



Critères

- Toutes les patrouilles sont qualifiées patrouille Altaïr
- Il y a au moins un brevet majeur par patrouille
- La maîtrise est complète et formée
- La compagnie réalise un défi

Qualification des patrouilles

Une compagnie Altaïr suppose que chacune des patrouilles ait effectué avec succès une mission Altaïr dans l'année scout en cours. Il faut commencer par cela.

Il est préférable de laisser les patrouilles se concentrer sur leurs missions Altaïr propres aux 1^{er} et 2^{ème} trimestre, voir début du 3^{ème} ; puis de mettre en œuvre le défi de compagnie au 3^{ème} trimestre ou au camp.

Brevet majeur

Il doit y avoir au moins un brevet majeur dans chacune des patrouilles, pour pousser les patrouilles à aller encore un peu plus loin que leur mission Altaïr (où seule la 1^{ère} classe est demandée). Le brevet majeur doit être obtenu dans l'année scout (au plus tard au camp), mais peut avoir été obtenu avant.

Maîtrise

Elle doit être

- complète : nombre de cheftaines requis dans le livret de réglementation,
- formée : CEP 1 pour les assistantes (sauf les assistantes qui ne viennent que pour le camp), CEP 2 pour les cheftaines.

Les cheftaines montrent ainsi l'exemple aux guides en ne se contentant pas du minimum !

Défi de compagnie

Dans l'esprit, ce défi sert à :

- montrer que la compagnie a effectivement un niveau excellent (et l'esprit scout qui va avec!),
- faire en sorte que cette qualification pour la compagnie ne soit pas juste la somme des qualifications des patrouilles,

Ce défi de compagnie doit être à la fois **technique et missionnaire** :

- **missionnaire** : il s'agit d'accueillir des invités extérieurs (jeunes ou moins jeunes, selon la formule...), sur votre lieu de camp.
- **technique** : vous les accueillez... "à la scout"!, avec un projet qu'il appartient à la CdH de déterminer. Exemples : pour un grand banquet (qui peut servir de concours cuisine), pour un jeu/des olympiades, pour une visite guidée des installations assortie d'une animation, pour une grande veillée / feu de camp, ... liste non exhaustive, à vous de trouver les idées qui conviennent à votre compagnie.

Pourquoi ce type de défi ?

- cela établit un **cadre commun pour toutes les compagnies**, tout en vous laissant une certaine marge de manœuvre,
- la compagnie a un bon niveau/ bon esprit, c'est donc bien d'en témoigner, de **s'ouvrir aux autres** et de ne pas rester repliées sur soi. (Un peu dans l'esprit de l'activité missionnaire, mais pas directement axé sur le recrutement),
- cela permet d'aller à la rencontre des gens de la région, **puisque'il vous faudra (absolument !) trouver des invités** : profiter de l'explo, des sorties de messe en paroisse, pourquoi pas réserver une demie journée pour inviter le voisinage, affiches dans les commerces, etc etc.
- cela permet de mettre en place **une journée (ou demie journée) Altaïr au camp** pour couronner l'année (cohérence par rapport à toute la progression effectuée),
- il reste une composante **technique et concrète** qui vous permet éventuellement d'utiliser les compétences acquises par vos patrouilles dans leur défi ou d'en développer de nouvelles.

Quelle technique choisir ?

Dans la mesure du possible, essayez **d'utiliser les techniques travaillées pendant l'année** par les patrouilles : elles pourront ainsi appliquer et mettre en œuvre ce qu'elles ont appris.

Exemple : un feu de camp avec une patrouille de décor (badge décoration), l'autre qui construit l'aire de veillée (badge pionniérisme), une autre de fil rouge (badge art dramatique) et la dernière chargée de l'entracte (badge art culinaire) !

Cependant, cela ne doit pas être tiré par les cheveux. Certaines techniques très spécifiques ne seront pas forcément exploitables dans le défi de compagnie (ex : rivières et lacs, spéléologie...), ce n'est pas grave. Les patrouilles ont aussi d'autres compétences, appuyez-vous dessus ; **l'important est que chaque patrouille garde un rôle spécifique**. (Ne surtout pas mélanger les patrouilles pour le défi !)

Par ailleurs, **la compagnie peut aussi choisir volontairement une autre technique** que celles choisies par les patrouilles : une technique dans laquelle elle excelle, ou au contraire dans laquelle elle veut progresser.

Comment procéder ?

- inscrire chacune des patrouilles avec [le dossier classique](#) (la cheftaine peut les regrouper pour l'envoi)
- remplir la fiche récapitulative « compagnie Altaïr »

Pour toute question : mission-altair@scouts-europe.org