



Association des Guides et Scouts d'Europe

Week-end Haute Patrouille (en kit)

A l'attention des cheftaines de compagnie

TABLE DES MATIERES

QUELQUES CONSEILS	2
PROGRAMME TYPE	3
JEU : « ETRE UN MODELE »	5
LA VEILLEE	8
JEU : LES POSTES D’ACTION	15
JEU : PROGRAMME D’ACTIVITE	16
FORMATION : LES ACTIVITES DE PATROUILLE	22
FORMATION : LE ROLE DE LA SECONDE (SP)	26
JEU : LE ROLE DE LA CP	27
FORMATION : LE ROLE DE LA CP	30
JEU : APPRENDRE A FAIRE UN CDP	33
JEU : LES POINTS CLES D’UNE ACTIVITE	34
JEU : CdC VS CDP	36

QUELQUES CONSEILS

- On propose une durée de WE avoisinant les 24h : cela laisse le temps de construire un WE riche, tout en préservant la vie de famille et la vie scolaire des guides.
- On prévoit un temps de sommeil de 10h : cela peut vous sembler long, mais c'est ce qui est demandé pour les activités de mineurs et il est presque toujours raccourci par nos petits retards...
- Avoir toujours un petit jeu supplémentaire, dont la durée est modulable par palier à un éventuel blanc.
- Une veillée se prépare avec du temps, essayez d'attribuer 45min à 1h à cette préparation.
- Pensez à proposer au CR de remplir une note de frais bénévole pour lui rembourser son déplacement.
- Plus la liste de matériel que vous souhaitez voir arriver avec vos HP aura été indiquée clairement sur votre circulaire, moins vous aurez de problèmes d'oublis et de manque à compenser.

Nous te proposons plusieurs jeux, tu ne pourras peut-être pas tous les faire :

Jeux prioritaires : Jeu du modèle, Jeu des PA, jeu relais sur les programmes d'activité

Jeux supplémentaires : Jeu points clefs d'une activité, jeu CDC/CDP

PROGRAMME TYPE

SAMEDI

Horaires	Activité	Responsable	Matériel à prévoir
15h	*Rassemblement : accueil et prière	CCie ACCie liturgiste	Sifflet, Evangile, Saint du jour, Prière Scoute
15h20	*Distribution des rôles de veillée	ACCie expression	Textes des numéros imprimés
15h30	*Installation : montage tentes, feuillées, prépa aire de veillée, bois, eau * Préparation du sketch d'introduction au jeu « être un modèle »	un duo CP/SP	Pelle bêche, scie, bâche pour le bois, 2 tentes de pat' pour toutes
16h15	*Goûter *Temps de partage sur la vie des patrouilles	ACCie intendante	Goûter
16h35	*Jeu : être un modèle	ACCie expression	voir page 5 et suivantes
17h30	*Préparation de la veillée	ACCie expression	voir page 8
18h30	*Préparation de repas et de la prière du soir *CDH > ordre du jour : - <i>temps de questions libres</i> - <i>dire aux CP concernées d'apprendre le texte de l'investiture</i> - <i>insister sur l'importance de la communication (particulièrement des programmes et bilans, mais aussi des problèmes rencontrés)</i> - <i>parler des objectifs de patrouilles (chaque patrouille se fixe un objectif technique pour l'année, leur demander si c'est fait ou les inviter à y réfléchir en patrouille)</i> - <i>progression des guides : pensez-vous à signer les épreuves ? Savez-vous ou en est chacune pour lui proposer des pistes ?</i>	ACCie intendante ACCie liturgie CCie	- Gamelles et bidons - texte de la prière du soir
19h30	Repas/vaisselle		
20h15	Veillée incluant le jeu sur les PA		voir page 8
21h15	Prière	Les SP	Torches ?
21h30	Silence de la nuit		

DIMANCHE

Horaires	Activité	Responsable	Matériel à prévoir
6h45	*Lever des cheftaines (pour préparation petit-déjeuner)		
7h00	*Lever-Angelus (tout le monde entonne l'Angélus à l'entrée d'une tente) *mise en uniforme, rangement des sacs		
7h30	*Petit déjeuner *vaisselle		Sac poubelle, bassines, paic, éponges, journal et allumettes, intendance
8h15	*Jeu : le programme d'activité		Voir page 16 et suivantes Vignettes de couleur et 5 ballons
8h35	*Formation : les activités de patrouille et distribution de la fiche		Voir page 22 et suivantes Une fiche par binôme CP/SP de chaque patrouille
9h00	*Formation : le rôle de la SP *Jeu : le rôle de la CP		voir page 26 voir page 27 questionnaire et 13 pochettes numérotées placées en cadran
9h15	*Formation : le rôle de la CP (bilan du jeu) et CDH sur l'investiture *Jeu : Mise en scène du jeu sur le CDP	les SP	voir page 30 et suivantes voir page 33 - cérémonial, les <i>Pour toi CP</i> apportés par les filles
10h	*Clôture du jeu sur le CDP : les CP spectatrices mettent le doigt sur les incohérences du CDP auquel elles assistent		
10h30	*Départ pour la messe		Environ 2 km
11h	*Messe		
12h	*Retour		
12h30	*Préparation du repas *Rangement du camp et râteau *Accueil du CR		
13h10	*Repas *vaisselle *fin de rangement		
14h10	*Jeu : Points clefs d'une activité ou *jeu CDC vs CDP ou *échange avec le Père, proposition de confession...		Voir page 34 Voir page 36 et suivantes
14h50	Prière		<i>Pour toi CP</i> (pour la prière des chefs)

JEU : « ETRE UN MODELE »

Durée : 1h

But : découvrir l'exigence d'être CP et découvrir la vie de Ste Catherine de Sienne

Animation : 1 cheftaine suffit pour animer le jeu. Pour le sketch d'introduction : 2 personnes

Matériel :

- un foulard de jeu pour faire la louvette
- de quoi faire la piste de progression : foulard, béret avec croix de promesse, 2^{de} classe, badges (si possible), 1^{ère} classe, brevet majeur (si possible), cordelière et sifflet de CP, foulard bois de rose, flot jaune, flot vert, flot rouge
- le message en morse ou autre codage (x4): "suivez la route tracée par d'autres avant vous, vous devez vous aussi la parcourir et y conduire celles qui vous regardent"
- La vie de Ste Catherine : 1 exemplaire par équipe CP/SP

Introduction : Une louvette arrive dans la patrouille. Au premier CDP, elle se dit inquiète car elle ne sait pas qui prendre pour modèle car il n'y a pas de cheftaines

- La CP : - tu les verras aux WE de compagnie et au camp !
- La louvette : - mais il n'y a pas de cheftaines aux activités ?
- La CP : - Si, c'est moi, ta chef de patrouille !
- La louvette : - alors tu seras mon modèle ! [Mine déconfite de la CP]

Première étape : se connaître, connaître ses guides.

Chaque plante est unique, il faut savoir comment la cultiver.

Toutes les guides se mettent en binôme et ont 5 - 10 minutes pour noter quelques points sur l'autre guide (âge, classe, futur métier, fratrie, nb d'année dans le scoutisme, sport, musique, ses talents, ses rêves...)

Puis la guide présente son binôme avec une des 3 techniques suivantes :

- la technique des nains : la guide parle et celle qui est décrite illustre en faisant les mains de celle qui parle
- les marionnettes : la guide qui parle est debout et fait semblant de guider les mains (à la manière d'un marionnettiste) de la guide qu'elle présente, celle-ci étant assise par terre et faisant des gestes lents pour illustrer sa description
- le miroir cassé : la guide qui présente parle et joue et la guide qui est présentée essaye juste de faire le reflet dans le miroir cassé

Deuxième étape : progresser soi-même. Se rendre compte qu'on n'a jamais fini de progresser. Avancer sans cesse pour tirer ses guides vers le haut.

Leur faire suivre une piste avec les différentes étapes de la progression guide puis de la progression GA (cf. matériel) puis finir par le message : "suivez la route tracée par d'autres avant vous, vous devez vous aussi la parcourir et y conduire celles qui vous regardent" (il peut être codé si besoin de rallonger le jeu)

Troisième étape : trouver des modèles pour orienter sa vie. En numéro 1, Jésus : se former sur sa foi, prier, lire la Bible ... Mais ici nous prendrons Ste Catherine de sienne comme modèle de femme engagée

Chaque équipe lit la vie de Ste Catherine puis une guide suit un petit parcours pour aller à la cheftaine qui donne une question. Elle retourne dans son équipe où elles trouvent comment Ste Catherine l'a vécu et

comment elles peuvent le vivre au quotidien (il y a des tas de réponses, celles proposées sont des exemples). Celle qui donne la réponse à la chef reçoit la question suivante.

Questions	Vie de Ste Catherine	Application au quotidien
être pour l'Europe unie et fraternelle	Ste Catherine a voyagé à travers l'Europe pour essayer d'y instaurer la paix	Les guides peuvent être compétentes en langue pour pouvoir aider un étranger égaré
être fier de sa foi	Ste Catherine devient religieuse malgré les difficultés	Les guides peuvent oser se dire chrétienne au lycée
établir le règne du Christ dans toute sa vie	Ste Catherine prie plusieurs heures par jour	Les guides peuvent prier au moins une fois par jour
servir et sauver son prochain	Ste Catherine se met au service des plus pauvres de Sienna	Les guides peuvent apprendre à soutenir leurs camarades de classe
être généreuse	Ste Catherine donna toute sa vie au Christ	Les guides apprennent à donner de leur temps même quand ce temps leur est précieux
ne rien faire à moitié	Ste Catherine se dépensa énergiquement pour arriver à faire rentrer le pape à Rome	Les guides peuvent être attentive à arriver en activité en ayant préparé tout ce qu'on leur a demandé
pure dans toute sa vie	Ste Catherine s'afflige de nombreuses pénitences	Les guides peuvent faire attention à leur vocabulaire !
servir de son mieux l'Eglise	Ste Catherine unifie l'Eglise autour du pape à Rome	Etre disponible pour les petits services de la paroisse ou aider en patrouille à une activité diocésaine

Fin : maintenant que vous connaissez vos guides, que vous savez qu'il vous faut progresser, trouvez des modèles et priez, il ne vous reste plus qu'une chose à savoir. Faites attention aux différences qui peuvent exister entre ce que vous êtes devant vos guides (une CP exemplaire) et ce que vous êtes à la maison, au lycée ...

Dialogue d'introduction du jeu (à faire préparer à deux guides ou deux cheftaines)

La louvette : « Dis, comment je vais faire maintenant que je n'ai plus d'Akela pour me servir de modèle, pour m'encourager à faire de mon mieux...Vous faites comment vous, les guides, quand vous êtes en patrouille. Vous n'avez pas de cheftaine ? »

La CP : « Si bien-sûr, nous avons des cheftaines ».

La Louvette : « Quand les verrai-je ? »

La CP : « Aux WE de Compagnie et au camp. »

La Louvette : « Mais le reste du temps, il n'y a pas de cheftaine ? »

La CP : « Si, c'est moi, ta cheftaine de patrouille ! »

La Louvette : « Ah ! Très bien, alors tu seras mon modèle ! » (Mine déconfite de la CP)

Message du jeu en morse

(Réponse : Suivez la route tracée par d'autres avant vous, vous devez vous aussi la parcourir et y conduire celles qui vous regardent).

... /.._ /.. /..._ /./_ .. //.._ //.._ / _ _ _ /.._ / _ /.. // _ /.._ / _ _ . /./ //
._ _ . /._ / . _ // _ // ' // _ / .._ / _ / . _ /./... // _ /..._ / _ / _ / _ //..._ / _ _ _ /.._ /... //, //
..._ / _ _ _ /.._ /... // _ . /./..._ /./_ .. //..._ / _ _ _ /.._ /... // _ /.._ /... //..._ /... //..._ /... //..._ /... //
._ _ . /._ / . _ / _ _ /..._ /.._ / . _ /./... // _ // _ _ // _ . / _ _ _ / _ /... //..._ /... //..._ /... //
_ . /./..._ /... // _ _ /.._ /... //..._ / _ _ _ /.._ /... // _ /./ _ _ / . _ / _ /... // _ / _ //

La vie de Ste Catherine de Sienne

Catarina de Benincasa est née à Sienne (Italie) en 1347. Elle désire très tôt se consacrer à Dieu contre la volonté de ses parents qui veulent la marier. Elle rejoint les tertiaires dominicaines qui vivent "dans le monde" tout en suivant la règle de st Dominique. Elle reçoit l'habit blanc des dominicaines à l'âge de 16 ans. Elle vit une intense vie de prière passant plusieurs heures chaque jour en oraison. Elle s'impose aussi beaucoup de pénitences pour se purifier et demander des grâces. Ste Catherine se dévoue avec beaucoup d'ardeur au service des pauvres de la ville de Sienne.

Durant ses heures de prière, elle aura des expériences mystiques : elle recevra les stigmates, vivra un mariage mystique (extase où elle verra le Christ lui offrir une splendide bague en échange de son cœur). Elle considère alors le Christ comme son époux. D'autres religieuses écriront les paroles de Ste Catherine durant ses extases. C'est grâce à ces écrits qu'elle sera proclamée docteur de l'Eglise.

Elle a beaucoup œuvré pour l'unité de l'Eglise catholique : le pape était parti à Avignon pour des problèmes d'instabilité politique à Rome. Elle convint le pape de retourner à Rome bien que la plupart des cardinaux préfèrent rester confortablement à Avignon. Après la mort de Grégoire XII (premier pape à être retourné à Rome), le peuple italien fait pression sur les cardinaux pour qu'ils élisent un pape d'origine italienne. Ils élisent donc Urbain VI. Mais certains cardinaux estiment que cette élection n'est pas légitime et refont un conclave avec une partie des cardinaux en périphérie de Rome. Ils y élisent un autre pape qui retournera à Avignon. L'Europe se retrouve donc divisée entre les partisans du pape à Rome et les partisans de l'antipape à Avignon.

Ste Catherine œuvra de tout son cœur pour rétablir l'unité de l'Eglise autour du pape à Rome à la fois par ses prières, ses larmes, par ses voyages à Rome, à Avignon et par ses lettres envoyées aux papes et aux cardinaux.

Elle conseille aussi les rois et les nobles pour limiter les conflits entre les peuples en Europe. Pour cette raison, Jean-Paul II la nommera co-patronne de l'Europe

En un mot comme en mille, Ste Catherine de Sienne fut un modèle pour nous par sa vie de femme engagée pour servir Dieu, l'Eglise, sa patrie et l'Europe

LA VEILLEE

Chaque année une nouvelle veillée en kit est proposée. En lien avec le thème d'année du mouvement et du défi chant.

Demander le KIT si non reçu au secrétariat de la branche : eclaireuses@scouts-europe.org

Conseil : Soigner dès maintenant la tenue de veillée de la maîtrise et de la HP

- Nouer un foulard de jeu sur la tête de façon différente pour chaque patrouille. Si elles n'ont pas d'idée, aller sur les sites internet, il y a beaucoup de solutions.
- Proposer en vue du camp, cape de veillée, ou tunique différente pour chaque patrouille
- Présenter un chapeau de Tabarin pour exemple (voir carnet « Tiens ta place »).
- Etre vigilante à l'animation des chants, canons et qualité des bans (taper des mains ou remercier)
- Assurer une belle prière et présenter le silence de la nuit comme temps offert à Dieu pour nous envahir de son amour.

Thème : **Fidèle à ma patrie, je servirai**

Veillée pour une compagnie de 3 ou 4 patrouilles (pour 3 patrouilles, le jeu est animé par la patrouille de fil rouge).

FIL ROUGE

Résumé du fil rouge :

Marie-Anne est une jeune fille qui visite pour la première fois un musée. Elle y rencontre d'étranges statues qui semblent peu heureuses de leur sort.... Pourtant, elle va leur montrer comme la France est belle et que l'on doit la servir avec fidélité.

Technique : art dramatique avec statues

Chant d'appel à la veillée : « Elève-toi flamme légère »

Voix-off de Marie-Anne :

- Bonjour madame. Je voudrais un ticket pour l'exposition sur les artistes français s'il vous plaît. Merci !

Marie-Anne apparaît sur l'aire de veillée.

- Ah ! Depuis le temps que je voulais découvrir ces hommes qui ont si bien représenté la France !

Elle s'approche d'une première statue. Il s'agit d'un écrivain, une longue plume à la main, semblant très concentré sur son manuscrit.

- Tiens un écrivain ! Mais de qui peut-il s'agir ?

Elle regarde sur le dépliant qu'elle tient à la main.

- Mais bien sûr ! Comment ne l'ai-je pas reconnu, il s'agit de monsieur Jean-Baptiste Poquelin, plus connu sous le nom de Molière. Pourtant, je lui trouve l'air plutôt triste, je l'aurais imaginé bien plus gai, lui qui aimait tant la comédie.

La statue s'anime soudain et répond de façon mélodramatique à Marie-Anne.

- Plus gai ? Plus gai ! Encore faudrait-il pouvoir être plus gai ! Quel sujet de gaieté pouvez-vous m'apporter aujourd'hui ? Je ne trouve plus mes mots, j'en perds mon latin. Paris n'est plus Paris !
- Mais que voulez-vous-dire ?
- S'en est fini de « ma langue ». La langue de Molière s'en est allée, elle est démodée. Je veux quitter la France !

Numéro 1 : Gromelot et langue de Molière ne font pas bon ménage

Ban 1

Marie-Anne console Molière.

- Vous voyez monsieur Molière votre langue fait toujours partie de nos racines et de notre héritage et nous l'aimons. Mais il faut toujours aller de l'avant ! D'ailleurs, je vais continuer ma visite. Je vous salue.

Lorsque Molière lui accorde un timide sourire, elle lui fait une révérence et se dirige vers une deuxième statue, un peintre cette fois, l'air tout aussi mécontent que Molière auparavant.

- Qui avons-nous là ? Ouh là ! Le fameux Claude Monet ! Il n'a pas l'air beaucoup plus heureux que monsieur Molière. Pourtant avec toutes les beaux tableaux qu'il a peints... !

Claude Monet s'anime à son tour.

- Mes couleurs, j'ai perdu le sens des couleurs ! Comment faire un déjeuner sur l'herbe, quand l'herbe ne me paraît plus aussi verte ! Comment peindre des nymphéas quand je n'en distingue plus les contours et les nuances ! Je ne pourrais plus jamais peindre en France.

Jeu des tableaux

Ban 2

- Oh oui, voilà qui m'inspire ! Peut-être pourrais-je recommencer à peindre finalement ? Qui sait ? Pour la beauté de la France et pour l'Europe même ! Pourquoi pas ?

La statue se fige à nouveau.

Chant : Sur la route (chant fédéral)

Marie-Anne poursuit sa visite. Elle découvre la troisième statue. Il s'agit cette fois d'un compositeur, toujours aussi maussade que ses semblables.

- Bonjour, que vous arrive-t-il monsieur Monsieur ?
- Monsieur Gounod. Charles Gounod.
- En auriez-vous assez de la France, vous aussi monsieur Gounod?
- En effet, je n'y trouve plus l'inspiration. Je n'y entends plus aucune symphonie, ni opéra, plus aucun requiem ni Ave Maria... Pourtant, ce pays a tant fait pour moi... je voudrais pouvoir le servir encore par mon art...

Numéro 2 : Jeanne au service de la France

Ban 3

Berlioz chantonne inspiré. Il esquisse des mouvements avec sa baguette devant un orchestre imaginaire.

- J'entends à nouveau la musique en moi ! Je veux composer à nouveau pour mon pays... une œuvre sur Jeanne d'Arc !

Marie-Anne regarde songeuse ces trois statues qui ont soudain retrouvé l'inspiration et qui s'animent l'une écrivant, l'autre peignant et la troisième composant. Puis, lentement, elles vont se figer à nouveau.

- Nous sommes tous appelés à servir notre pays et nos valeurs. Que nous les couchions sur papier, que nous en fixions les couleurs ou que nous en chantions la musique ! Mais comment pourrais-je servir à mon tour ? Voilà la question....

Les statues sortent et elle les suit.

Chant : « Doucement » à 2 voix.

NUMERO 1 : Gromelot et langue de Molière ne font pas bon ménage

Technique : Chœur parlé avec une partie en gromelot

Résumé : Comment faire passer les valeurs de notre pays par la langue française ? Surtout lorsque notre interlocuteur ne parle que ... gromelot ?

Personnages : de 3 à 9, plusieurs guides pouvant se partager les textes des personnages A, B et C. A parle uniquement en « gromelot » (le texte est écrit entre crochet pour donner l'idée de ce que doit exprimer le ou les personnages] et C dans la « langue de Molière ».

A	- Gromelot [Bonjour mesdames et messieurs ! Comment allez-vous ? Bien ? Ah, voilà qui fait plaisir ! Et moi-même ? Mais très bien également !]	Tous les A à tour de rôle se présentent au public, serrent les mains.
B	- Mais quel est donc cet étrange langage ? (B1) - Etrange... (B2) - Langage ? (B3) - Oui, c'est étrange....	Unisson sur la dernière phrase
A	- Gromelot [Bien le bonjour à vous également. Quelle bonne mine vous avez !]	A salue à présent B, très surpris.
C	- Aaahhhh ! Faites donc taire ce langage que je ne saurais entendre ! Je vous assure... (C1) - ... que ce rustre-là ... (C2) - ... ne fait point... (C1) - ... de la prose...(C3) - ... sans le savoir ! (C1) - Assez !!!!	L'air offusqué. Les C crient presque leur dernière réplique à l'unisson.
B	- Oooohhhh ! (tous les B) - C'est étrange, je suis d'accord, mais il est inutile de crier ainsi, voyons ! (B1)	Tendant d'apaiser la situation.
A	- Gromelot [Mais pourquoi ces hommes crient-ils ? Sont-ils fous ?]	Effrayés les A se bouchent les oreilles.
C	- Mais prêtez l'oreille à tant de borborygmes et de barbarismes ! Un tel salmigondis de vociférations n'est que le miroir d'un esprit frustré.	C2 dit le texte en faisant trainer les voyelles, pour paraître plus majestueux. C1 et C3 répètent certains mots en écho : borborygmes, barbarismes, vociférations, frustré,...)
B	- Euh.... C'est certainement très beau ce que vous venez de dire... (B1) - Oui, certainement très beau ! (B2 et B3) - Mais je crois que je n'en ai pas compris un seul mot ! (B1) - Non, pas un seul mot ! (B2 et B3) - Je me demande si je ne préfère pas quand celui-ci s'exprime ! (B1) - Oui celui-ci ! (B2 et 3)	B2 et 3 répètent en accéléré les phrases de B1. Les B désignent A dans les dernières phrases.
A	- Gromelot [Ce qu'il veut dire en fait, c'est que comme il parle bien mieux que moi le français, il est certainement plus intelligent que moi.] (A1)	A tente d'expliquer à B ce que C a voulu dire.
B	- Aaaaah d'accord ! (tous les B) - Vous ne pouviez-pas me dire cela plus simplement ? (B3)	B3 s'adresse à C dans la dernière phrase
C	- Mais que diable allais-je faire dans cette galère ?	Tous les C d'un ton plaintif et très traînant.

A	<ul style="list-style-type: none"> - Gromelot [Mais que diable allait-il faire dans cet galère ?] (A1) - Gromelot [Mais que diable allait-il faire dans cet galère ?] (A2) - Gromelot [Mais que diable allait-il faire dans cet galère ?] (A3) 	<p><i>A, impressionnés par la dernière phrase de C, veulent la répéter.</i></p>
B	<ul style="list-style-type: none"> - Bravo ! (tous les B). - Essayez donc une autre phrase ! Une phrase... (B1) - ... facile ! (tous les B) 	<p><i>Joie délirante des B sur la première phrase.</i></p> <p><i>Ton sévère sur la dernière.</i></p>
C	<ul style="list-style-type: none"> - Euh... fort bien. - Libeeeeerté ! (C1) - Egaaaaaalité ! (C2) - Frateeeeernité ! (C3) 	<p><i>Les C articulent de façon exagérée chaque mot.</i></p>
A	<ul style="list-style-type: none"> - Gromelot [Libeeeeerté !] (A1, 2 et 3) - Gromelot [Egaaaaaalité !] (A1, 2 et 3) - [Frateeeeernité !] (A1, 2 et 3) 	<p><i>Les A semblent réfléchir à ce qu'ils viennent d'entendre puis se lancent. Le premier essai n'est pas une réussite. Si l'intonation est exactement la même, les mots non. Au dernier mot, on note enfin une ressemblance.</i></p>
B	<ul style="list-style-type: none"> - Ooouuuuuuu. C'est plutôt intéressant ! (B3) - Tout à fait. (B2) - C'est indéniable ! (B1) - Tout à fait. (B2) - A défaut de traduire parfaitement le bon mot, on en a l'idée ! (B3) - Tout à fait. (B2) 	<p><i>Chaque « tout à fait » est prononcé de plus en plus aigü.</i></p>
C	<p>Monsieur Molière disait :</p> <p>La parfaite raison fuit toute extrémité,</p> <p>Et veut que l'on soit sage avec sobriété.</p>	<p><i>C1 déclame la phrase, tandis que C2 et C3 en répètent chaque segment avec fierté.</i></p>
A B et C	<ul style="list-style-type: none"> - Ah que monsieur Molière avait raison ! Voilà l'héritage français ! 	<p><i>Dans un bel unisson. En détachant nettement chaque mot.</i></p>

JEU : les peintres européens

Règles :

Le meneur de jeu choisit 3 participants et leur annonce qu'ils sont des peintres de 3 pays différents. A tour de rôle, ils vont devoir mimer l'action de peindre un tableau représentant leur pays d'origine et décrire les éléments qu'ils peignent, couleurs, décor, personnages...

Le meneur de jeu désigne le joueur qui commence et celui-ci ne s'arrête que lorsqu'il en désigne un autre. On passe ainsi d'un joueur à l'autre plusieurs fois (comme pour le jeu de la radio) puis on demande à l'assistance quel peintre elle a préféré.

Pour corser le jeu, le meneur peut imposer à chaque tour une tonalité au tableau : poétique, drôle, triste, inattendu....

NB : On peut laisser les participants choisir le pays ou le leur imposer en leur donnant une petite carte avec des indices.

Exemples :

L'Espagne :

Couleurs : rouge, jaune....

Décor : les plages, les arènes de corrida, le palais de l'Alhambra, les moulins de Don Quichotte

Personnages : un toréador, une danseuse de flamenco, le Cid...

Accessoires : castagnettes, éventail...

L'Angleterre :

Couleurs : rouge, gris

Décor : Londres, la brume, la Tamise et ses bateaux, la Tour de Londres, les bus, Big Ben...

Personnages : la reine, des gentlemen, un garde...

Accessoires : la tasse de thé, la canne et le chapeau melon....

La Russie :

Couleurs : blanc et or

Décor : Les steppes enneigées, les izbas (maisons en bois), les églises orthodoxes avec leurs bulbes dorés....

Personnages : le pape (prêtre orthodoxe) avec sa longue barbe, l'ours, une danseuse étoile...

Accessoires : le samovar (pour faire le thé), la chapka (le chapeau), la poupée russe, le traîneau...

NUMERO 2 : Jeanne au service de la France

Technique : comédie musicale sur l'air de « Je t'aime ô ma patrie »

Résumé : Jeanne (J.) encore enfant prie chez elle, à Domrémy. Les saintes Catherine (C.) et Marguerite (Ma.), ainsi que l'archange saint Michel (Mi.) lui révèlent son destin. Mais les grandes choses ne s'accomplissent qu'en commençant par de plus petites !

Idée de mise en scène : le chœur peut mimer ou décrire en gants blancs ce que chantent Jeanne et les saints, tandis que c'est au tour de Jeanne d'illustrer les propos du chœur dans le dernier couplet.

Couplet 1

J.
Je t'aime ô ma patrie,
Opprimée par les Anglais.
Noble pays meurtri,
Je voudrais te délivrer !

C. Ma. et Mi.
Tendre Jeannne
De Lorraine,
Ne crains-tu pas
Le fracas des durs combats ?

J.
Non, je ne le crains pas !

Couplet 2

J.
Moi, frêle pastourelle,
Je veux servir mon pays !
A la France, fidèle,
Messire Dieu, premier servi !

C. Ma. et Mi.
Douce Jeanne
De Lorraine,
Ne crains-tu pas
Les feux ardents des buchers ?

J.
Non, je ne les crains pas !

Couplet 3

J.
Des nobles chevaliers
Suivront mon saint étendard.
Mais quelle voie emprunter
Pour obtenir la victoire ?

C. Ma. et Mi.
Sainte Jeannne
De Lorraine,
Ces jours viendront.
Mais aujourd'hui ton devoir
Commence à la maison !

Couplet 4

Chœur
C'est par abnégation,
Qu'on accomplit de grands faits,
Pour chaque petite action
Inscrite dans l'éternité !

Pour les âmes
Qui s'enflamment
Promptes au secours,
Et se donnent sans retour,
D'un simple et pur amour.

JEU : LES POSTES D’ACTION

Mimes en cascade pour 2 équipes de 3 minimum (possibilité de faire des équipes de 2 guides et une cheftaine)

- Une première équipe choisit discrètement un PA et en propose une illustration mimée à un membre de l’autre équipe.
- La spectatrice reproduit le mime face à un second membre de son équipe.
- Enfin, la troisième fille de cette équipe regarde attentivement sa camarade refaire le mime (3^{ème} représentation du même mime) et le commente au fur et à mesure pour dire, à la fin, de quel PA il s’agit.

Le rôle des équipes est ensuite inversé. Le nombre de manches est adaptable au temps dont on dispose.

Chaque PA découvert permet à l’équipe qui l’a deviné de remporter un point, chaque PA non découvert rapporte un point à l’équipe maîtresse du jeu...

JEU : PROGRAMME D'ACTIVITE

But : connaître les points importants qui constituent un programme d'activité

Principe : Relais : les CP/SP vont chercher par binôme un morceau de programme à reconstituer. Une fois le relais terminé et le programme reconstitué, les binômes CP/SP doivent trouver le défaut du programme (pas de conseil de patrouille, pas de prière...). Chaque binôme a un programme d'activité différent. Les éléments de correction des programmes se trouvent dans des ballons de baudruches... Chaque CP détient un ballon de baudruche derrière elle : « bataille de foulards » (chaque SP essaye de récupérer l'élément qu'il lui manque).

Attribuer une couleur de ballon et de papier à chaque patrouille et attribuer les ballons indifféremment aux CPs

1. sans cdp x21
2. sans prière de fin x 21
3. sans signature d'épreuve x 22
4. sans préparation de veillée x 21
5. sans mise en tenue de camp x 21

1/ Programme sans CDP

Prière	Veillée
Montage de la tente	Prière
Installation du camp	Lever
Mise en tenue de camp	Prière
Grand jeu	Petit déjeuner
Goûter	Jeu du PA Nature
Préparation de la veillée	Messe
Intendance – Signature des épreuves	Déjeuner
Dîner	Rangement
Rangement	Jeu du PA Sport
	Prière

2/ Programme sans prière de fin

Prière	Veillée
Montage de la tente	Prière
Installation du camp	Lever
Mise en tenue de camp	Prière
Grand jeu	Petit déjeuner
Goûter	Jeu du PA Nature
Préparation de la veillée	Messe
Intendance – Signature des épreuves	Déjeuner
Dîner	Rangement
Rangement	Jeu du PA Sport
	CDP

3/ Programme sans signature d'épreuves

Prière	Prière
Montage de la tente	Lever
Installation du camp	Prière
Mise en tenue de camp	Petit déjeuner
Grand jeu	Jeu du PA Nature
Goûter	Messe
Préparation de la veillée	Déjeuner
Intendance	Rangement
Dîner 	Jeu du PA Sport
Rangement	CDP
Veillée	Prière

4/ Programme sans préparation de la veillée

Prière	Prière
Montage de la tente	Lever
Installation du camp	Prière
Mise en tenue de camp	Petit déjeuner
Grand jeu	Jeu du PA Nature
Goûter	Messe
Intendance – Signature d'épreuves	Déjeuner
Dîner	Rangement
Rangement	Jeu du PA Sport
Veillée	CDP
	Prière

5/ Programme sans mise en tenue de camp

Prière	Prière
Montage de la tente	Lever
Installation du camp	Prière
Grand jeu	Petit déjeuner
Goûter	Jeu du PA Nature
Préparation de la veillée	Messe
Intendance – Signature d'épreuves	Déjeuner
Dîner	Rangement
Rangement	Jeu du PA Sport
Veillée	CDP
	Prière

Eléments manquants

CdP	Prière
Signature d'épreuves	Préparation de la veillée
	Mise en tenue de camp

FORMATION : LES ACTIVITES DE PATROUILLE

Notions abordées :

- la **progression des guides**
- le **conseil de patrouille**
- le **programme d'activité**

A. La progression des guides

CP responsable de la progression de chacune. Ne se limite pas à la signature des épreuves...

Comment faire progresser les guides ?

- apprendre à les connaître : s'intéresser à chacune d'elles, profiter de chaque occasion pour les rencontrer en dehors des activités guides (différents cadre : école, famille, sorties de messe, autres activités...)
Mais aussi les connaître à travers la vie de patrouille : conseil de pat', à travers les responsabilités que CP leur donne : être attentive et désireuse de les découvrir pour mieux comprendre comment les faire avancer.
- La promesse : départ de la vie guide « entre dans le jeu »
La loi guide, les principes et la devise sont la règle du jeu, l'esprit scout.
CP responsable de la préparation de la promesse des nouvelles : les accueillir et leur faire découvrir le jeu scout.
- la CP ne fait pas tout : répartir les responsabilités = principe des PA. Chacune des filles est responsable de son PA : la confiance de la CP fait grandir chacune de ses guides donc confier des responsabilités (meilleur moyen de les motiver). « la guide met son honneur à mériter confiance » : le jeu des guides n'est pas aussi bien que la CP l'aurait fait mais la confiance de la CP la fait grandir.
PA : permet de rendre les guides actives par un service précis. La guide est responsable d'un domaine technique et veille à la progression de toute la patrouille dans ce domaine. Elle cherche à se former, acquiert particulièrement des compétences : badges.
- Prier pour la patrouille et chacune des guides individuellement : meilleur moyen d'apprendre à être attentive, d'être bienveillante et constructive.

B. Le conseil de pat'

Qu'est-ce que c'est ? A quoi ça sert ?

S'arrêter pour faire le point avec la patrouille (à la fin de chaque activité)

- aborder les affaires courantes (intendance, matos, uniforme...)
- bilan de l'activité
- Voir si on respecte bien les objectifs choisis.
- Choisir de nouveaux objectifs

Comment ça se passe ?

- On peut réciter la loi ou les principes au début pour être dans un bon esprit
- chacune des guides doit donner son avis
- durée d'1/4 d'h à 1/2h.
- Se passe dans l'esprit scout : pas un règlement de compte
- Doit être efficace : ne pas se raconter sa vie... attention aux discussions qui dévient !

Rôle de la CP :

- CP responsable du déroulement : animatrice
- Prépare à l'avance avec SP des points à aborder
- Aider les guides à s'exprimer, prendre la parole, leur apprendre à s'écouter.
- Etre toujours positive et constructive : voir le bon côté des choses, donner envie de progresser.
- Choisir des objectifs réalistes et exigeants : viser haut pour aller loin !
- Lorsque toutes les guides ont parlé, faire un bilan et CP décide en tenant compte de l'avis de chacune : bilan précis et concret.
- A la fin de l'activité : mise au propre du bilan avec SP et l'envoyer à la cheftaine.

C. Le programme d'activité

Avant :

- se prépare à l'avance avec la SP
- envoyer le programme à la cheftaine une semaine avant l'activité.
- faire passer une chaîne une semaine avant l'activité.

Quelques règles d'or :

- Chacune des guides doit donc avoir quelque chose à préparer pour chaque activité, si possible en fonction de son **PA et de sa progression**.
- **Conseil de patrouille** à la fin de chaque activité
- Prévoir une petite **prière** à chaque activité
- Jouer : tout se passe par le jeu donc au moins un **jeu**
- **Apprendre** qlq chose de nouveau
- **Sécurité** : reconnaissance du lieu/ se renseigner sur ce qu'est le lieu (bois privé/public, numéro en cas de problème, respecter les règles de sécu pour le feu, la route,... + approvisionnement en eau)
- **Au maximum dans la nature**
- Faire un feu
- Camper sous la tente
- Chanter
- Si possible rendre service à la messe, au propriétaire

Après :

- Mettre au propre le bilan du conseil de pat'
- Faire un compte rendu à la cheftaine.
- Remercier les personnes qui ont accueilli les guides.

Exemple : activité de patrouilleSite « le trèfle » : <http://trefle.scouts-europe.org/coin-de-pat/pour-toi-cp/trames-vierges/>

Réunion/ Sortie/WE

Patrouille /Cie/HP

Patrouille : Castor

Date : dimanche 9 octobre

Lieu : Château de Kerduc

Heure de début : 9h30

Heure de fin : 17h

Objectifs

Objectif compagnie - Campisme : savoir allumer un feu par tous les temps en moins de 10 minutes.

Astrid - 2^{nde} Cl. : composer une prière lue en patrouilleBénédicte - 2^{nde} Cl. : apprendre un chant à la patrouilleGéraldine – 1^{ère} Cl. : Jeu sur l'histoire de l'Europe ; Eléonore – 1^{ère} Cl. : jeu morse

Carine - badge cuisine : allumer feu + entretenir par tous les temps

Diane - badge cuisine : diriger la cuisine de la patrouille pour 4 repas (1/4)

Fanny – 1^{ère} Cl. : identifier 10 arbres dans la nature (déjà 2)

	Activité	Responsable	Matériel
9h30	Messe	Astrid, PA liturgiste : voir pour la lecture	Magnificat
10h30	Marche jusqu'au lieu de camp	Fanny, PA topographe Bénédicte, PA Boute en train : chants de marche	Carte IGN (Fanny) Hodari (toutes)
11h	Fabrication de bancs simple en froissartage	Eléonore, PA Pionnière	Outils, plans
11h30	Préparation du feu Préparation du repas trappeur Fin des bancs	Carine, PA « maître-feu » + 2 filles dont Diane, PA cuisinière	Papier journal, allumettes, allume-feu maison
12h15	Déjeuner (chauffer l'eau pour la vaisselle)	Astrid, PA liturgiste : bénédicité et grâces Carine, PA maître-feu	Carnet de prière de patrouille
12h45	Rangement et vaisselle Mise en place jeu Europe	PA Régisseur Eléonore	Bassine, produit vaisselle, bidon, Torchon
13h	Jeu : histoire de l'Europe	Géraldine	papier, crayon, foulard de jeu
13h45	Chant : apprendre la 1 ^{ère} voix de « Quand le ciel est bleu »	Bénédicte, PA Boute en train	Hodari
14h00	Nature : reconnaître le marronnier du châtaigner + ramasser des châtaignes pour le goûter	Fanny, PA amie de la nature	
14h30	Jeu sportif avec du morse	Eléonore, PA messagère	
15h	Expression : répétition du numéro de veillée pour le week-end de compagnie	Bénédicte, PA Boute en train	
15h30	Jeu « allumer un feu avec 2 allumettes et une feuille de PJ pour couper une ficelle au-dessus »	Carine, PA maître-feu	Ficelle, allumettes, papier journal
15h50	Goûter (châtaignes !) et conseil de patrouille (+ signature des épreuves)	Fanny Géraldine, CP	poêle à marrons carnet de CP
16h30	Service au propriétaire		
17h	Prière Fin de la sortie	Astrid, PA liturgiste	Carnet de prière de patrouille

Trame de conseil de patrouille

Réunion/ Sortie/ WE

Patrouille :

Date :

Lieu :

Présentes :

Absentes et pour quels motifs :

	Exemples	Positif	A améliorer
Ca va?	Nuit		
	Repas midi/ soir		
	PDDM		
	Fatigue		
	Toilette		
Et les autres?	Rangement		
	Ponctualité		
Rencontre et ouverture	Dépassement de soi		
	Vie de patrouille		
	Effort demandé		
	Progression		
	Vers les autres de la pat.		
	Vers les autres pat.		
Dieu est là ?	Messe		
	Rencontre CR		
	Prière du Mat/ soir		
	Bénédictité/Grâce		
PA du dis QUOI?	Secouriste		
	Intendante		
	Campisme		
	Topographe		
	Bout entrain		
	Liturgiste		
	Autres PA :		
Effort pour la prochaine activité			
A dire au CDC			
Retour du CDC			

FORMATION : LE ROLE DE LA SECONDE (SP)

Elle est le bras droit de la CP et mène la patrouille avec elle, cependant elle n'est pas investie et n'a pas charge d'âmes ni de gouvernement/commandement.

C'est une guide exemplaire pour sa patrouille, elle doit être bonne, dévouée, accueillante et toujours au service de la patrouille et de la CP.

Quand la patrouille marche sur les chemins, la CP est devant pour tirer et guider la patrouille. La SP, quant-à-elle, ferme la marche pour veiller sur chacune, s'assurer que personne ne reste à l'arrière. Elle pousse les guides, les accompagne vers l'avant.

Cette image de la marche s'applique à toute la vie de patrouille : la CP tire toujours les guides vers le haut et vers l'avant, la Seconde, plus en retrait mais essentielle, les pousse à suivre, à progresser, à se donner toujours d'avantage.

La SP est avant tout une aide, un soutien, celle sur qui la CP peut toujours compter. La CP lui délègue ce qu'elle ne peut pas faire elle-même en sachant que ce sera fait aussi bien que si elle l'avait fait elle-même.

La SP remplace la CP (en respectant ses consignes) quand celle-ci est en CDC ou CDH.

Elle participe activement à l'élaboration des programmes et inspire la CP :

- en lui proposant des idées nouvelles.
- en lui rappelant la Loi et les consignes des cheftaines.

Le rôle de la seconde est immense, mais c'est un rôle d'humilité : la plupart des services qu'elle rend sont invisibles au reste de la patrouille et de la compagnie. Cependant, la CP connaît et reconnaît la valeur de sa SP et tous les services de celle-ci plaisent à Dieu !

La seconde illustre notre prière scoute en servant « sans attendre d'autre récompense que de savoir » qu'elle fait la volonté de Dieu.

C'est une guide solide qui prend des initiatives, respecte sincèrement sa CP et aime profondément sa patrouille.

JEU : LE ROLE DE LA CP

Pour introduire la session « rôle de la CP », petit jeu qui met les CP en situation.

Matériel :

- 1 exemplaire du questionnaire
- 13 pochettes (ou boîtes ou autres) numérotées placées en cadran et remplies comme suit

Pochette n°1 avec des billets jaune	Pochette n°8 avec des billets rouge
Pochette n°2 avec des billets vert	Pochette n°9 avec des billets bleu
Pochette n°3 avec des billets rose et orange	Pochette n°10 avec des billets rose
Pochette n°4 avec des billets rouge	Pochette n°11 avec des billets jaune
Pochette n°5 avec des billets vert et orange	Pochette n°12 avec des billets orange et bleu
Pochette n°6 avec des billets jaune et rouge	Pochette n°13 avec des billets orange
Pochette n°7 avec des billets bleu	

But : Permettre aux guides **d'analyser une situation, de connaître leurs réactions.**

Toutes les CP réagissent de différentes manières face aux situations et ont des qualités de chef propre à elles-mêmes : il faut qu'elles **connaissent leurs qualités de chef.**

Principe du jeu : Constituer un cadran avec les pochettes numérotées ; toutes les CP sont au centre et la cheftaine à l'extérieur du cadran. La cheftaine énonce une situation et propose les réactions associées avec le numéro de réponse (sans donner ni la qualité ni la couleur). Chaque CP choisit sa réaction et le numéro de sa réponse. Elle cherche autour d'elle la pochette qui correspond à sa réponse. Elle prend un billet de couleur ou un billet de chaque couleur si plusieurs couleurs puis revient au centre. La cheftaine passe à la situation suivante et idem jusqu'à la fin des situations.

A la fin du jeu, les CP se retrouvent avec des billets de couleurs qu'elles conservent et comptabilisent par couleur. Chaque couleur correspond à une qualité. Analyse lors de la formation sur le rôle de la CP

Situations :

I. Arrivées sur les lieux du week-end, ta seconde a oublié son jeu topographie pour le week-end de patrouille.

Tu lui fais remarquer que ça n'est pas très responsable de sa part et tu lui demandes d'improviser elle-même son jeu	Réponse 1
Tu ne lui dis rien, et tu essayes d'improviser toi-même un jeu topo	Réponse 2

II. Au camp, tu rentres du CDC, toute la patrouille est en plein délire : au lieu de préparer le repas, tes guides ont sortis les déguisements de la malle et se sont battues à la farine !

Tu leur rappelles qu'on ne joue pas avec la nourriture et qu'il faut se dépêcher pour ne pas être en retard à la veillée	Réponse 11
Tu te réjouis de voir que ça détend l'atmosphère	Réponse 2
Tu te mets tout de suite à préparer le dîner	Réponse 3
Tu calmes tout le monde rapidement et active la patrouille	Réponse 8

III. Depuis le début de la CDH, la discussion a été centrée sur un problème de la patrouille d'une autre CP. Toi, tu aimerais bien aussi parler de ta patrouille...

Tu ne dis rien en pensant qu'elle a besoin de parler	Réponse 5
Tu fais comprendre à la CCie qu'il serait temps d'avancer car tous les points de la CDH n'ont pas été abordé	Réponse 6

IV. Lors de la préparation d'une activité avec ta seconde, celle-ci te fait remarquer que tu n'as pas été très délicate avec Léontine à la dernière sortie.

Tu essayes de savoir en quoi tu aurais mal agis	Réponse 7
Tu lui expliques que tu ne t'es peut-être trompée mais que tu n'es pas parfaite	Réponse 4

V. Lors du conseil de patrouille tu t'aperçois que ça tourne en un règlement de compte :

Tu rappelles que le conseil de patrouille n'est pas un règlement de compte	Réponse 8
Tu essayes d'approfondir le problème qui explose et de mettre tout à plat	Réponse 9
Tu rappelles l'article de la loi « la guide est bonne pour tous et sœur de tout autre guide »	Réponse 2

VI. La maman de ta cul de pat' t'appelle vendredi soir pour se plaindre de ne pas avoir reçu la chaîne car elle a besoin de s'organiser en fonction des horaires de l'activité guide. En effet, tu t'aperçois que la chaîne ne t'est toujours pas revenue...

Tu lui expliques que tu l'as bien fait partir dimanche soir dernier comme d'habitude et qu'une guide a dû oublier de la faire passer	Réponse 11
Tu lui donnes la chaîne et tu lui promets que cela ne se reproduira plus	Réponse 4
Tu lui présentes toutes tes excuses et comprends parfaitement son problème d'organisation	Réponse 7

VII. En parlant avec une de tes guides tu t'aperçois qu'elle aime bien la vie de patrouille mais qu'elle n'est pas très motivée pour sa progression personnelle.

Tu lui parles de ta progression personnelle et de l'intérêt que tu y trouves	Réponse 10
Tu essayes de comprendre pourquoi elle n'a pas envie de progresser et ce dont elle aurait besoin pour être re-motivée	Réponse 13
Tu lui rappelles que tu es responsable de sa progression et que tu ne peux pas la laisser dans cette perspective	Réponse 1

VIII. Au camp, les chemises qui sèchent au coin toilette sont toutes tombées du fil à linge par un surprenant coup de vent.

Tu te dépêches d'aller les ramasser et de les remettre sur le fil	Réponse 3
Tu laisses une guide aller les ramasser pour lui donner l'occasion de rendre service et tu repousses à plus tard l'occasion de faire ta BA	Réponse 2

IX. Lors d'un conseil de patrouille, deux de tes guides te font remarquer que tu es toujours avec ta seconde et que les autres ont l'impression d'être mises à part.

Tu leur expliques que c'est normal que vous vous entendiez bien puisque vous êtes la tête de la patrouille et que vous devez montrer l'exemple de l'amitié scoute	Réponse 10
Tu leur présentes tes excuses et tu leur promets de faire attention à être moins ensemble	Réponse 12

X. Lors d'une CDH, une guide qui demande à faire sa promesse n'arrive pas à exprimer sa motivation personnelle...

Tu proposes de témoigner de ce que c'est pour toi la promesse	Réponse 10
Tu donnes ton accord en pensant qu'elle est paniquée devant toutes ces CP rassemblées	Réponse 2
Tu proposes de lui donner encore du temps pour qu'elle soit plus préparée la prochaine fois	Réponse 11

Explication lors du bilan dans la formation sur le rôle de la CP

LE ROLE DE LA CP

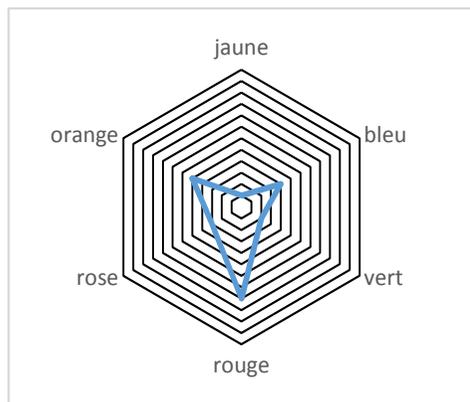
MES QUALITÉS

Documents à imprimer pour le nombre de CP et à distribuer à la fin du jeu au moment de la session « le rôle de la CP »

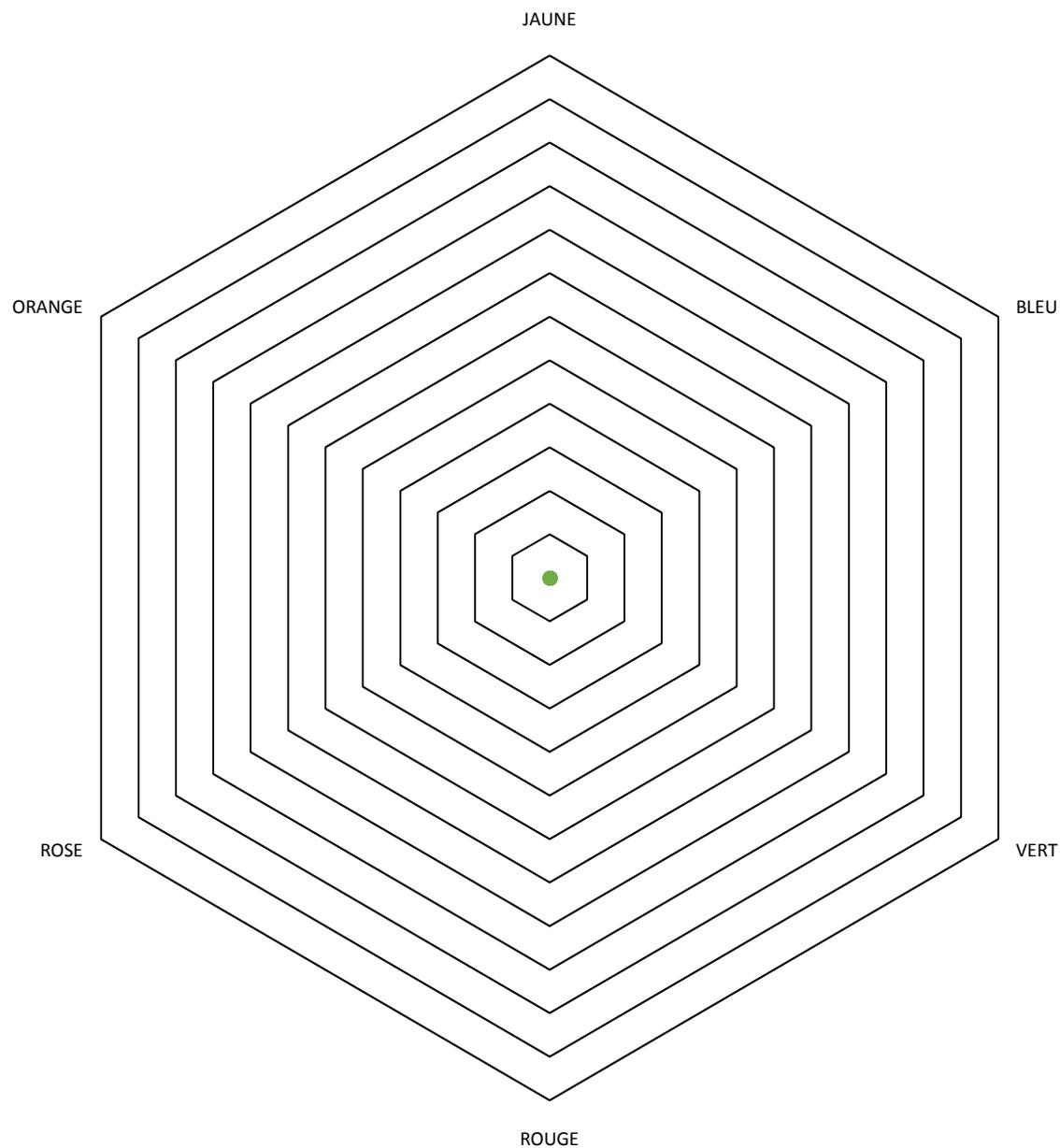
Pour le remplir, tu comptes le nombre de billet de chaque couleur en ta possession. Ensuite, en partant du centre, tu mets une croix sur la ligne qui correspond au nombre de billets de couleur compté.

Prenons par exemple le rouge, j'ai 8 billets. Je pars du point central qui est 0 et je compte le nombre de ligne (sur l'axe) vers le « rouge » jusqu'à atteindre 8 et je mets une croix ! Idem pour les autres couleurs.

Tu peux ensuite relier les croix entre elles pour former une toile d'araignée irrégulière !



Ta cheftaine te dira ensuite à quoi correspond chaque couleur



FORMATION : LE ROLE DE LA CP

Mise en commun des situations du jeu + enseignement

Documents à imprimer pour le nombre de CP ; à distribuer à la fin du jeu au moment de la session
« le rôle de la CP »

Notions abordées :

- **L'investissement**
- La **Cour d'Honneur**
- La **Haute Patrouille**
- **Progression personnelle**

A. L'investissement

Bilan du jeu avec les couleurs : différents points de l'investissement

jaune > responsabilité

rouge > efficacité

bleu > humilité

rose > exemple

vert > bienveillance

orange > service

Ta CCie te fait confiance et tu acceptes de répondre par ton esprit de service, ton esprit scout :

- D'être prête à **donner l'exemple**, ne veut pas dire être parfaite mais faire de son mieux, donner le meilleur de soi-même pour devenir un exemple.
- Etre responsable de la progression des guides : pour faire grandir il faut y croire : le **regard bienveillant** (vouloir le bien) de la CP peut construire une guide, la tirer vers le haut. Attention : le regard désespéré d'une CP peut détruire une guide... La bienveillance s'exprime par la **douceur** chez une fille !
- CP n'est pas parfaite : meilleur moyen de grandir, c'est de reconnaître ses défauts, ses faiblesses : **humilité**. La plus grande force c'est de connaître ses faiblesses ! Attention à ne peut aller dans un excès inverse : ne pas non plus se descendre devant la patrouille, se considérer à sa juste place : ni tout blanc, ni tout noir.
- Chef **responsable** : guide qui joue le jeu à fond, autonome. Respecte les règles du jeu, sécurité, engagement, délais, ... guide consciencieuse et **efficace** (CP qui motive tout le monde et qui entraîne par son enthousiasme) + responsable de la progression des guides : entraîner la patrouille dans le jeu.
- Acceptation de la responsabilité est motivée par un **esprit de service** : reprend la loi, les principes, la devise « être prête ».

B. La Cour D'Honneur (CDH)

X. Lors d'une CDH, une guide qui demande à faire sa promesse n'arrive pas à exprimer sa motivation personnelle...

1. Tu proposes de témoigner de ce que c'est pour toi la promesse : **exemple**
2. Tu donnes ton accord en pensant qu'elle est paniquée devant toutes ces CP rassemblées : **bienveillance**
3. Tu proposes de lui donner encore du temps pour qu'elle soit plus préparée la prochaine fois : **responsabilité**

- Concerne les CP et la CCie : CP interface indispensable entre les patrouilles et la CCie,
- Rôle : gouvernement de la Cie : lancer les projets, prendre des décisions, faire le point de la progression. CDH responsable de la progression des patrouilles + fonctionnement de la Cie.

- Se prépare : bilan des dernières activités de pat' (CDP) + noter ID
- Pdt CDH : CP participe en donnant son avis, écoute celui des autres CP, prendre des notes.
- Après CDH : avec seconde, trouver les moyens pour mettre en œuvre les décisions prises.

NB : toujours être positive et constructive pour les guides. Analyser le regard que l'on pose sur les guides... bienveillant. Est-ce que je les accepte toutes ?

C. La Haute patrouille

IX. Lors d'un conseil de patrouille, deux de tes guides te font remarquer que tu es toujours avec ta seconde et que les autres ont l'impression d'être mises à part.

1. Tu leur expliques c'est normal que vous vous entendiez bien puisque vous êtes la tête de la patrouille et que vous devez montrer l'exemple de l'amitié scout : **exemple**
2. Tu leur présentes tes excuses et tu leur promets de faire attention à être moins ensemble : **service, humilité**

- concerne la CCie, les CP, les ACCies, les SP : forme une patrouille (activités particulières de formation)

NB : Attention, durant les activités de pat' ou de Cie, la HP n'existe plus en tant que telle : CP+SP rejoint leur pat' et sont au service de leur pat'. Pas les grdes d'un côté et les petites de l'autre !

- rôle : lieu où se ressourcer, où on « vit pleinement à fond » (esprit, loi, technique) : enthousiasme à transmettre. C'est un lieu de formation : haut niveau technique maintenu par les activités de HP, permet de vivre un scoutisme de qualité.

La seconde :

IV. Lors de la préparation d'une activité avec ta seconde, celle-ci te fait remarquer que tu n'as pas été très délicate avec Léontine à la dernière sortie.

1. Tu essayes de savoir en quoi tu aurais mal agis : **humilité**
2. Tu lui expliques que tu ne t'es peut-être trompée mais que tu n'es pas parfaite : **efficacité**

- bonne entente nécessaire (amitié), SP normalement choisie par la CP.

Si pas le cas, pas facile mais faire un effort sur soi-même, essayer de comprendre pourquoi SP choisie pour cette CP. Certainement des qualités qui sont nécessaires au bon fonctionnement de la patrouille = faire confiance à la cheftaine.

Son rôle :

- rôle de conseillère, d'observatrice. Elle voit certaines choses que la CP ne voit pas car elle est dans la patrouille, elle ne dirige pas.
- CP prend les décisions (autorité) mais doit consulter l'avis de sa SP.
- Elle fait le contre-balancement : soutien de la SP quand CP va pas, à la CP de la motiver qd pas le moral : réciprocité
- Prépare les activités avec la CP

D. La progression personnelle

VII. En parlant avec une de tes guides tu t'aperçois qu'elle aime bien la vie de patrouille mais qu'elle n'est pas très motivée pour sa progression personnelle.

1. Tu lui parles de ta progression personnelle et de l'intérêt que tu y trouves : **exemple**

- avant tout CP est une guide (au service de la pat') donc doit continuer de progresser personnellement : se maintenir à niveau pour que les insignes ne mentent pas. Chercher à toujours plus progresser pour entraîner la pat', leur donner envie de progresser.

2. Tu essayes de comprendre pourquoi elle n'a pas envie de progresser et ce dont elle aurait besoin pour être re-motivée : **service**

3. Tu lui rappelles que tu es responsable de sa progression et que tu ne peux pas la laisser dans cette perspective : **responsabilité**

- **Rôle CP** : écoute profonde, chercher à faire grandir les autres va vous faire grandir. On ne peut rien exiger des autres si on ne l'exige pas pour soi-même.

JEU : APPRENDRE A FAIRE UN CDP

Mise en scène

- Chaque SP a un rôle, qu'elle tient au plus près pendant un CDP factice, où la cheftaine fait la « mauvaise CP ». Les CP assistent à ce simili de CDP puis doivent trouver ce qui n'a pas été, proposer des choses à faire ou à dire pour améliorer ce CDP.
- On reprend ensuite toutes ensemble : comment mener un CDP.

Rôle de guides fictives pour les SP

1 - De mauvaise humeur, critiquer tout, casse tout le monde et ne trouve que des points négatifs à dire.

2 - Guide extravertie, très exubérante, de super bonne humeur (trop). Donne son avis sur tout et n'importe quoi, coupe la parole à tout le monde, part dans tous les sens, pose des questions inappropriées type « oh et au fait, qui vient à l'anniversaire de Ginette mercredi prochain ? Qui a déjà eu Mme Plane en math » au milieu du CDP.

3 - Guide complètement effacée. Ne parle que si on l'interroge. Quand on l'interroge, dit qu'elle est d'accord avec les autres, ou qu'elle n'a pas d'avis. Garde le regard baissé, ne regarde personne dans les yeux.

4 - Guide qui n'écoute rien : chantonne lèvres closes un air populaire, arrache l'herbe, parle de temps à autre avec sa voisine, regarde les oiseaux voler... Fait répéter la question si on l'interroge. N'a pas trop d'avis car n'a pas écouté les arguments de chacune.

5 – Jeune Guide fan +++ de sa CP : hoche la tête à chaque phrase, approuve tout ce qu'elle dit, est toujours d'accord avec elle. N'a rien d'autre à dire que ce qu'a dit la CP. Regarde sa CP avec des yeux comme des soucoupes.

6 et 7 : Guides qui font des messes basses pendant le CDP. Ricanent tout bas en regardant toujours la guide n°3. N'écoutent rien, se font reprendre plusieurs fois par les autres guides et la CP, font répéter la question si on les interroge, répondent « ça va/ ça a été » à tout. N'ont pas d'avis car n'ont pas écouté les arguments des unes et des autres.

JEU : LES POINTS CLES D'UNE ACTIVITE

Déroulement : Les guides sont en équipe de HP, chaque HP défend un béret dans lequel il y a un papier révélant un des points indispensables d'une activité.

Chaque guide a 2 ou 4 ballons de baudruche attachés à ses lacets. Chaque HP choisit une attaquante, qui doit aller récupérer les papiers dans les autres équipes et une défenseuse, qui doit tenter d'empêcher les autres guides de prendre ses papiers.

Un ballon représente une vie. Une guide qui n'a plus de vie est hors-jeu.

Les attaquantes ne peuvent pas s'attaquer entre elles.

Les attaquantes peuvent attaquer une défenseuse : si l'attaquante éclate un ballon de la défenseuse, elle a le droit de prendre le papier dans le béret. Si la défenseuse éclate le ballon de l'attaquante, l'attaquante n'a pas le droit de prendre le papier, et ne peut revenir qu'une fois qu'elle aura tenté d'attraper tous les autres papiers du jeu.

Attaquante et défenseuse d'une même HP peuvent échanger leurs rôles si une guide n'a plus de ballons. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à avoir tous les papiers ET ayant le plus de ballons (=de vie) à la fin du jeu

A la fin du jeu, faire le point toutes ensemble.



Donner une mission à chacune.			
Donner une mission à chacune.			
Donner une mission à chacune.			
Donner une mission à chacune.			
Donner une mission à chacune.			
Apprendre quelque chose de nouveau			
Apprendre quelque chose de nouveau			
Apprendre quelque chose de nouveau			
Apprendre quelque chose de nouveau			
Apprendre quelque chose de nouveau			
Chanter	Jouer	Prier	Tenir un CDP
Chanter	Jouer	Prier	Tenir un CDP
Chanter	Jouer	Prier	Tenir un CDP

Chanter	Jouer	Prier	Tenir un CDP
Chanter	Jouer	Prier	Tenir un CDP
Envoyer le programme le samedi J-8 pour une activité le jour J.			
Envoyer le programme le samedi J-8 pour une activité le jour J.			
Envoyer le programme le samedi J-8 pour une activité le jour J.			
Envoyer le programme le samedi J-8 pour une activité le jour J.			
Envoyer le programme le samedi J-8 pour une activité le jour J.			
Envoyer le bilan de l'activité le mercredi soir suivant l'activité			
Envoyer le bilan de l'activité le mercredi soir suivant l'activité			
Envoyer le bilan de l'activité le mercredi soir suivant l'activité			
Envoyer le bilan de l'activité le mercredi soir suivant l'activité			
Envoyer le bilan de l'activité le mercredi soir suivant l'activité			

JEU : CDC VS CDP

Préparation : Ecrire les phrases ci-dessous (un mot par papier) en morse sur des papiers de couleurs différentes (1 couleur par phrase) (voir ci-dessous).

Déroulement : Les CP, en équipe, se relaient pour aller chercher le plus de bout de papier possible. Au bout de 5 minutes, les équipes décodent leurs papiers, assemblent les couleurs, ordonnent les mots, doivent dire VRAI ou FAUX pour le CDP et pour le CDC.

Phrases	Réponses	
	CDP	CDC
S'il manque une CP, il ne peut pas avoir lieu	vrai	faux
Il sert à faire le bilan de l'activité passée	vrai	vrai
Il sert à programmer les activités futures	vrai	vrai
Tous les membres doivent prendre la parole au moins une fois	vrai	vrai
Sert à fixer des objectifs	vrai	vrai
Est toujours en uniforme	faux	vrai
Est un moment privilégié entre les CP et la cheftaine	faux	vrai
Commence et termine par une prière	vrai	vrai
La cheftaine commence par prendre la parole	vrai	vrai
La cheftaine clôt le conseil	vrai	vrai
Doit être concis, préparé à l'avance	vrai	vrai
Tous les membres doivent savoir les points qui y seront abordés	vrai	vrai

Phrases à imprimer ou recopier sur des papiers de couleurs différentes

_ / _ _ _ / .. _ / ... // . _ . / . / ... // _ _ / . / _ / _ ... / . _ . / . / ... // _ . / _ _ _
 / . / ... _ / / _ . / _ // . _ _ . / . _ . / . / _ . / _ . / ... // . _ . / . // . _ _ . / . _ / . _ / _
 _ _ / . _ . / ... // . _ / .. // _ _ / _ _ _ / .. / . / ... // .. / _ . / ... // .. _ / _ _ _
 / .. / ... //

... / / .. / . _ . // _ _ / . _ / _ . / _ _ . / .. / ... // .. / _ . / ... // . _ . / _ . //
 . / . _ . // _ . / ... // . _ . / . / .. / // . _ . / _ / ... // . _ / ... / _ _ _ / .. / . _ /
 . _ . / ... //

../. _..//..././ _./ // _ // .. _./ _./ ../. // _..// _...//../. _../_
/_ // _..//...// _..// / _./ _./ / ..//... / ..// // _ _./ _./ ...//...// //

../. _..//..././ _./ // _ // _ _./ _./ _ _ _ / _ _./ _./ _ / _ _ / _ _
/./ _./ // _..//...// _./ _./ _ / ..//... / ..// /./ ...// .. _./ .. / _ / ..
/_ _./ // ...//

..././ _./ _ // _ // .. _./ .. / _.. /./ _./ // _..//...// _ _ / _.../ _ _ _
/./ _./ _ / / ..//...//

_ _./ _ _ / _ _ /./ _./ _./ // / // /./ _./ _ _ / .. / _./ // _
_./ _./ _ // .. / _./ // _ _./ _./ ..//...//

_ _./ _ // _ _./ ... /./ .. _./ _./ / .. /./ // _ _./ _ _ / _ _
/./ _./ _./ // _..//...// _ // _ _./ _./ _ // _ _./ _./ / _./ _ _./ _./ //
_ _./ _./ / _./ _ _ / _..//...

./.../ _ // / _ // / _ _ / .. / _ _ _ / _ _ / .. / _./ ...// ..
/_ // ..//...// _ _ / _./ _ _ //

