



Hike d'Unité

17-18-19 avril 2026



Chers parents,


Chers Baladins, Loups, Éclaireurs et Pionniers,

Voici toutes les informations concernant le tant attendu hike d'Unité.

Mais avant tout, un hike d'Unité, ça sert à quoi ?

C'est un moment fantastique où toute l'unité, du plus petit au plus grand, passe un weekend de folie, encadré par les animateurs, les Cogways (nos anciens chefs) et le staff d'Unité.

Une grande découverte de vivre ensemble pour les plus jeunes, un avant-goût de camp pour les « anciens », l'aboutissement de 6 mois de préparation pour les animateurs ... et pour tous, l'occasion de vivre intensément un weekend, toutes sections confondues, dans une belle atmosphère scout et d'amitié ...



Quelles aventures vous attendent ?

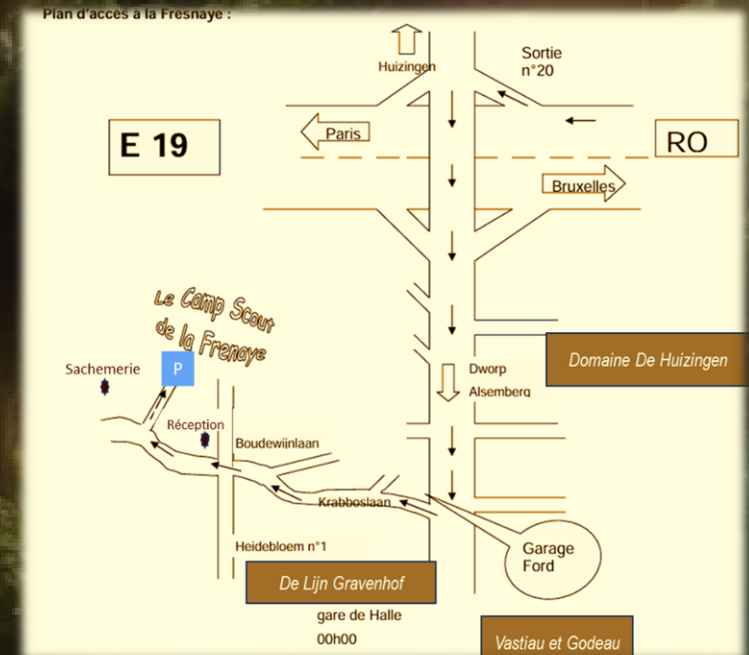
La panique est grande dans la Forêt Magique du domaine de la Fresnaye. En effet, les magiciens qui y vivent ont, pour une raison inconnue, perdu tout pouvoir magique. Ils ont donc convié le peuple des Nains (baladins), celui des Hobbits (loups), les Elfes (éclaireurs) et les Dragonniers (pis) afin de former une Communauté qui, en unissant leurs forces, pourra peut-être faire réapparaître la magie dans la forêt de Dworp...

Comment accéder à la Forêt Magique ?

Les peuples des Nains, des Hobbits, des Elfes et de Dragonniers sont attendus au Centre scout « La Fresnaye », Prins Boudewijnlaan à 1653 Dworp.

ATTENTION ! L'entrée du domaine se fait exclusivement par la Krabbosstraat. Les magiciens vous attendent sur le parking, au centre du domaine. La circulation dans le domaine est à sens unique ; vous devrez donc ressortir par la Prinsboudewijnstraat.

Il y a peu de place, n'hésitez pas à covoiturer ! Garez-vous le plus possible près des autres voitures et merci de ne pas vous attarder plus que nécessaire.



Quand la Communauté est-elle attendue ?

Tous les peuples de la Forêt Magique sont attendus le **vendredi 17 avril à 18h30**, en uniforme impeccable. Au retour, les parents sont attendus le **dimanche 19 avril à 11h00** :

- ☉ 11h30 > 13h00 - Présentation des camps : à tour de rôle, les staffs de chaque section expliqueront aux parents et aux animés tout ce qu'il faut savoir pour le grand camp (thème de camp, lieu, date, ...)
- ☉ 11h30 à la Sachermerie (grand bâtiment au centre du domaine) : verre de l'amitié
- ☉ 12h15 : grand festin de pains burgers.

Votre présence à nos événements est importante pour faire vivre notre unité. N'hésitez pas à passer commande via le lien dans l'e-mail.

Merci d'avance pour votre présence !

Prix de l'aventure : 38 € par enfant, à verser sur le compte de l'unité : BEO4 1431 2595 7231 avec comme mention « NOM + Prénom de votre enfant - Hike d'Unité »

Le prix du hike ne doit en aucun cas être un frein à la participation de votre enfant. N'hésitez pas à prendre contact avec le staff d'unité (staff_unite@35eme.be) si c'est le cas et nous trouverons ensemble une solution.

Nous vous attendons nombreux pour venir en aide aux magiciens désespérés ! Au plaisir de vivre cette folle aventure,

Les animateurs

Staff Baladins : Sky, Auratus & Gushu

Staff Louveteaux : Chickaï, Bagheera, Raksha, Kotic & Akéla

Staff Eclaireurs : Bobcat, Gundi, Choucas & Agami

Staff Pionniers : Irbis, Impala & Tazi

Oogways : Xérus, Caberu, Aïdi, Saki, Rama & Suricate

Le staff d'Unité : Jaguarundi, Chickaree, Burunduk, Airedale, Guib & Tazi

Matériel à emporter dans son sac à dos/valise (petit !) :

- ☉ Matelas (pas de lit de camp)
- ☉ Sac de couchage et couverture (même en avril, les nuits peuvent être fraîches)
- ☉ Le doudou est toujours le bienvenu
- ☉ Un mini nécessaire de toilette (savon, brosse à dents, dentifrice, brosse à cheveux)
- ☉ Essuie de bain
- ☉ Pyjama chaud
- ☉ Vêtements de rechange pour le samedi et le dimanche en fonction de la météo prévue (pantalon, t-shirt, pull, vêtements chauds, sous-vêtements)
- ☉ Pull chaud pour le vendredi et samedi soir
- ☉ **Déguisement** en fonction du peuple de ta section
- ☉ Bonnes chaussures de marche
- ☉ Chaussures pour l'intérieur (propres)
- ☉ Veste ou k-way
- ☉ Chapeau de soleil ou bonnet (écharpe, ...) en fonction de la météo
- ☉ Un petit sac à dos
- ☉ Une gourde
- ☉ Une lampe de poche
- ☉ Carte d'identité + éventuels médicaments (à remettre aux animateurs dès votre arrivée)

Les interdits

- ⊗ **Les bonbons et autres snacks (on en a prévu bien assez !)** ;
- ⊗ **Les cigarettes, vaporettes, alcool et drogues ;**
- ⊗ **Les GSM et appareils électroniques pour tous les animés ; l'utilisation du GSM ne sera pas autorisée durant tout le weekend, que ce soit pour les éclaireurs ou les pionniers (allez, courage, ce n'est que 48 h 😊)**