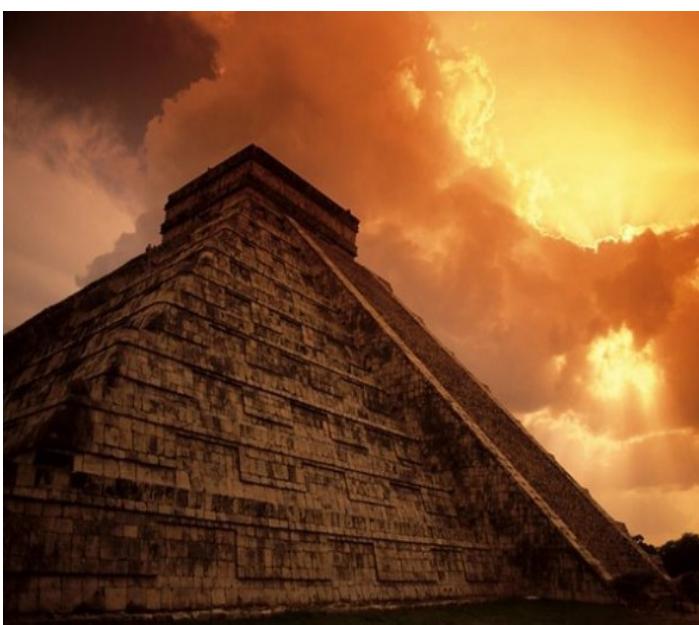
Quetzalcoatl a toujours montré qui

Mais Quetzalcoatl n'est pas qu'une brute assoiffée de sang pour autant, il est aussi réfléchi, calme et fait preuve d'une grande loyauté envers Cuzco. Toutes ses qualités ont fait de lui le premier général de Cuzco et le conseiller de guerre personnel ainsi que l'entraîneur de Teicu.

Les sages de l'anciens royaume priaient un prophète futur qui tuerait quiconque se mettrait en travers de son chemin... Maintenant que ce prophète est né, les mamans indiennes racontent à leurs enfants, que si ils ne sont pas sages, la lame de Quetzalcoatl viendra les chercher.

Les quatres peuples...

Les Incas sont les plus répandus sur le continent, comptant de nombreuses tribus, ils s'adaptent facilement et peuvent vivre dans des conditions extrêmes, Enfants de la tribu des Seeonee du



pleuple inca vous êtes les élus qui partirez pour Cuzco.

Les Mayas sont d'excellents soigneurs, leurs connaissances dépassent largement celles des autres peuples, plantes, animaux, astronomie, physique, ils savent tout et

sont curieux de tout! Les fils de l'apu maya, Dekkan, ont été choisis pour représenter le savoir maya à Cuzco.

Les Aztèques sont féroces, vaillants, courageux, on les craint partout, même en Europe. Ils ne sont jamais fatigués! Les guerriers Mowha, maîtres des armes à distance, iront montrer au conseil que l'on peut compter sur les Aztèques.

Enfin, les Chilbchas, répartis en plusieurs familles sont d'excellents batisseurs, leurs villes sont les plus grands carrefours marchants de tout l'empire du Soleil, après Cuzco bien sûr. Famille Waingunga faites résonner le cri des Chilbchas au sommet du Machu Picchu!»

«La force du loup, c'est le clan, la force du clan, c'est le loup»

Outre vos peuples, un camp louveteaux se passe en sizaine. Mais une sizaine c'est quoi? Une sizaine c'est aussi un groupe avec lequel on rit, on joue, on découvre,..., on rend service, ensemble. Dans ce petit groupe de personnes où tout le monde se sent à l'aise, on s'amuse... Dans une sixaine, tout le monde a le droit de donner son avis aussi bien les plus petits que les grands. Pendant 9 jours, au camp tu vas vivre des aventures avec les louveteaux de ta sizaine.

Comme chaque groupe, une sizaine a besoin d'un meneur. C'est pour cela que tu es là, sizenier. Mais ne t'inquiète pas, ce petit paragraphe te servira de base pour comprendre ta missiosn.

Tu as un rôle de gestion de ta sizaine. C'est à toi qu'il revient d'organiser la vie en communauté. Tu dois veiller à ce que tout le monde participe aux charges et aux activités, à ce que personne ne soit mis de côté. Tu ne dois cependant pas agir en tyran, veille à ce que chacun ait son mot à dire, sans toutefois que ne s'installe un grand désordre... Il faut que chacun prenne ses responsabilités et des initiatives, se sente à l'aise, vive un tas de découvertes. Enfin, ton rôle est aussi de faire en sorte que ta sizaine «vive bien», qu'elle profite des richesses de la vie en commun et qu'elle dépasse les difficultés. Une première pratique de cet exercice se trouve dans la préparation du concours cuisine (le grand festin du conseil), que tu devras organiser avec ta sizaine (tes chefs sont d'ailleurs là pour t'aider à la contacter si tu en as besoin).

Jeunes loups vous venez de lire le mot aux sizeniers. On ne vous oublie pas, on vous demande de faire votre maximum afin que la sizaine fonctionne impeccablement, car diriger ou assister une sizaine n'est pas un travail de tout repos. Le camp repose autant sur vos épaules que sur les leur. Donnez votre avis, prenez des initiatives, mais si la sizaine est dans une impasse et que la démocratie n'aboutit en rien, c'est à votre sizenier qu'il faudra se référer. Toutes les tâches, toutes les activités ne vous paraîtront peut être pas agréables, mais il est important que vous donniez votre maximum et que vous écoutez votre sizenier pour que l'ambiance reste au beau fixe. La réussite du camp dépend de chacun d'entre nous.

Vos missions...

Le rite sportif du passage à l'homme.

Comme tout bons Amérindiens, vous devrez passer les rites initiatiques qui mélangent force physique, mentale, volonté et adresse. Ces rites montrent au peuple latino que vous êtes enfin des hommes, prouvez le à votre nation avant de conquérir les autres peuples.

La grande marche dans les Andes...



Une fois vos compétences démontrées vous devrez partir pour Cuzco afin de participer aux débats, mais la route vers les Andes n'est pas tendre, vos pieds souffriront, à plusieurs reprises; le soleil vous murmurera de vous arrêter, mais vous serez plus forts que les montagnes et assez courageux que pour grimper aux marches des temples de Cuzco.

Le grand festin du conseil!

Les débats ça creuse, vous devrez donc vous nourrir, quoi de mieux pour influencer le conseil que de l'inviter à dîner? Si celui-ci est bien reçu et mange à sa faim, il n'est pas impossible que vous soyez dans ses bonnes grâces. Sâchez que le grand conseil rafolle du maïs des Andes, vous devrez en incorporer dans vos menus, si vous voulez qu'il soit conquis!

Votre temple, votre tanière!

Une fois sur Cuzco il vous faudra investir les lieux, construisez-y le plus grand, le plus majestueux temple. Et surplombez la citée d'or! Que votre construction fasse de l'ombre aux cultures assaillies par le soleil, que votre construction arrête le vent des hauts plateaux des Andes. Que votre construction soit le plus court chemin vers le Dieu Soleil!!!

Le big combat!

L'heure est venue de vous montrer forts, courageux, vaillants, soyez aux côtes quand Quetzalcoatl accueillera les bateaux de Cortès, boutez l'Espagnol hors de vos terres, et devenez le maître du continent du Soleil...

La jungle n'est pas sans danger, la montagne n'est pas sans surprise...

Mais la vie des Amérindiens est pleine de surprises, car, en plus de toutes ces épreuves et de ces missions qu'il vous faudra affronter, vous ne pourrez espérer impressionner les autres peuples sans l'emporter sur les nombreux défis qui se dresseront face à vous dans votre terrible épopée. Ce n'est qu'en réussissant de manière brillante et spectaculaire ces épreuves semées sur votre route que vous pourrez approcher le sommet du Machu Picchu.



La promesse.

La promesse est un moment très important dans la vie d'un louveteau, elle se fait lors du second camp. Tes chefs t'expliqueront ce que ce passage signifie et ce que tu devras faire. Tu peux déjà penser à choisir un parrain. Nous proposons aux louveteaux suivants de faire leur promesse: Guillaume B., Andreas, Victor,

Gregor, Lorànt, Gilles, Romain, Matéo, Arthur, Louis Mc, Youness, Guillaume, Sacha et Gaspard.

Dans ta hotte!

Un camp, ce sont des activités intérieures et extérieures par tous les temps. On y passe des moments calmes comme des moments intenses, sportifs ou d'endurance à la marche par exemple. Veille à bien préparer ton sac pour vivre pleinement ces activités pendant 9 jours.

- ✗ Shorts (5)
- ✗ Un Pantalon
- ✗ T-shirt (Un par jour dont celui de l'unité si tu l'as)
- ✗ Un sous-pull
- ✗ Pull ou sweat-shirt (3)
- ✗ Sous-vêtements (12)
- ✗ Grosses chaussettes (13)
- ✗ Pyjamas (2)
- ✗ Une paire de chaussures d'intérieur
- ✗ Paires de vieilles baskets (2)
- ✗ Une paire de chaussures de marche
- ✗ Veste chaude et imperméable
- ✗ Maillot et bonnet de bain
- ✗ Matériel de couchage: Sac de couchage ou couette* (plus housses (2)) - Lit de camp ou matelas pneumatique (plus housses de matelas (2)) – oreiller - taies (2) - Une couverture – Son meilleur ami de la nuit – une photo de ton amoureuse et de ceux que tu aimes.

* La couette pour les ainés, participant au pré-camp, est exclue, car notre séjour chez les éclaireurs demandera de pouvoir transporter son sac facilement, une couette n'est pas vraiment qualifiable d'ergonomique.

- ✗ Trousse de toilette : Serviettes de bain (2) - gants de toilette (2) – Savon - Savonnette - shampoing - Brosse à dents - dentifrice – pince à ongles – Mouchoirs – Brosse à ongles - Crème solaire – Après solaire
- ✗ Lampe de poche
- ✗ Une gourde
- ✗ Une gamelle
- ✗ Une boussole
- ✗ Un canif (qui sera confié à tes chefs lorsque tu n'en auras pas l'utilité)
- ✗ Une casquette
- ✗ Lunettes de soleil
- ✗ Un parapluie (inutile bien évidemment)
- ✗ Un petit sac à dos
- ✗ Papier, enveloppes, timbres et de quoi prendre note
- ✗ Ton instrument de musique
- ✗ Un déguisement d'Amerindiens (par rapport au thème du camp)
- ✗ Ton menu pour le grand festin du conseil
- ✗ Des chiques (Mais si ton short tombe avec le poids des chiques qu'il y a dans tes poches, tes chefs devront réguler leur intégration. N'oublie pas que pour ne pas dénaturer le gout de ces douceurs, il faut les consommer avec modération. N'en prends donc pas en quantité folle, tu ne pourras profiter d'une réserve de ton propre poids)

Les parenthèses te donnent un ordre de grandeur si c'est la première fois que tu fais ton sac pour partir à l'aventure.

Écris ton nom sur chacun de tes vêtements pour ne pas les perdre! Et écris d'avance les enveloppes que tu comptes envoyer pendant le camp, ça évitera d'oublier l'adresse ou de perdre le papier où elle est inscrite !

Tu devras avoir toujours sur toi, un short, ton pull louveteau, ton foulard et ta bonne humeur.

Pour participer au camp, tu devras donner à tes chefs, dès le début du camp, ta carte d'identité, ta carte sis, tes fiches médicales et autorisations complétées avec tes informations personnelles et tes éventuelles ordonnances.

Informations pratiques:

Dates importantes

Nous t'attendons le 20 juillet 2015 au gîte à 19h avec ton pique-nique pour le soir. Pour les ainés (à savoir Gabriel D., Augustin, Louis Sc. et Cédric), le camp débutera le 18 juillet 2015 au local à 11h, avec ton sac mais sans pique-nique.

Nous clôturerons le camp le 30 juillet 2015 à 15h au gîte, ta famille est invitée à venir partager son gouter, qui demande le moins de vaisselle possible, avec toute la meute.

Pour notre planète, nous t'incitons à faire du covoiturage, voilà pourquoi en annexe à ce carnet tu recevras les coordonnées des autres parents, une conversation mail sera, également, lancée dès ce soir.

En cas de problème avec les dates du camp n'hésite pas à demander à tes parents d'envoyer un message à Akéla, il fera tout pour que tu puisses participer à un maximum d'activités.

Adresse du gîte

Maison de jeunes de Malmedy

Rue Frederic LANG n°5

4960 Malmedy

Payement

Le prix du camp est de 130€ au BE95 0635 6576 4558 – Franck LEYH – «Camp» ainsi que le nom et le prénom de votre (vos) enfant(s) participant(s) au camp. Merci de verser cette somme avant le 15 juillet 2015.

Prépare au mieux ta mission...

Bien sûr le grand conseil à conscience que ton périple commence dans très très longtemps et que tu es, pourtant, impatient. Voici pourquoi il t'a préparé quelques épreuves pour que tu patientes, pour que tu t'entraînes et pour que tu t'amuses un peu... Si tu rapportes ces jeux faits au camp, tu auras un petit présent du conseil!

Jeu 1:

Trouve les mots: Apu, Cuzco, Lama, Temples, Quechua, Latin, Ayllu, Soleil, Sacrifice, Pretre, Aclla, Coricancha et Kuraka

S	O	L	E	I	L	F	A	I	R	P	C	A
A	E	A	C	I	S	S	A	L	H	R	F	E
A	K	M	C	C	I	A	L	O	A	E	A	F
C	C	A	P	U	N	Y	R	P	C	T	R	C
O	A	L	I	R	U	L	Z	M	C	R	I	A
R	C	L	L	A	C	L	A	N	U	E	S	N
I	L	A	T	A	Q	U	E	C	H	U	A	C
C	A	N	D	E	S	C	A	U	N	K	C	H
A	A	C	C	M	M	Z	U	Z	R	U	R	N

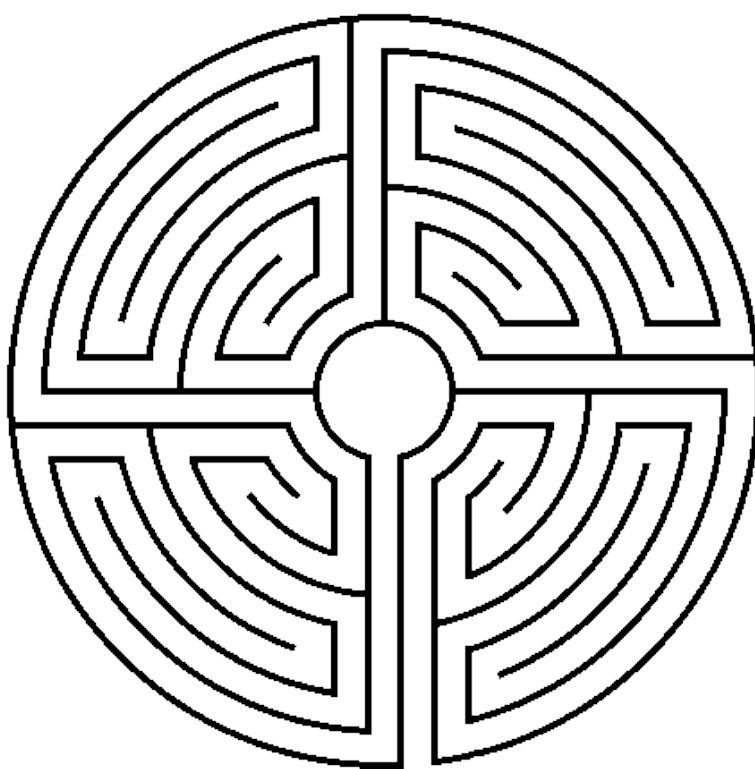
N	R	P	R	C	R	P	I	C	C	R	I	I
C	L	O	A	I	F	H	L	O	F	A	F	E
H	K	A	S	C	F	R	I	E	F	K	I	C
A	S	A	C	R	I	F	I	C	E	A	S	O

Jeu 2:



Jeu 3:

Les temples de cité de Cuzco sont souvent de vrais dédales,
 sauras-tu t'y retrouver? Atteins le centre du labyrinthe pour confirmer ton aptitude à te localiser.



Jeu 4:

Résous ce rébus: A



:

Jeu 5:

Saurais-tu donner la localisation de chaque peuple dans le monde d'aujourd'hui?

- Aztèques Colombie
- Incas Mexique
- Mayas Guatemala –
Honduras

- Chibchas

Pérou

Jeu 6:

Retrouve tous les mots cachés.

Bonus: trouver le mot APU (c'est le seul qui soit en diagonal)

X	M	U	L	V	V	F	S	N	A	K	E	M
C	S	R	B	P	C	C	V	O	M	P	I	S
Y	S	A	C	R	I	F	I	C	E	G	U	U
E	Z	A	Q	M	E	C	X	R	R	E	O	P
N	A	F	Z	X	M	O	R	J	I	T	P	K
F	M	J	D	U	P	N	K	D	N	I	P	J
C	O	N	Q	U	I	S	T	A	D	O	R	L
U	R	K	T	F	R	E	F	Y	I	P	I	M
W	G	S	O	L	E	I	L	D	E	R	T	U
O	T	F	R	D	U	L	G	J	N	M	H	K

Jeu 7:

Fais preuve de réflexion et résous cette énigme:

Mon premier vient après sol.

Mon deuxième est le début de maman.

Mon tout est animal que l'on peut croiser chez les Incas.

Jeu 8:

Sais-tu pourquoi le soleil et la lune sont si importants pour les peuplades amérindiennes?

-

Jeu 9:

Ta logique est ici testée. Résous cette énigme:

Un père et un fils ont à eux deux 36 ans. Sachant que le père a 30 ans de plus que le fils, quel âge a le fils ?

Jeu 10:

Mon premier est un animal qui boit du lait.

Mon second est un animal qui est souvent dans les égouts.

Mon troisième est la première syllabe du mot "demande".

Mon tout est ce que tu tentes de résoudre ici et que tu as résolu dans le jeu 7.

Jeu 11:

L'architecte Mictlan a besoin d'aide pour ses calculs:

Vous avez 4, 4,4 et 4. Vous pouvez utiliser l'addition, la soustraction, la multiplication et la division. Vous devez trouver au final le résultat 20.

Jeu 12:

Quelles expressions se cachent ci-dessous?



Jeu 13:

Quel message est caché ci-dessous:

je t'explique que vous allez immédiatement au cinéma

Jeu 14:

Pour conserver les territoires azteques, chilbchas, mayas et incas
vous aurez besoin de:



Jeu 15:

Colorie le Macchu Picchu



Jeu 16:

Aide Ah Puch à étudier l'empire du Soleil:

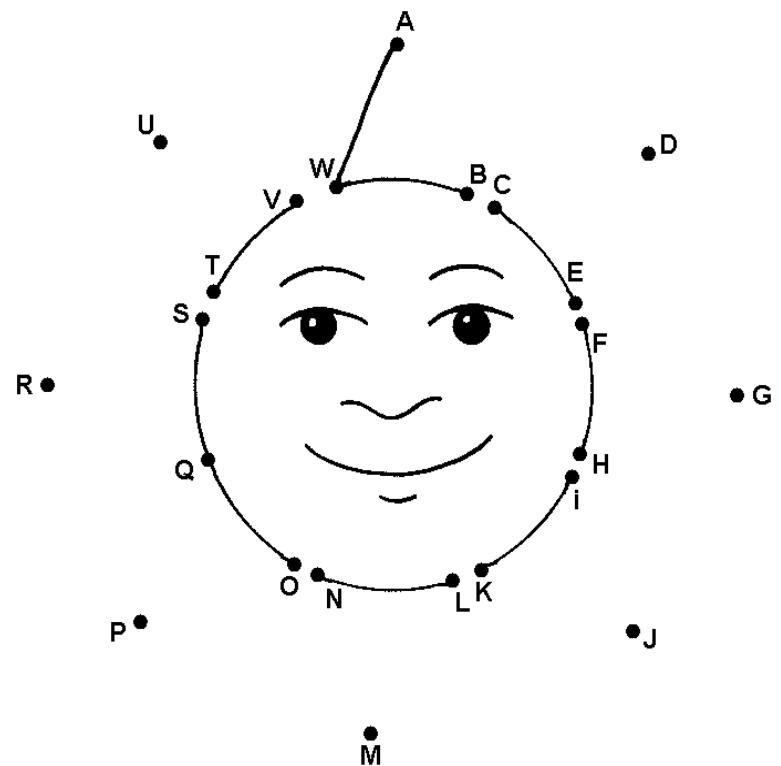
Quelles sont les différences entre un lama et un alpaga?

Quelle est la capitale de la Bolivie?

Qu'est ce qu'un capibara?

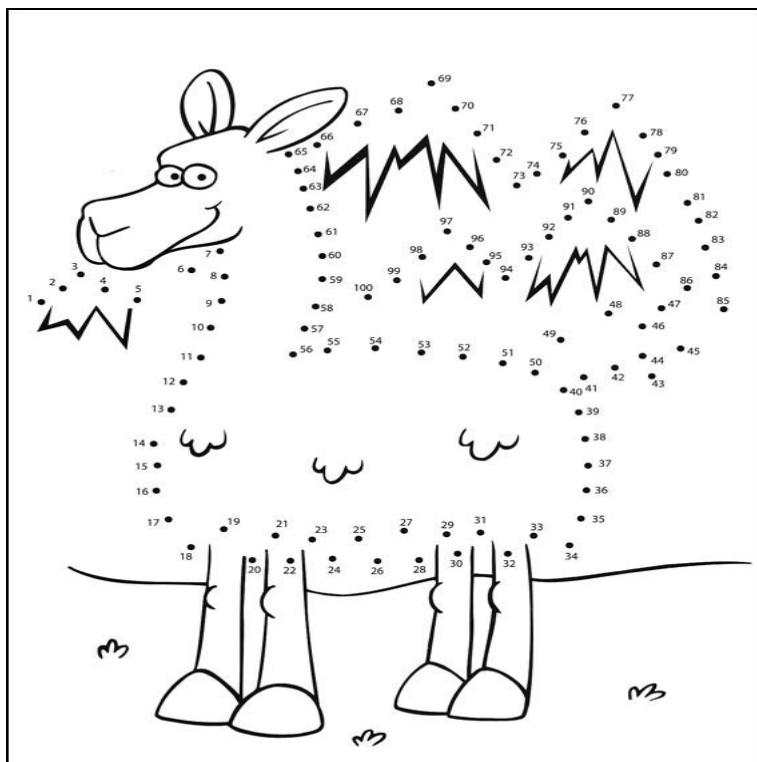
Jeu 17:

Relie correctement puis colorie:



Jeu 18:

Relie:



Jeu 19:

Il semblerait qu'un intrus se cache dans l'armée de Cortès:



Jeu 20:

Mon premier se dresse fier sur les bateaux

Mon second demande qu'on se taise

Mon troisième est un oiseau voleur

Mon dernier peut être de crème, ou de fleur et est une maternité pour garçon.

Enfin mon tout caresse les nuages, tant son site surplombe le continent du soleil!