

THÉMATIQUES

Cet été, le Campuces sera rempli de thématiques différentes chaque semaine. Toutes les semaines suivront la même grande histoire qui se poursuivra tout au long de l'été. À travers des épreuves et des activités, les enfants devront relever des défis afin d'atteindre les objectifs de la semaine et faire avancer l'aventure.

LA GRANDE QUÊTE DES MONDES

Il y a très longtemps, plusieurs mondes existaient en équilibre : le feu, la terre, le vent, l'eau, le combat, la glace, les animaux et la nature. Pour garder les portails entre ces mondes ouverts, de puissantes pierres magiques étaient utilisées. Mais un jour, elles ont été dispersées à travers les mondes et les portails se sont fermés.

ALYRA, une exploratrice curieuse et courageuse, est fascinée par les histoires des Anciens Mondes. Elle s'est donné la mission de retrouver toutes les pierres afin de rétablir les passages.

LE GRAND SAGE, un vieux gardien à la longue barbe et au bâton rempli de symboles mystérieux, connaît les histoires et les légendes des pierres. Il guide Alyra dans sa quête, même s'il ne sait pas exactement où elles se trouvent.

Une chose est certaine : les enfants du camp sont la clé pour les retrouver. Chaque pierre permettra d'ouvrir un portail vers un autre monde.

LE ROYAUME DU FEU - semaine 2 / 29 juin au 3 juillet

Alyra arrive au camp accompagné du Grand Sage. Ils racontent leur découverte : les pierres des mondes ont disparu !

Nous voici dans leur monde de base : Le Royaume du Feu. Un monde rempli de volcans, de dragons, de lave et de flammes mystérieuses. La Pierre de Feu se cache quelque part dans ce royaume brûlant.

Pour la retrouver, les aventuriers devront faire preuve de courage, relever des défis et traverser des épreuves dignes des explorateurs du feu.

Si la pierre est retrouvée, un nouveau portail pourra s'ouvrir.

LA VALLÉE DU VENT – semaine 3 / 6 juillet au 10 juillet

Alyra et le Grand Sage arrivent dans un monde où le vent ne s'arrête jamais de souffler. Mini tornades, montagnes immenses et tempêtes imprévisibles les attendent. La Pierre du Vent a été emportée par les courants d'air. Alyra et le Grand Sage auront besoin d'une équipe rapide et ingénieuse pour suivre les traces du vent et la retrouver.

LES SECRETS DE LA TERRE – semaine 4 / 13 juillet au 17 juillet

Sous la forêt et la colline du Mont-Habitant se cachent des tunnels, des grottes et des trésors oubliés. La Pierre de Terre serait enfouie quelque part sous leurs pieds.

Guidés par Alyra et le Grand Sage, les enfants devront explorer, résoudre des énigmes et travailler en équipe pour découvrir où elle se cache.

LE LAC MYSTÉRIeux – semaine 5 / 20 juillet au 24 juillet

Ce nouveau portail mène vers un immense monde d'eau rempli de sirènes, de pirates et de créatures marines.

La Pierre de l'Eau aurait coulé quelque part dans notre lac. Les aventuriers de Campuces devront coopérer, construire un bateau et naviguer pour la retrouver.

LE MONDE DES COMBATTANTS – semaine 6 / 27 juillet au 31 juillet

Dans ce monde, les plus grands héros viennent s'entraîner. Parcours, défis et épreuves attendent Alyra et les enfants.

La Pierre du Courage se trouve peut-être au cœur de cette académie légendaire. Pour la trouver, il faudra prouver sa détermination et son esprit d'équipe.

LE ROYAUME DE GLACE – semaine 7 / 3 août au 7 août

Alyra et le Grand Safe arrivent dans un monde glacé, rempli de tempêtes, de montagnes de neige et de glaçons. La Pierre de Glace est cachée dans ce paysage gelé.

Les aventuriers devront faire preuve de persévérance et d'ingéniosité pour réussir à la retrouver.

LA FORÊT DES ANIMAUX – semaine 8 / 10 août au 14 août

Dans cette forêt magique, les animaux semblent vouloir protéger quelque chose. Alyra pense que la Pierre des Animaux s'y trouve.

Pour avancer dans ce monde, les enfants devront observer, écouter et comprendre les créatures de la forêt.

LE JARDIN DES MILLES PLANTES – semaine 9 / 17 août au 21 août

Le dernier monde est rempli de plantes géantes, de fleurs mystérieuses et de secrets anciens.

La Pierre des Plantes est la dernière pierre nécessaire pour compléter la quête d'Alyra. Si les aventuriers réussissent à la retrouver, les portails entre les mondes pourront enfin rester ouverts !