

| Age                 | titre                        | fonction                   | dédicace  |
|---------------------|------------------------------|----------------------------|---|
| Lors de l'admission | Histoire du comté de Nice    | Appartenance et patrimoine | <i>Une histoire du comté de Nice, de la Provence, de la France et de l'Europe. A lire pour mieux connaître tes racines, inspirer ce que tu seras et feras.</i>  |
| 9 ans (petit loup)  | Découverte de la nature      | Ouverture au sensible      | <i>A tout âge l'essentiel est de sentir avant de comprendre. Pour qui sait les voir, la nature recèle des merveilles. Peut-être auras-tu la chance de rencontrer Merlin l'enchanteur au détour d'un sentier.</i>                            |
| 10ans (petit loup)  | Percevan (bd)                | Introduction au mythe      | <i>Les mythes dans leur scintillement enchanteur te montrent la route à suivre. Dans les aventures de ce chevalier, puise l'enthousiasme qui fera de toi un porteur de lumière.</i>   |
| 11 ans (cadet)      | Le petit prince              | Poésie et pureté           | <i>Les boucles blondes du Petit Prince ont ensoleillé des générations d'enfants. Conserve dans ton cœur la croyance en tes rêves. Comme le Petit Prince tu communiqueras la lumière à ta communauté.</i>                                    |
| 12 ans (cadet)      | Conte mythologique           | L'identité mythique        | <i>L'européen a toujours regardé vers le Nord, berceau éternel de sa source mère : cristal des grands dieux dont il descend. Les héros deviennent immortels par leur volonté de suivre leurs rêves. A ton tour, construis ton identité.</i> |
| 13 ans (cadet)      | Signe de piste               | L'esprit du clan           | <i>Pas d'esprit de clan sans clan de l'esprit européen : ton terroir, ta famille, ta communauté seront éternels si ton énergie sert entièrement ton appartenance</i>  |
| 14 ans (horde)      | Compagnie de la grande ourse | L'esprit du clan           | <i>Rémy, Germain, Blanche et Océane n'ont plus d'espoir que dans leur Horde. Le noyau initial ne s'est jamais brisé. Ils sont victorieux des échecs et de la mort. Leur aventure peut être la tienne si tu le veux.</i>                     |
| 15 ans (horde)      | Illiade                      | L'aventure                 | <i>De paysages nouveaux en risques maîtrisés, le héros est un infatigable voyageur. Il se découvre et s'accomplit au cours d'aventures sans lesquelles il ne serait pas le conquérant qui nous fait rêver. Sa mort est l'immortalité.</i>   |
| 16 ans (raider)     | Pilote de guerre             | Grandeur et servitude      | <i>Entre celui qui, dans le combat de la vie, a vaincu mille milliers d'hommes et celui qui s'est vaincu – maîtrisé - lui-même, c'est ce dernier qui est le plus grand et le meilleur guerrier.</i>   |
| 17 ans (raider)     | Les Indo-européens           | L'identité mythique        | <i>Beaucoup partent de presque rien pour n'arriver qu'à pas grand chose. Pars de très haut pour n'aller que vers les sommets.</i>   |
| 18 ans (raider)     | cadeau                       | Tour de Yul                | <i>Remise lors du Solstice d'hiver en présence de la maîtrise du ban au cercle des nouveaux "adultes" au seuil d'une autre étape de leur devenir.Ce geste confirme leur rôle de "porteur de flamme" au sein de la communauté.</i>           |