

Réunion avec les parents : 15 mai

Préalables

Lors de la réunion de préparation du 22 avril, il a été décidé qu'on séparerait l'unité en 2 groupes (et non en 3, en 3 sections) : le premier composé des baladins et d'une partie des louveteaux, le second des éclaireurs et des louveteaux montants. Dans ce compte-rendu, vous ne trouverez que la partie qui vous intéresse : l'animation des éclaireurs et des louveteaux montant.

Nous avons estimé les *animateurs* au nombre de 11 : Jean-Christophe (le papa de Chinkara), Benoit (le papa de Justin), Marcassin (le papa de Quentin), Jacques (le papa de Cariacou), Loutre, Daim, Faucon, Burunduk, Jabiru, Mumak et Cariacou. Ce onze de base - non ne connaîtra pas les joies du ballon rond – animeront une vingtaine de scouts (nous l'espérons). Ci-après vous trouverez la trame générale du jeu et les dernières (ou premières, c'est selon si on est optimiste ou pessimiste) préparations qui nous attendent.

Réunion du 15

Précisions d'entrée de jeu

(Restons dans le paradigme lexical du football, ce sport si viril !)

Au coup de sifflet, rassemblement ! Mais pas n'importe où : les enfants seront attendus à la sapinière. Nous faisons les équipes, et développons un thème enchanteur et captivant¹. Ensuite commence la première partie : la partie ateliers-découvertes. Suivez-nous au second point.

Première partie : ateliers-découvertes

(Oui c'est ceci le second point)

Nous allons faire découvrir, voire réapprendre ou réchauffer certaines techniques aux éclaireurs et aux louveteaux montants qui leur seront utiles, fortement, lors du camp, et des diverses activités scouts. Ces ateliers sont au nombre de cinq :

- 1) atelier nœud, sous la directive de Mumak et Jean-Christophe ;
- 2) atelier cartographie, sous la directive de Jabiru et de Jacques ;
- 3) atelier transmission, sous la directive de Faucon, Burunduk et Daim ;
- 4) atelier feu, sous la direction de Cariacou et Benoit ;
- 5) atelier secourisme, sous la direction de Marcassin et Loutre.

Comme vous le constatez, les équipes d'*animateurs* ont été composé par le plus grand des hasards. Le premier prénom qui apparaît pour chaque atelier est celui, disons, du responsable. En effet, chaque groupe doit prévoir soi-même son matériel et son activité. (Cependant, la solidarité étant de mise à l'unité de Rosée, n'hésitons pas à partager idées, matos, et autres coups de mains).

¹ Ce thème enchanteur et captivant sera dévoilé à vos oreilles impatientes dès que je l'aurai composé (dès qu'une idée de génie me traversera de part en part). Je vous tiens au courant.

Plus précisément en quoi consisteront ces activités ? Quel est le but poursuivi ? Comment vont-elles se dérouler ?

Vous avez bien fait de nous poser ces questions pertinentes car comme disait l'autre *quand on pose une question on est bête cinq minutes, quand on ne la pose pas on est bête toute sa vie*, et surtout on n'arriverait pas à coordonner cette réunion qui s'annonce géniale !

C'est très simple. Dans la deuxième partie du jeu (qui sera notre point trois... oui oui, ce n'est pas cohérent) les animés auront besoin de pinces-à-linge pour s'entre-attaquer. Ils les gagneront en réussissant les ateliers.

Les ateliers vont se dérouler comme suit : chaque groupe (il y en aura quatre) devra passer dans chaque atelier (selon un ordre préétabli et selon un itinéraire déjà calculé) durant 15 minutes chaque fois. A chaque fin d'atelier, ils devront réussir une épreuve (en rapport avec la découverte) ou mettre en pratique les nouveaux acquis pour tout d'abord gagner des pinces-à-linges (une si c'est bof, deux si c'est bien, trois si c'est excellent) et pour ensuite découvrir quel sera leur futur atelier à aller visiter. Ainsi donc chaque activité devra renseigner sur la suivante par une activité en rapport avec leur technique. L'ordre est simple : le premier envoie au deuxième qui envoie au troisième etc. Le premier c'est nœud, le deuxième cartographie, etc.²

Faisons un petit tour, en grosse ligne, de ce que les ateliers vont viser : la technique nœud vise à leur apprendre les nœuds de base utilisés au scout : le nœud de bois, le nœud plat, le nœud huit, ... dans le but ensuite de les mettre en application : nœud de brelage ou tête de bigue pour monter une table par exemple. Il serait intéressant également de mettre l'accent sur les « petits trucs » comme le fait, lors d'un brelage, de bien situer perpendiculairement le nœud de bois. La technique cartographie vise la compréhension d'une carte IGN : savoir se situer, reconnaître ce qui est sur la carte d'avec ce qui est dans la *nature* (repérer les conifères, les feuillus, les dénivellations, les bornes...), mais vise aussi l'utilisation d'une boussole et l'apprentissage de la technique de l'azimut. La transmission montrera aux animés d'autres manières que le morse et les messages cryptés traditionnel (comme Avocat (A = K)) : le sémaphore, l'utilisation des vieux téléphones de l'armée, mais aussi des codes secrets au citron ou au café. En ce qui concerne la technique feu, le truc ce ne sera pas de faire le plus rapidement une pyramide et d'*allumer le feu* mais d'enseigner quant aux arbres qui brûlent le plus longtemps, celui qui fait le plus de braises... Enfin le secourisme leur instruira ce qu'est une bonne trousse de secours, et les gestes corrects à avoir lorsque telle blessure surgit.

Ainsi donc voilà en quelque sorte ce qu'il sera déroulera durant 5 fois 15 minutes. Le but est bien que les animés petits et grands apprennent et découvrent, et surtout participent. Les *animateurs* y veilleront bien entendu. Pour éviter de leur lâcher d'un coup toute une théorie comme ça, les animés seront amenés à préparer durant les deux réunions précédant ou/et chez eux un peu le terrain.

Deuxième partie : le jeu Domination

Un jeu très simple sans limite de temps et facilement contrôlable, le jeu *Domination* se déroule comme une attaque de camp. Les animés, toujours en équipes partagent un camp de base où il y aura des tyroliennes qu'ils devront traverser pour récupérer une nouvelle vie, qui est également leur arme de combat indispensable : la pince-à-linge³. Ensuite, vie/arme en poche : pas de quartier, c'est la guerre. Il y aura 7 camps neutres, vides de tout occupant, juste *surveillés* par un *animateur*. Lorsqu'un animé, pas nécessairement toute l'équipe, arrive et touche l'arbre, ce camp appartient à l'équipe. L'*animateur* dès lors porte à son coup une plaque en carton colorée, illustrée par les couleurs de l'équipe. Chaque camp converti à sa

² C'est facile de savoir quel est l'ordre : remontez à la page précédente et regardez le numéro placé devant l'activité.

³ D'où l'importance de récupérer un maximum de pinces-à-linge lors des ateliers.

couleur rapporte des points à l'équipe : toutes les x minutes (le temps sera à fixer : 5 minutes, ...) au coup de sifflet, l'*animateur* trace une barre sur la plaque en carton qu'il est en train de porté, aux couleurs de l'équipe propriétaire à ce moment du camp.

Les autres équipes peuvent bien évidemment récupérer un camp simplement en arrivant à toucher l'arbre. Attention, il s'agit pour eux d'être agile et rapide pour ne pas se faire toucher pas les défenseurs (s'ils défendent : en effet, les propriétaires d'un camp ne sont pas obligés de le protéger, ils peuvent partir à l'offensive pour convertir à leur couleur le maximum de camps). Car s'ils se font toucher : c'est le combat de pinces-à-linge qui démarre⁴.

Lorsqu'un camp est pris, pour éviter les débordements et le fait qu'il soit repris immédiatement, nous fixons la règle de 2 X 20 : les non-possesseurs du camp, lorsque celui-ci vient d'être pris par une nouvelle équipe, doit attendre 20 secondes avant d'attaquer, et doivent reculer de 20 mètres.

Mais ce n'est pas tout : des 7 camps, il y en aura au moins un qui sera mobile, compliquant la tâche des animés, et il y aura deux *animateurs* qui ne tiendront pas de camp, mais qui parcourons les bois pour toucher et ennuyer les animés : voler les pinces-à-linge, faire faire des gages, ...

A la fin du jeu, au coup de sifflet final, les *animateurs* de chaque camp font le compte des barres qu'ils ont sur chaque carton coloré et ainsi il est très simple de comptabiliser les points.

Dernières précisions

Les groupes d'ateliers peuvent se voir sans problème entre eux s'ils le désirent. Nous nous donnons rendez-vous une heure avant la réunion à la sapinière pour préparer tout et faire un briefing.

Il reste à faire : les ateliers ; à faire 7 X 4 plaques de cartons au couleur des équipes ; acheter des pinces-à-linge et les décorer en fonction de leur caractère spécifique. Mais pour ces deux choses, Mumak et Cariacou vont s'en occuper. Par contre, nous trouvions qu'il serait intéressant que chaque atelier laisse une *trace* : une fiche-technique, un objet à mettre au foulard, ...

Pour conclure : le thème arrivera bientôt ainsi que les dernières informations (ou peut-être ce que nous aurions oublié de noter). N'hésitez pas à nous communiquer par téléphone (Cf. le braise ou le site www.scoutsderosee.be) ou par mail si vous avez des questions ou des soucis, si vous avez des idées ou si vous en êtes en manque (... d'idées !).

Vous recevrez le plus rapidement possible le thème ainsi vous pourrez colorer vos ateliers et vous déguiser (pourquoi pas).

Je termine vraiment maintenant en vous remerciant de votre motivation et du temps que vous nous consacrez/consacrerez. Nous espérons passer un excellent moment.

Pour l'unité,

Cariacou (0498/36.50.68 ou 082/68.88.92 et cariak@hotmail.com).

[P.S. : le thème c'est la guerre civile mexicaine de 1911 ^^)

⁴ Le combat de pinces-à-linge se déroule comme suit : face-à-face, une main derrière le dos, les deux guerriers doivent refermer leur pince sur les vêtements de l'adversaire. Le premier qui y arrive a gagné. Attention, il existe des pinces-à-linge dites spéciales : par exemple une, décorée d'une façon, permet de tuer d'un coup, une autre permet d'utiliser deux pinces, ... Lorsque l'un des deux a été vaincu, on applique la règle 2 X 20 : le vaincu recule de 20 mètres et attend 20 seconde avant de réattaquer un camp ou de défendre. De toute façon, le vaincu doit remettre sa pince-à-linge au vainqueur et doit retourner au camp de base chercher une nouvelle vie/arme.