

C'EST REPARTI !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

54 ENFANTS, 10 MONITEURS, LA CUISINE, UNE INFIRMIERE, 2 DIRECTEURS, DES VISITEURS : LA RECETTE DU BONHEUR !



PRISON BREAK

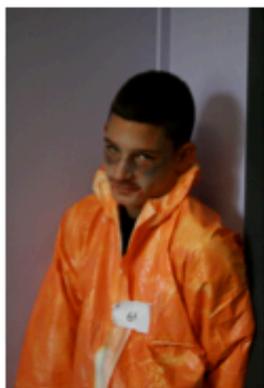
EN ARRIVANT, VOUS AVEZ PU VISITER LA PRISON "ALCOLOTRAZ", SEULE PRISON DANS LE VAL-DE-TRAVERS. APRES AVOIR PRIS EN PHOTO, MESURE AINSI QUE PRIS LES EMPREINTES DIGITALES DE VOS ENFANTS, ILS ONT DÙ S'INSTALLER DANS LEURS QUARTIERS. SI VOUS, PARENTS AVEZ EU LA CHANCE DE REPARTIR LES ENFANTS

SONT LANCES POUR DEUX SEMAINES D'ACTIVITES INTENSES.

JOURNEE CERN

C'EST DANS UN LABORATOIRE MYSTERIEUX QUE LES FRERES STEV'OW ET BILL SMYTH S'ADONNENT À DES EXPERIENCES PERILLEUSES AFIN DE REUSSIR À CONSTRUIRE UNE MACHINE À

REMONTER LE TEMPS. CES DERNIERES SE REVELENT PLUS COMPLIQUEES QUE PREVU. L'UN DES FRERES SE SACRIFIE POUR TESTER LA MACHINE, C'EST A PARTIR DE LA QUE LES MALHEURS ONT COMMENCE. TOUT D'ABORD, IL RESSORT TROP GRAND. LES COLONS DOIVENT S'ADAPTER A LA NOUVELLE SITUATION : CURE-DENT FAISANT OFFICE DE MIKADO, PARTIE DE BASKET AVEC UNE BALLE DE PING-PONG, OU ENCORE SE NOURRIR DANS DES COUVERTS TOUT PETITS. DURANT L'APRES-MIDI ON PENSE AVOIR TROUVE LA SOLUTION MAIS LES COLONS SE RETROUVENT TOUT PETITS. LES GRENOUILLES SONT GIGANTESQUES ALORS QUE LE BABY-FOOT EST DEvenu LEUR TERRAIN DE FOOT ALORS QUE DES TARTINES DE NUTELLA GEANTES LES ATTENDENT POUR LE GOUTER. EN FIN DE JOURNEE LES FRERES SMYTH TROUVENT ENFIN LA SOLUTION AU PROBLEME ET TOUT REDEVIENT NORMAL.





JOURNEE CUISINE

CÔTE-AUX-FEES – Catastrophe humanitaire



La sécheresse sévissait à Narböck depuis plusieurs mois et la situation devenait critique, de sorte que la famine menaçait toute la population. Un éclairer se présente donc dans notre monde afin de récolter quelques semences signes d'un nouveau départ.

Mais il n'obtient pas l'accueil escompté, seul le boucher osant quelques mots bienveillants. C'est ainsi que le Dieu Miggy, cochon devant l'éternel, apparaît devant un messager en transe d'avoir dansé le hachon (le haka du cochon). Prêt à se

donner corps et âme pour la bonne cause (car dans le cochon « tout est bon »!), il ne reste plus qu'à situer le sanctuaire grâce à une carte. Quatre points à atteindre, quatre pièces d'un puzzle de coordonnées menant non loin de la Colo.

Mais l'accès au mouvement Miggien se mérite, et les indices s'obtiennent après un blind test en « cochonnant », une énigme énigmatique, une transmission d'informations filaire et une séance photo (dans l'ordre: « Pigstar », « Epigme », « Pigophone » et « Pigoshop yourself »).

L'accomplissement de ce pèlerinage mène à la matérialisation du cochonou, qui tient parole en se sacrifiant sur l'autel de la générosité et du don de soi!

La Team Cuisine

Colo Christmas

Noël arrive en plein mois d'août. Le thème est particulièrement original et inspirant. Les idées ont fusé également.

Après une dispute avec le Père Noël, les lutins décident de rejoindre les rangs du Père Fouettard. Attristé, le Père Noël se rend compte de ses erreurs et décide de former de nouveaux lutins encore plus performants. Pour ceci, plusieurs activités sont proposées : Lancer de boules de neiges; chants de Noël pour le moins originaux ou encore confection de gâteaux de Noël. Après avoir brillamment réussi ces postes, les futurs lutins furent conviés à une grande fête organisée par le Père Noël.

Au final, nous tirons un bilan plus que positif de cette journée des grands. Nous avons apprécié leur investissement ainsi que leur sérieux lors de la préparation. Bravo et merci à tous les grands.

JOURNEE SHREK



FORT FORT LOINTAIN

Il était une fois dans le royaume Fort Fort Lointain... Il était une fois une histoire d'amour.

L'histoire d'amour d'un ogre disgracieux et d'une noble princesse.

Cette journée fut une grande partie de plaisir pour colons (du moins nous l'espérons) et moniteurs. Nous avons essayé, à travers sketches et jeux, de faire passer un message d'amour tout en gardant le but principal : l'amusement. L'introduction fut une mise en scène du mariage entre Fiona, la princesse, et Charmant le soi-disant gendre idéal: beau riche

(mais plutôt stupide et narcissique).

Fiona, tiraillée entre l'honneur de ses parents et ses sentiments, doit prendre une dure décision.

De là, les enfants se sont immiscés dans la vie des deux potentiels maris. Des postes Shrekiens, d'une part : des rots, goûter des aliments étranges, jouer avec la boue (ne vous inquiétez pas pour vos enfants, chers parents, une journée politesse avait précédée celle-ci) et d'autre part, un poste Charmant : se faire beau (eh oui, seule préoccupation du jeune homme). Fiona décida finalement de se marier avec Shrek. S'ensuit un kidnapping de la Belle par Charmant, dépité par cette

décision.

Les enfants et monos se lancèrent alors à la recherche de Shrek (piscine de boue située dans un champ éloigné) et à la libération de son amante. Une poursuite dans la maison, transformée en château sombre plein d'obstacles, est entreprise. Fiona fut finalement libérée.

Malheureusement la journée s'est finie par un immense combat dont seul le malicieux Chat Potté sortit indemne.

Mari-jupe



COLO NEWS

JOURNEE COLOMEO & JULIETTE

Ce mardi matin 8 août au XV^e siècle, dans la ville de Verone-aux-Fées vécutent deux familles très puissantes, les Descends Grave et les Capumoche, mais ennemies. Malheureusement, Coloméo Capumoche et Juliette Descend Grave tombent follement amoureux. Coloméo étant un peu maladroit a de la peine à séduire Juliette. Il va apprendre avec les enfants les bonnes manières, mettre la table, la galanterie, danser la valse et écrire des poèmes. Durant l'après-midi, entre les deux familles une bataille éclate. Les enfants ont l'occasion de



VOYAGES :

La colonie la joie de vivre a organisé deux expéditions à choix cette année. L'une d'elle allait à la piscine et l'autre aux mines d'asphaltes du Val-de-Travers. Après ces aventures, tout le monde s'est retrouvé devant la piscine pour prendre le goûter. A la fin de la journée, le groupe s'est scindé en deux : un groupe partit dormir dans une ferme sur de la paille et l'autre groupe à la protection civile de Couvet. Le lendemain matin les enfants ont marché depuis Buttes pour rentrer dans notre chère et belle maison.



faire des duels contre le clan ennemi et fabriquent des masques. A la fin de la journée, le score des duels est à égalité. Coloméo & Juliette décident de faire un bal masqué où chaque enfant vient avec un-cavalière masqué pour danser la valse.



JOURNEE ARMEE



C`est aux aurores que toute la colo est réveillée et est entraînée dehors par les égosillements des moniteurs déguisés en gradés de l'armée de terre. Chaque colon arbore son uniforme règlementaire : baskets, sweatshirt et sac à dos qui s`avèrera par la suite inutile. Le petit déjeuner est

pris dehors en attendant les instructions et les premiers échauffements du matin commencent déjà : pompes et abdos sont au rendez-vous.

Par la suite le rangement des chambres encadré, peintures camouflage, garde à vous,

apprendre à monter un brancard. L`après-midi les enfants sont séparés en sections et dirigés vers les différents postes :

Il fallait marcher au pas, retirer les chewing gum collés sous les tables, transporter un blessé sur un brancard dans un slalom, nettoyer des chaussures avec une simple brosse à dent, des cabanes en toile de tente, parcours du combattant, laver les vitres.



ATELIERS:

Comme chaque année, des ateliers ont été organisés. Des avions en papier, des porte-clefs, des photos, des bracelets, cocktail ou une ballade dans la région pour les moins manuels ont occupé vos enfants durant une demi journée





JOURNEE SUPER HEROS

TEMPS FORTS

musculaire, faire preuve de force et d'habilité pour porter des seaux chez Hulk puis se libérer des fils tissés par Spiderman. Ironman a demandé aux enfants beaucoup de créativité afin de construire un nouveau robot original, Dexter était à cours de potion, Superman eut besoin d'aide pour retrouver des objet dans le noir et les Super-Nana ont appris à vos enfants le tir à l'arc.

Tout cet entrainement a été utile pour se dépenser au stade de foot l'après-midi avec des activités sportives telles que basket, corde à sauter ou match de foot. Le soir,

l'identité de Super-Maya ayant été découverte, les enfants sont partis à sa recherche dans la maison plongée dans le noir et pleine d'individus aux intentions pas forcément bonnes... Après avoir crié de peur ou être revenus à la case départ mouillés, les colons trouvèrent Super-Maya qui distribua son miel afin que tous les Super Héros retrouvent leurs pouvoirs.

Traditionnellement, à la mi-camps puis à la fin, un temps-fort est organisé afin de parler de ce qui ne va pas, ce qui doit être amélioré et naturellement ce qui va bien. Pour illustrer cela, nous utilisons des couleurs: noir pour ce qui ne va pas, vert pour ce qui est à améliorer et rouge pour ce qui va bien. Chaque groupe prend un moment avec son moniteur pour discuter entre eux et les directeurs font un compte rendu devant toute la colo

afin que chacun puisse réagir à ce qui a été signalé. Il est à relever que cette année l'ambiance



a été très bonne, que tous les cadres ont été contents de la participation active des enfants et de la bonne ambiance qui régnait entre tout le monde. Je profite de ces quelques lignes pour remercier les Ados de leur motivation et qui ont entraîné tous les colons dans leur super dynamique! Je remercie aussi tous les cadres grâce à qui tout le monde a passé une super colo!



Plus de pouvoirs

Au secours! les Supers Héros se sont fait voler leurs pouvoirs. Seul Super-Maya peut les aider avec son miel. Le problème c'est que personne ne sait à quoi elle ressemble. Les colons doivent donc aider les Super Héros à découvrir son identité en récoltant des bouts de photographies dispersés à divers endroits. Pour cela ils ont dû faire du football avec Super-Mario, s'entraîner sur le parcours du combattant de Batman pour renforcer leur masse



ADOS: PIRATES DES CARAIBES



une tempête se lève et retarde un peu la course au calice. A la première éclaircie, tous les colons partent à sa recherche. La journée se termine dans une ambiance festive: BOUM BOUM BOUM...

Vendredi 5 août

Aurélia, Beatriz, Célia, Elise, Manon, Sabina, Florian, Léo, Thibault et Thomas prennent les rênes de la colo, direction les Caraïbes!

Une bande de pirates se fait voler un calice par des méchants. Pour retrouver ce précieux calice, les colons

participent à diverses activités telles un combat d'épées en mousse, une pêche miraculeuse aux canards ou encore à l'apprentissage d'une chorégraphie techno. Tout ceci afin de gagner des indices leur permettant de déchiffrer une carte au trésor. A l'heure du goûter,



PHOTOS DIVERS



COLO NEWS



M
E
R
C
I

A

T
O
U
S

A

L
·
A
N
N
E

P
R
O
C
H
A
I
N
E

