

# LISTE DU MATÉRIEL

## CAMP JEU DE RÔLE | 12-16 ANS | À CHEVROUHEID



### Couchage (gîte avec lit et matelas) :

- Sac de couchage
- Oreiller
- Taie d'oreiller

### Vêtements :



- Veste imperméable de préférence de couleur neutre
- Pantalons
- Shorts/bermudas
- T-shirts/chemises
- Pulls/sweats plus chaud (soirée)
- Sous-vêtements
- Pyjama
- Maillot de bain
- Chapeau/casquette
- Bonnes bottines de marche

### Toilette :

- Essuies éponge
- Brosse à dents
- Dentifrice
- Savon et shampoing
- Sac à linge sale



### Divers :

- Sac à dos de 25l minimum
- Gourdes pour 2l minimum
- Boîte à tartines
- Carte d'identité (pas de photocopie)
- Vignettes de mutuelle
- Lampe de poche et/ou lampe frontale
- Mouchoirs
- Crème solaire
- Lotion anti-moustique



### Facultatif :



- Livres de détermination
- Carnet de notes
- Loupe/boîte-loupe
- Sandales/pantoufles
- Bottes
- Jumelles
- Petit couteau type « Opinel »
- Médicaments si besoin
- Un déguisement pour créer un personnage (dans l'univers *heroic fantasy*)

### Interdit :

- Appareils électroniques

### Vélo :



- Un vtt/vtc en bon état
- Cadenas
- Casque de vélo
- Porte-gourde dans l'idéal
- Porte-bagage dans l'idéal

- ✓ Le vélo doit être en parfait état de fonctionnement et être adapté à la taille de l'enfant.
- ✓ Le vélo doit répondre à ces caractéristiques :

**PAS de vélo de ville ni de BMX.** Un VTT est clairement l'idéal, un VTC est déjà un bon début. Ceci est de la plus haute importance pour que vos enfants passent un camp agréable ! Si vous n'en avez pas, essayez d'en avoir un à prêter

Des pneus larges à dessin en très bon état et bien gonflés, cela limite les dégâts lorsque l'on rencontre des bordures, nids de poules ou racines et permet de garder une bonne adhérence en toute situation

Un porte gourde et une gourde sont fortement conseillés

- ✓ Le vélo doit être équipé selon le code de la route Belge :

D'une sonnette fonctionnelle.

De freins avant et arrière **en bon état.** (Conseil : S'ils fonctionnent pour vous, ils fonctionneront pour votre enfant. Ne faites pas de test à vide)

D'une lumière blanche ou jaune à l'avant et rouge à l'arrière

D'un catadioptré blanc à l'avant et d'un rouge à l'arrière

De catadioptrés sur les pédales ainsi que dans les roues (ou des pneus à flancs réfléchissants)

D'un phare avant pour le soir/nuit. Différent d'une lumière de position, il doit pouvoir éclairer à plusieurs mètres