

**LIBRAMONT 2017**



**MEUTE JONATHAN**

Comme c'est bon de rêver... Fermer les yeux et pendant un instant pouvoir devenir un pirate, un footballeur, présidente des États-Unis ou encore mieux, devenir Bagheera !

Mais est-ce que tu ne t'es jamais demandé d'où venaient ces rêves ? Est-ce que tu ne t'es jamais demandé si quelqu'un contrôlait ces rêves ? Quel est le secret derrière tout ça ?

Et si je te disais que tout se passe à Libramont, sur l'île des rêves ? Et si je te disais que **le temps d'un grand camp**, tu auras l'occasion de comprendre les rêves... de l'intérieur !

Eh oui ! Le moment pour toi est venu de te rendre là où tout se crée et tout se transforme...

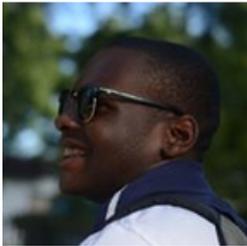
## **BIENVENUE DANS L'USINE DES RÊVES**

Tu n'es pas ici un simple visiteur : l'équipe de choc de l'usine des rêves (que tu connais déjà très bien) va faire de toi un véritable expert du rêve ! Es-tu prêt à vivre cette aventure qui s'annonce formidable ?

# LE STAFF

Commençons par la présentation des employés de l'usine des rêves, qui seront là pour te guider pendant ta formation et ton parcours sur l'île.

 A young man with short brown hair and glasses, wearing a white t-shirt, is making hand gestures with both hands. He is outdoors with a beach and ocean in the background.	<p><b>Akéla</b> <i>Interprète; il peut communiquer avec toutes les personnes de l'île des rêves... et bien d'autres encore !</i></p>
 A young woman with long brown hair, wearing a dark top, is smiling slightly. The background is dark.	<p><b>Raksha</b> <i>Policière; grâce à elle, la loi est respectée sur l'île. Essayez de commettre un délit... à vos risques et périls !</i></p>
 A young man with short dark hair, wearing a black t-shirt, is smiling. He is in a kitchen or food preparation area with shelves and a large metal pot in the background.	<p><b>Kaa</b> <i>Directeur; le patron ici, c'est lui. Il supervise les opérations des rêves et délègue les tâches.</i></p>



## **Bagheera**

Service des plaintes; toujours le premier au courant quand il y a un problème avec les rêves.



## **Ziggy**

*Machiniste*; s'occupe des machines et de l'aspect technique, surtout dans l'usine. Il est arrivé peu de temps avant toi.



## **Won-Tolla**

*Architecte*; c'est lui qui se charge de créer les rêves et de les mettre en place.

Une équipe d'intendants géniaux nous accompagnera bien sûr tout au long du camp ... Mais il vous faudra venir pour les découvrir !



# LE GRAND CAMP!

Pour certains, il s'agit du premier, pour d'autres, le dernier (snif) et pour tous les autres, l'aventure continue mais vous réserve comme chaque année de belles surprises !

Le camp est un moment privilégié, l'aboutissement d'une année louveteau riche en rebondissements et en découvertes. On va y vivre des grands jeux, des journées spéciales, on va participer à fond aux veillées, on va rire et s'amuser non-stop, on va apprendre à construire une cabane, à faire un feu et à chanter plus ou moins juste, ... Nous allons aussi vivre des moments plus sérieux, comme le Message au Peuple Libre (pour les deuxièmes années), ou des moments plus fous comme le fameux spaghetti sur table de la journée crado ... En somme, deux semaines qui s'annoncent déjà inoubliables !



La réussite de ce camp ne se fera pas sans ton aide, on compte donc sur toi pour être motivés à 200% durant tout le camp !



On compte sur les plus âgés pour encourager les plus jeunes et montrer le bon exemple, on compte sur les co-sizeniers pour dynamiser leur sizaine, on compte sur les plus jeunes pour nous apporter de nouvelles idées et pour secouer un peu tout ce petit monde, on compte sur les intendants pour faire de bons repas, on compte sur le soleil pour qu'il brille durant 15 jours, et de notre côté on fera tout pour que ce camp soit une réussite et reste gravé dans nos mémoires à tous comme un moment incroyable. Et n'oubliez pas, si un petit coup de blues survient pendant le camp, tous les Vieux Loups sont là pour en parler, pour vous faire mille câlins (ou rien qu'un bisou, comme vous voulez) et des chatouilles, et les sizeniers et les aînés sont là également !

# LE PROGRAMME-TYPE

Voici à quoi ressemble une journée type pendant le grand camp ...

*8h00* Réveil des chefs et intendants.

*8h15* Lever des chefs et intendants et préparation du petit-déj'.

*8h30* Lever des louveteaux.

*8h45* Rassemblement et petite gym du matin.

*9h00* Petit-déjeuner.

*9h30* Charges et débarbouillage.

*10h00* Début de l'activité.

*12h30* Repas du midi.

*13h30* Vaisselle en sizaine, sieste et temps libre.

*14h30* Reprise des activités.

*16h00* Goûter.

*18h00* Wash-wash et temps libre.

*19h00* Repas du soir.

*19h45* Vaisselle en sizaine.

*20h15* Début de l'activité de soirée.

*22h00* Fin de l'activité, brossage des dents et dodo !

# MAIS ... AUCUNE JOURNÉE N'EST BANALE AU CAMP !

Voici déjà un petit aperçu de toutes les folles aventures auxquelles tu peux t'attendre ...

## *Le Hike*

Une journée de marche en groupe, pour rigoler, chanter, échanger avec les animateurs qui t'accompagnent, observer la nature, ...



## *Concours cuisine*

Composer un menu en sizaine, faire les courses avec les intendants, et puis tout cuisiner vous-même, tel est le programme de cette journée. Une occasion de faire ce qui vous plaît, ce dont vous allez baver pendant tout le camp, et de gagner le vote des animateurs et intendants par la même occasion.

Note pour les connaisseurs : il est inutile de prendre avec vous vos recettes et vos épices ! Nous aurons tout sur place, et il faut jouer le jeu de manière fair-play ;)

## *Journée à l'envers*

Tout est mélangé ! On se réveille avec une veillée, on mange le souper le matin, les chefs sont intendants, les sizeniers chefs et les intendants louveteaux, ... Prépare - toi à perdre tes habitudes !

## *Journée crado*

Une journée dédiée à la crasse, mais dans la rigolade. Profites - en pour t'asperger de peinture, d'eau et d'autres substances. Lavage au karcher le soir garanti.

## *Jeux Olympiques*

Qui sera le plus rapide, le plus fort, le plus habile ? Tu pourras montrer de quoi tu es capable, et te mesurer au reste de la meute, en toute camaraderie bien sûr.

## *Message au Peuple Libre*

Un moment spécial dédié aux louveteaux de deuxième année. C'est l'occasion pour chacun de réfléchir sur ce qu'est la vie en meute, et comment la rendre encore plus belle.



## *Mowhas*

Ce sont des petits ateliers animés par vos animateurs préférés, en vue de vous apprendre des tas de petites choses dont on vous réserve la surprise... Qui a dit qu'on ne pouvait pas apprendre en s'amusant ?

### **LA VIE EN MEUTE**

Il ne faut pas oublier non plus ce pour quoi nous sommes tous là, ensemble, pendant 10 ou 15 jours. Nous vivrons des moments forts, et nous repartirons avec de tas de souvenir inoubliables ! Si tu es là, c'est parce que tu es important, au sein de la Meute, comme tous les autres loups ! La Meute apporte des valeurs essentielles de vie en groupe, d'apprentissage, d'entraide, de partage, de découvertes, etc. Il est toujours bon de partir en camp en ayant cela en tête. Relis donc bien attentivement ce qui suit, car mine de rien, c'est cela qui nous réunit tous.



*De notre mieux !*

Notre meute est formée de louvettes, de louveteaux et de vieux loups. Nous formons le Peuple Libre parce que nous décidons tous ensemble de ce que nous faisons et comment le faire. Mais pour que tout cela fonctionne, il y a pleins de petites habitudes sympas qui nous permettent de vivre mieux ensemble. C'est cela que nous te proposons de découvrir dans ce qui suit.

*Une loi ...*

Nous avons également choisi de vivre sous une même loi : La force du loup, c'est le clan ... nous devons nous unir face aux difficultés, seul on ne peut avancer bien loin. On a besoin des autres pour nous aider à continuer.

Avec la meute, on peut faire des choses que tout seul, tu ne peux pas accomplir. C'est donc grâce à la meute que tu t'amuseras et que tu découvriras des tas de choses.

*La force du clan, c'est le loup...*

Chaque loup apporte quelque chose d'unique à la meute. Si un seul louveteau manque, c'est la

meute toute entière qui en est déséquilibrée. Ne néglige jamais quelqu'un dans la meute, mais au contraire, va vers lui et apprend à mieux le connaître. Tu découvriras sûrement un loup exceptionnel !



*Une devise : « De notre mieux! »*

Pour réussir des choses géniales ensemble, chacun essaie de respecter ce qui a été décidé. A sa manière, chacun fait tout son possible. En effet, chaque loup est différent : ce qui est important, ce n'est pas que tu sois fort dans un domaine, mais que tu fasses du mieux que tu peux. Ainsi, c'est toute la meute qui profite des efforts de chacun et qui en ressort plus forte.

*Le Bivouac...*

C'est un moment de pause, de recentrage sur soi-même. Il est très important pour toi. Pendant quelques instants, lors d'un temps libre, d'une

sieste, prends le temps de t'arrêter. Tu peux réfléchir aux événements que tu as vécus, dire ce que tu as découvert et ce que tu veux encore faire. Tu peux passer ce moment tout seul ou en petit groupe. Souvent, à deux ou à trois, c'est plus facile de se souvenir de tout ce qu'on a vécu. Mais il ne faut pas être trop nombreux sinon ce n'est plus personnel. Puis si tu le veux, tu peux écrire les moments qui t'ont marqué et ce que tu as envie de découvrir dans un petit carnet. A la fin du camp, tu seras content de pouvoir le lire et te rappeler toutes les activités. Il peut aussi être utile pour se rappeler de choses que l'on veut discuter lors d'un conseil. Il est probable également qu'il y ait quelques moments de frictions, des petites disputes pendant le grand camp. Quand on vit en groupe, c'est normal, mais il faut savoir réagir et ne pas laisser les choses s'aggraver. Ne règle pas ces problèmes tout seul, vas en parler rapidement à un vieux loup. Tu en trouveras certainement un prêt à t'écouter et à calmer la situation.



*Le rocher du conseil ...*

## **1. A quoi sert le conseil ?**

L'avis de tous les loups est important. Tout comme il est important que chacun puisse s'exprimer en confiance et sans jugement pour que la vie en groupe se passe au mieux.

On se retrouve donc tous ensemble pour parler de ce qu'on fait, de ce qu'on pourrait faire, de ce qui ne va pas à la meute, ce qui a été super, ... On peut faire le point sur une activité ou une journée et en tirer des conclusions pour l'avenir.

Bref, le conseil, c'est le moment où la meute vit fort, très fort, parce que le sujet principal, c'est la meute.

## **2. Que fait-on au conseil ?**

Il faut tout d'abord prendre la parole. J'essaie de m'exprimer devant les autres louveteaux, de dire mon propre avis. Si je me sens à l'aise pour parler au conseil, je sais que ce n'est pas toujours le cas pour les plus jeunes de la meute. C'est pourquoi je les encourage à s'exprimer.

Il faut aussi écouter. Pendant le conseil, j'apprends à ne pas parler quand l'autre parle. Petit à petit, je fais attention à ce que chacun dit. J'essaie de comprendre ce que chacun dit. J'essaie de comprendre les différents avis. C'est enfin décider ensemble. J'apprends à accepter le choix du groupe qui n'est pas toujours le mien. Et puis, ce n'est pas tout de décider. Après il faut agir, prendre des initiatives, donner des idées pour réaliser le projet. Chacun met du sien pour que la décision du groupe puisse se vivre le mieux possible.

### **3. Comment te préparer au mieux pour vivre un conseil ?**

Selon le livre de la jungle : Baloo l'ours, Hathi l'éléphant et Akéla le chef de la meute sont là pour te donner des petits trucs. En suivant leurs traces, tu grandiras au conseil.



Sur les traces de [Baloo](#), j'apprends la parole :

- J'ose prendre la parole
- Je donne mon propre avis. Je commence mes phrases par "JE". Je réfléchis à ce que je vais dire et comment je vais le dire (de manière respectueuse pour tous)
- Je respecte l'avis des autres, et j'aide un plus jeune à dire ce qu'il pense.

Sur les traces d'[Hathi](#), j'apprends à écouter :

- Je ne parle pas en même temps que d'autres
- J'essaie de comprendre ce que l'autre dit.
- Si je ne suis pas du même avis que l'autre, je le laisse parler jusqu'au bout et j'essaie de comprendre son point de vue.
- J'essaie de comprendre les différents avis qui sont exprimés au conseil.

Sur les traces d'[Akela](#), j'apprends à décider et à organiser :

- J'essaie d'accepter la décision du groupe même si ce n'est pas la mienne.
- Je fais de mon mieux pour mettre en pratique ce qui a été décidé.
- Je commence à prendre des initiatives.
- Je fais des propositions au conseil pour aider à la réalisation.

## 4. Il y a rocher du conseil et conseil de sizaine

Le Rocher du conseil, est un moment où on se réunit tous ensemble pour parler de la meute, de ce qu'on vit, de ce qu'on aimerait vivre, etc.

Le conseil de sizaine est un moment où on partage ses découvertes et défis du bivouac, on propose un projet pour la sizaine, on dit des choses qui ne vont pas où qu'on aimerait changer. Souvent, un vieux loup sera là pour vous écouter et veiller à ce que chacun puisse s'exprimer.



### *Sizaines*

La sizaine est une équipe de plus ou moins 6 louveteaux avec qui tu vas vivre des tas d'activités. Dans cette équipe, il y a des jeunes et des aînés. Chacun est important et y trouve sa place.

La sizaine est un groupe restreint qui te permet de connaître encore mieux ceux qui vivent avec toi. En sizaine, on tient des conseils, on rend service, on fait certaines activités, etc. On discute tout à son aise. Pour se connaître chaque sizaine possède son cri et sa couleur. Mais les sizaines ne sont pas éternelles. Certains loups quittent la meute, d'autres la rejoignent.

Le sizenier porte sur sa manche gauche deux bandes. Ce ne sont ni des médailles, ni des trophées. Elles lui rappellent son rôle et sa responsabilité dans la sizaine, ainsi que les efforts à accomplir pour progresser dans sa tâche.



## *Rassemblement*

Quand tu entends le cri du rassemblement, tu abandonnes alors tout ce que tu fais et tu rejoins très vite la meute autour des vieux-loups. Pendant le rassemblement, les sizaines forment un carré, composé de 4 cotés bien droits et de 4 angles de 90 degrés. C'est un moment où on se tait et on écoute ce que les vieux loups racontent. Le rassemblement est très utile pour expliquer le jeu qui va commencer, pour donner des informations importantes, en début ou fin de journée, ...

## *Un salut ...*

A la meute, les vieux-loups et les louveteaux se saluent. Le salut du louveteau, c'est les doigts dressés comme les oreilles d'un loup. Il montre que l'on fait partie du peuple libre.



Chaque fois que tu fais le salut, c'est comme si tu disais: « *Je suis louveteau, je suis membre du Peuple Libre. J'observe la loi de la meute et je vis ses aventures* ».

Cependant, il faut que tu aies déjà fait ton message au peuple libre, lors de ton deuxième Grand Camp pour pouvoir saluer car le salut signifie que tu as déjà vécu ce moment important.



L'édit de la jungle est le chant que nous chantons à la fin de chaque réunion pour clôturer la journée, pendant le camp, nous le chanterons tous les soirs. Essaie donc de l'apprendre par cœur si tu ne le connais pas encore.

Ceci c'est l'édit de la jungle,  
Aussi vrai, aussi vieux que le ciel.  
Et les loups qui l'observent en vivent  
Mais le loup qui l'enfreint doit grandir.

Comme la liane autour de l'arbre  
La loi passe derrière et devant.  
Car la force du clan, c'est le loup  
Et la force du loup, c'est le clan.

Chaque jour de la queue aux  
moustaches,

Lave-toi ; bois bien sans trop t'emplir.  
Souviens-toi : le jour est pour la chasse,  
N'oublie pas : la nuit est pour dormir.

Le chacal suit le tigre et mendie  
Mais toi, loup, quand ton poil a poussé,  
C'est ta loi, il faut partir en chasse  
Ne devoir ta pâture qu'à toi seul

# TON SAC

Que prendre dans ton sac ?	Je viens avec :	Je rentre avec :
1 sac de couchage dans lequel tu dors bien		
1 matelas pneumatique (+ pompe) ou un lit de camp		
1 coussin et des draps si tu en as besoin		
10 ou 15 caleçons/boxers/culottes		
10 ou 15 paires de chaussettes (normales)		
2 grosses paires de chaussettes		
3 à 4 shorts		
2 à 3 pantalons		
7 à 9 t-shirts (manches courtes)		
1 à 2 t-shirts (manches longues)		
3 pulls en plus de ton pull loup		
1 à 2 pyjamas		
Chemisettes (si tu en utilises)		
1 kw et/ou veste contre la pluie		
1 paire de chaussure intérieure (ex: sandale de gym)		
1 paire de baskets (extérieur)		
1 paire de chaussure confortable de marche		
1 casquette ou couvre-chef ou chapeau ( <b>obligatoire</b> )		
1 paire de lunette de soleil		
1 petit + 2 grands essuies de bain		
3 gants de toilette		
1 à 2 maillots de bain + 1 bonnet de bain		
<b>Ton déguisement !</b>		
Trousse de toilette :		
1 tube de dentifrice personnel		
1 brosse à dents personnelle		

Que prendre dans ton sac ?	Je viens avec :	Je rentre avec :
1 tube de shampoing personnel		
1 tube de savon personnel		
1 gobelet		
Peigne/brosse/ ... personnel (évitons les poux)		
Coupe ongles		
Crème solaire personnelle !		
Médicaments (voir page suivante pour la notice)		
La plaquette de camp		

Tu peux bien sûr, en plus, prendre ton petit doudou préféré, un petit livre et des jeux de société (jeux de cartes peu encombrant, par exemple).

### **Quelques petites notes et conseils à propos de ce qui va dans ta valise :**

- Nous insistons vraiment à ce que tu prennes le strict minimum, dans UN sac maximum par personne. En effet, nous n'avons pas un camion extensible pour amener tous les sacs de l'unité aux endroits de camp.
- Nous te demandons de mettre tes initiales sur un maximum de tes effets personnels, pour minimiser les malchances de les perdre,

et de créer une montagne de vêtements perdus en fin de camp.

- Prends une taille d'oreiller ou sac en plastique qui servira comme sac à linge sale.
- Ne prends pas ton nouveau t-shirt que tu as reçu pour ton anniversaire ; nous te rappelons que tout ce qui rentre dans ta valise va peut-être être un peu abîmé ou avoir des tâches irrécupérables (à part pour ton déguisement). Donc prends des affaires que tu peux salir sans trop t'en soucier.
- La crème solaire, peigne, et dentifrice sont des objets uniquement personnels car la crème solaire est un produit coûteux et précieux (nous avons commandé énormément de soleil, donc nous en aurons besoin !). Nous serons aussi très attentifs à ce que les peignes et dentifrices ne soient pas prêtés pour éviter des échanges de bactéries et autres microbes indésirables.

- N'oublie pas des enveloppes préalablement timbrées (avec les adresses déjà écrites !) pour écrire à toutes les personnes que tu désires. N'hésite pas à communiquer également l'adresse du camp à ton entourage pour recevoir plein de lettres de ta famille ou de tes amis.

Adresse du grand camp :

Locaux scouts de Libramont  
Rue du Cèdre  
6800 Libramont-Chevigny  
Belgique

- Comme indiqué à la page des rendez-vous, prévois également une gourde et un sac à dos (de la taille de celui que tu prends d'habitude pour venir aux réunions). Tu utiliseras ce sac à dos et ta gourde beaucoup de fois lorsque nous ferons des activités un peu plus loin de l'endroit de camp, donc c'est vraiment important !

- Et surtout le plus important, n'oublie pas ton déguisement ! Sois créatif, confectionne ton propre déguisement ! Nous sommes sûrs que tu as tout ce qu'il te faut à la maison, et qu'il ne faut rien acheter de supplémentaire.
- Cette année étant placée sous le signe du rêve autour du monde, pare-toi de tes plus beaux accessoires et fait jouer ton imagination pour nous montrer ton **déguisement de rêve ! :)**
- Par contre, tu laisses à la maison tout ce qui est : couteaux, briquets, cordes, jeux électroniques, GSM, tablettes, ordinateur, feux d'artifices, argent de poche, télévision, tes bijoux, ta trousse de maquillage, matériel scolaire, pierres précieuses, mp3, iPod, ton animal de compagnie, cadre photo, tes cartes de joueurs de foot, ballons, ... Nous avons tout ce qu'il faut pour s'amuser et se détendre, donc ne te soucie de rien ! De plus, le camp se vit en groupe, et de ton côté tu retrouveras tout cela le 15 août au soir.

# MÉDICAMENTS

Si le cas se présente, il est impératif de prévenir Won-Tolla (responsable pharmacie) ou un autre animateur, au minimum à la veille du départ. Il faut nous fournir les médicaments pour l'entièreté du camp. Il est également demandé d'expliquer clairement les traitements à donner (nom du médicament, dosage et heure d'administration) sur la fiche médicale pour une question d'assurance, et par facilité pour nous-mêmes. Dans le cas où votre enfant prend ses médicaments par lui-même, merci de faire la même démarche, ainsi que de nous prévenir.



## LE PAIEMENT DU CAMP

Nous demandons une sollicitation rapide de votre part, sinon votre enfant ne participera pas au camp.

Pour ceux qui participent au camp :

- Le montant pour les enfants qui partent le **1 août** est de **150€**
- Le montant pour les enfants qui partent le **4 août** est de **130€**

Ce montant est à virer pour le 20 juillet 2017 au plus tard, sur le numéro de compte de la meute : BE31 0014 3837 9755, avec en communication "Grand Camp 2017 + nom du loup".

Au cas où vous seriez confrontés au moindre problème financier pour payer le camp, n'hésitez surtout pas à nous en faire part au plus vite, et nous réglerons le problème en toute discrétion.

Aucun louveteau ne doit rater le camp pour une simple raison financière.

Cet argent permet de payer la location du camp, la nourriture, et les frais de déplacement. De plus, chefs, comme intendants, inter viennent également financièrement pour leur participation au camp.

# Organisation générale : infos pratiques

## 1. Déposer les bagages + documents

Tu peux venir déposer tes bagages le 31 juillet, à partir de 18h et jusque 20h, dans la salle des sports au local. Apporte également l'autorisation parentale et ta fiche médicale ce jour-là !

Nous en donnerons des copies à la réunion de parents, et ils sont également téléchargeables sur le site de l'unité, sur la page de section de la meute Jonathan.

## 2. Début de camp

Pour tous : venez en uniforme impeccable (foulard et pull louveteau !) et prenez avec vous un petit sac avec votre pique-nique et de quoi boire.

→ Départ le 1er août :

Rendez-vous à la gare de Jette, sur la Place Cardinal Mercier à Jette, à 8h30.

Les louveteaux convoqués à ce départ sont :  
*Lucas M., Dylan, Clara, Matthieu V., Tibe, Dorian, Félicien, Gabin et Théo.*

→ Départ le 4 août :

Rendez-vous à la gare de Jette, sur la Place Cardinal

Mercier à Jette, à 8h30.

Tous les autres louveteaux sont conviés au départ !

### **3.La fin du camp**

Le camp se termine le 15 août. Et afin de terminer dans la joie et la bonne entente, nous organisons notre traditionnel BBQ ! Voici comment cela s'organisera ...

Nous vous attendrons le 15 août vers 12h pour un beau carré de fin de camp et l'apéro. Nous allumerons un super grand BBQ pour que vous puissiez cuire les viandes que vous apportez pour vous et vos enfants.

Nous nous occupons du buffet de salades froides, des boissons, ainsi que des assiettes et couverts.

Nous ne fixons ni de prix, ni de bar payant, mais une caisse sera mise à disposition pour que vous puissiez y mettre ce que vous voulez.

Pour les parents qui ont des enfants dans d'autres sections, tout est organisé pour que vous puissiez passer un peu de temps à chaque endroit. Si ce n'est pas clair, n'hésitez pas à venir nous poser vos questions.

-> En bref : apportez vos viandes, on s'occupe du reste ! :)

## **NOUS CONTACTER...**

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez la moindre question, inquiétude, ou pour n'importe quel autre renseignement !

Par email : [jonathan@99eme.be](mailto:jonathan@99eme.be) ou [staff.jon99@gmail.com](mailto:staff.jon99@gmail.com)

Par téléphone :

Akéla : 0479/08.00.42.

Raksha : 0470/22.35.03

Kaa : 0474/22.01.94.

Bagheera : 0472/27.22.71.

Ziggy : 0498/13.69.61.

Won-Tolla : 0471/57.69.52.

Nous te souhaitons de très bonnes vacances !  
Profites - en à fond, et reviens - nous avec le  
sourire, de la bonne humeur et de la motivation à  
revendre ! On se voit le 31 juillet ! :)

A bientôt,  
On t'embrasse,  
Le staff !

