

Thème du camp : « Le Silmarion »



Les premiers jours du monde étaient à peine passés quand Féanor, le plus doué des elfes créa les trois Silmarils. Ces bijoux renfermaient la Lumière des Deux Arbres de Valinor. Morgoth, le premier Prince de la Nuit, était encore sur la Terre du Milieu et il fut fâché d'apprendre que la Lumière allait se perpétuer. Alors il enleva les Silmarils, les fit sertir dans son diadème et garda dans la forteresse d'Angband. Les elfes prirent les armes pour reprendre les joyaux et ce fut la première de toutes les guerres. Longtemps, longtemps après, lors de la Guerre de l'Anneau, Étrond et Galadriel en parlaient encore.

Veillées

« *L'ombre et la Flamme.* »

Fil rouge : *Aigle.*

Ombre tchèques : *Busard.*

Mime : *Mustang.*

Prière : *Chamois*

« *Les Galeries des Nains.* »

Fil rouge : *Chamois.*

Comédie musicale : *Mustang.*

Chœur parlé : *Busard.*

Prière : *Aigle.*

Le fil rouge comprend l'animation des chants.

La prière comprend la gestion des feux.

N'hésitez pas à être imaginatifs, que ce soit pour les décors, les tenues les chants. . .

Concours cuisine

« Délices du Royaume d'Orin. »

1 repas, la présentation comptera pour beaucoup.

Installations

- de Patrouille : Feuilles, table à Feu et s'il reste du temps, table.

Feuilles : Trou + de quoi s'asseoir + Bâche.

Table à Feu : Foyer protégé (soit surélevé, soit dans un trou isolé) + tablette de préparation.

- de Troupe : coin veillée : même que pour le W^oL de troupe.