



21^e MEUTE ÉPERVIÈRES **CAMP D'AUTOMNE – LISTE DE BAGAGES**

S.V.P. Afin d'éviter des pertes d'équipement, veuillez identifier tous les effets de votre enfant. Ceci permet de retracer plus rapidement les items égarés. Nous ne sommes pas responsables des objets perdus, volés ou brisés.

Effets personnels obligatoires :

- Uniforme louveteau complet: chemise, foulard, noeud, ceinture, sacoche, corde, carnet de chant (De Notre Mieux), boussole (facultatif), papier et crayon
- 1 sac de couchage, un matelas de sol, une couverture chaude et 1 oreiller
- 1 pyjama, des pantoufles
- 3 paires de sous-vêtements
- 3 paires de bas
- 1 paire de bas chauds
- 3 t-shirts et 1 chandail chaud
- 2 paires de pantalon
- 1 imperméable et des bottes de pluie / 1 manteau, 1 tuque, 1 foulard ou cache-cou, des mitaines (selon la température)
- 1 paire de souliers de course
- 1 nécessaire d'hygiène (brosse à dents et dentifrice, brosse/peigne, shampooing, savon, antisudorifique, etc.)
- 1 petite serviette et 1 débarbouillette (pour la toilette personnelle)
- Papiers mouchoirs (Kleenex)
- 1 lampe de poche et des piles de rechange
- 1 sac pour les vêtements sales
- 1 petit sac à dos contenant : 1 bouteille d'eau, crème solaire, chasse-moustique, **lunch froid et entièrement jetable**)
- 1 sac fourre-tout ou sac à dos assez grand pour contenir l'ensemble des effets de votre jeune (Il doit pouvoir le transporter lui-même.)
- La carte d'assurance-maladie et les médicaments avec instructions précises écrites (à remettre à **l'animateur responsable des médicaments** dès votre arrivée au local)

Objets défendus (à ne pas apporter) :

- ♣ Montre (ou tout objet donnant l'heure)
- ♣ Gomme ou friandise
- ♣ Appareils électroniques (discman, walkman, lecteur mp3...)
- ♣ Jeu électronique
- ♣ Allumettes, briquet, etc.