



RED

**Renseignements
Et Directives BS**

Edition 1995

AVERTISSEMENT

Le RED est destiné à la Brigade entière filles et garçons confondus. Mais pour rendre le texte lisible, nous avons décidé de ne pas ajouter les noms et adjectifs au féminin. Merci de ne pas nous en tenir rigueur.

REMERCIEMENTS

Le RED est un travail d'équipe. Nous avons repris, retravaillé ou augmenté les textes provenant des versions précédentes. Nous saluons les illustres inconnus qui y ont œuvré au cours des ans et qui ont par là même très directement participé à la réussite de ce manuel.

Cette version du RED a été réalisée par:

Première branche: Laurent Maye.

Deuxième branche: Céline Fontannaz, Valérie Duruz, Jean-Luc Vonnez, David Michaud, Noclas Rodondi.

Activités: Pierre-Yves Redondi, Arnaud Perrin.

Mise en page et maquette: Laurent Maye.

Un grand merci à tous ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à la parution de cette brochure par leur temps, l'apport de photos ou la fastidieuse relecture des manuscrits.

AVANT PROPOS

Le premier RED a vu le jour en 1975. Cette première édition fut longtemps épuisée, avant d'inspirer deux éditions provisoires, en 1992 et 1993. Mais, plus de dix ans après la création des premières Unités féminines, le RED n'était encore conçu que pour les Eclaireurs, et les chefs et cheftaines de première branche, de plus en plus nombreux à sortir de l'Equipe, ne disposaient d'aucun document méthodologique.

La nécessité d'un RED destiné à **tous** les futurs chefs et cheftaines de la Brigade s'imposait, et Laurent Maye se chargea de mener à bien cette entreprise. Il a su d'entourer d'un comité de rédaction, et susciter les suggestions utiles de tous les chefs et cheftaines. On lui doit aussi la mise en page actuelle. La structure du RED a été entièrement réorganisée, et on lui a adjoint une partie première branche. Que tous les chefs ayant participé à cette aventure soient remerciés.

Le RED est destiné aux gars et filles de l'Equipe qui s'apprêtent à prendre des responsabilités à la Brigade. Le métier de chef est avant tout une question d'expérience, de caractère, d'enthousiasme et de volonté, ce qui ne peut pas s'apprendre dans une brochure, aussi bonne soit-elle. Mais il est possible d'aider les chefs en leur exposant quelques méthodes de faire vivre une Meute ou une Patrouille et de préparer des activités. C'est là l'objet de la formation donnée à l'Equipe et d'une partie du RED.

Par ailleurs, tout en gardant une place à l'imagination, l'entreprise et l'humour, la Brigade reste un grand navire qui ne peut fonctionner que grâce à des structures, des habitudes et des règles que chacun doit connaître et appliquer après son passage à l'Equipe. C'est l'objet de l'autre volet de ces "Renseignements Et Directives".

J'espère que ce RED sera une aide pratique et utile aux chefs et cheftaines de la Brigade dans leur travail passionnant

Blonay, le 12 juin 1995

ACRITER

Jean-Luc Vonnez, Cdt BS

SOMMAIRE

1 BRIGADE DE SAUVABELIN	7
ORGANISATION DE LA BS	8
Instances de la Brigade	8
Fonctions des chefs	8
Habitudes et traditions BS	9
Les textes de Loi et de Promesse	10
Organigramme	11
DIRECTIVES	13
EXIGENCES QUANT À LA PROGRESSION ET AUX CLASSES	17
Louveteaux	17
Éclaireurs	17
Chefs	18
2 PREMIÈRE BRANCHE	19
VIE DANS LA MEUTE	20
L'ENFANT DE 7 À 11 ANS	21
LOUVETISME ET PROGRESSION	22
RESPONSABILITÉS DES CHEFS	24
3 DEUXIÈME BRANCHE	25
LA PATROUILLE	26
Diriger la Patrouille	26
Faire vivre la Patrouille	28
L'ENFANT DE 11 À 14 ANS	30
VIE DANS LA TROUPE	32
RESPONSABILITÉS DES CHEFS	33
4 ACTIVITÉS EN PREMIÈRE ET DEUXIÈME BRANCHE	34
DÉROULEMENT GÉNÉRAL	35
JARE	35
Mener une activité	36
PRÉPARATION	37
Idée directrice des activités	37
Trimestre	37
Séance	38
Week-end	39
ANNEXES	41
IDÉES ET THÈMES	42
Idées d'activités	42
Thèmes de trimestre	42
JEUX	43
Déroulement	43
À l'intérieur ou en veillée	44
En ville	44
Technique	45
Physiques	45
Pistes, observation	46
Cyclisme	46
Nuit et neige	47
EXEMPLES PREMIÈRE BRANCHE	49
Séances	49
Week-ends	49
EXEMPLES DEUXIÈME BRANCHE	51
Séances	51
Week-ends	53
Trimestres	54
RÉSUMÉ	56



1

BRIGADE DE SAUVABELIN

ORGANISATION DE LA BS

Instances de la Brigade

L'État-major de la Brigade de Sauvabelin (EMBS)

Il rassemble tous les chefs et cheftaines d'Unités de la Brigade ainsi que quelques adjoints. L'EMBS prend toutes les décisions importantes relatives à la marche de la Brigade (nominations, activités, options pour l'avenir, etc...). Ses membres ont pour but commun de servir la Brigade et de la diriger de manière responsable. Ils portent la cravate bleue, sont conviés aux soupers de fin de camp et aux soupers EMBS-ADABS.

Seules les cravates bleues peuvent porter des inscriptions dans les carnets bleus, emmener une Unité en hike ou en camp, diriger des activités à risques comme par exemple rappel, spéléologie, activités sur l'eau, montagne, ski.

L'Équipe de Commandement

C'est l'organe exécutif de la Brigade. Elle s'occupe d'appliquer les décisions de l'EMBS et seconde le Commandant dans sa tâche de diriger la Brigade au jour le jour. Elle comprend les chefs des différentes branches, ainsi que quelques autres chefs, cheftaines et anciens choisis par le Commandant.

Le Conseil des Anciens

Il est formé de tous les anciens Commandants et de quelques chefs ayant beaucoup oeuvré pour la Brigade. Il nomme le Commandant et veille à ce que la Brigade reste fidèle à ses origines.

L'Association des Anciens de la Brigade de Sauvabelin (ADABS)

Elle réunit les anciennes cravates bleues ou, sur demande, toute personne ayant fait partie de la Brigade. Elle soutient financièrement la Brigade et se retrouve régulièrement pour des soirées familiales. Son organe est le "Coeur de Chêne".

Fonctions des chefs

Il est nécessaire de savoir à quel chef s'adresser pour telle ou telle question. Voici les attributions des différents chefs de la Brigade.

Commandant

- direction générale de la Brigade,
- choix et nomination des chefs à tous les niveaux,
- représentation de la Brigade à l'extérieur. Contacts avec les parents, les autorités, le mouvement scout.

Chefs de Branche

- nominations des chefs de leur branche, successions dans les Unités,
- collaboration avec les CTs ou CMs dans le but de la bonne marche des Unités,
- surveillance des activités des Unités,
- personne de confiance pour tous les chefs (problèmes dans les EMs, etc.)

Quartier-maître

- direction de l'administration BS: matériel, secrétariat, économat,
- questions financières, cotisations, comptes BS,

- gestion de toutes les clés des locaux BS,
- divers (médailles de promesse, livres BS, etc...).

Secrétaire général

- fichier d'adresses BS (inscriptions, carnets bleus, listes de Troupe, jeu d'étiquettes pour l'adressage),
- photocopies, enveloppes, etc...
- Info-BS,
- archives, classeurs d'activités, de cabanes.

Habitudes et traditions BS

La Brigade est très riche en traditions et habitudes, dont certaines remontent quasiment à sa fondation en 1912. Son emblème est le chêne (le Bois de Sauvabelin étant une chênaie). Sa devise est "Acriter", ce qui veut dire "avec acharnement".

En outre, la Brigade possède plusieurs traditions qui se déroulent lors des camps ou des activités en Brigade. Les voici.

Invocation à la Flamme

L'invocation est récitée par un chef au début des feux solennels.

Parce que nous voulons obéir à la Loi,
 Parce que nous voulons tenir notre Promesse,
 Parce que nous voulons remplir notre devoir là où Dieu nous a placés,
 Flamme de la Brigade!
 Flamme de tous nos frères, Éclaireurs du monde entier!
 Grave au feu dans nos cœurs ton message de feu!
 Afin que dans la nuit nous soyons lumière en face du mensonge,
 Afin que dans le froid nous soyons chaleur en face de la haine,
 Afin que sous le ciel nous regardions à Dieu!

Cette invocation est aussi très souvent récitée aux feux durant les activités de Troupe.

Cérémonial de feu de camp

Lors des camps ou des activités en Brigade se déroule un cérémonial auquel participe chaque Unité. Le plus jeune de chaque Unité apporte une brassée symbolique pendant que son CT ou son CM dit:

Chef, j'apporte à la flamme de la Brigade...

- ...le sourire des Louveteaux de Mont d'Or, Clairière, Gland et Creux du Van
- ...la bonne humeur des Louvettes de la Chenaulaz et de Cabéru
- ...le cœur de Zanfleron
- ...la ténacité de Manlout
- ...le courage de la Neuvaz
- ...le cran de Chandelard
- ...l'audace de Bérissal
- ...la bravoure de Montfort
- ...la confiance de Solalex
- ...la persévérance de Grammont
- ...la constance de Rovéréaz
- ...la persévérance d'Orzival
- ...la joie de l'Équipe
- ...le service du Clan
- ...l'amitié et la cohésion de l'État-major.

Chant de Brigade

Le chant de Brigade est régulièrement chanté lors des activités. La première strophe est chantée en haut des sommets ou des cols, la deuxième strophe est chantée autour des feux solennels et la troisième à la fin des rassemblements.

Les textes de Loi et de Promesse

La Loi se récite en faisant le signe de l'Éclaireur ou des Louveteaux de la main droite, le bras replié vers le corps.

La Promesse est l'un des moments les plus importants de la vie scout. Elle se passe lors d'un camp, généralement autour du feu de Chevalerie.

Loi de l'Éclaireur

- L'Éclaireur n'a qu'une parole
- L'Éclaireur est loyal et fidèle
- L'Éclaireur se rend utile, il aide son prochain
- L'Éclaireur est bon fils, il est l'ami de tous et le frère de tous les Éclaireurs
- L'Éclaireur est courtois et chevaleresque
- L'Éclaireur est bon pour les animaux, il protège les plantes
- L'Éclaireur sait obéir
- L'Éclaireur est vaillant, il sourit dans les difficultés
- L'Éclaireur est travailleur et économe
- L'Éclaireur est propre dans ses pensées, ses paroles et ses actes

Loi de l'Éclaireuse

- Nous voulons être vraies
- Aider avec simplicité
- Surmonter les difficultés avec humour
- Partager, choisir et nous engager
- Respecter la vie
- Accueillir et comprendre les autres
- Nous réjouir de tout ce qui est beau

Loi des Louveteaux

- Un Louveteau écoute les Vieux Loups
- Un Louveteau ne s'écoute jamais

Loi des Louvettes

- Ouvre les yeux et les oreilles
- Fais plaisir autour de toi
- Sois souriante

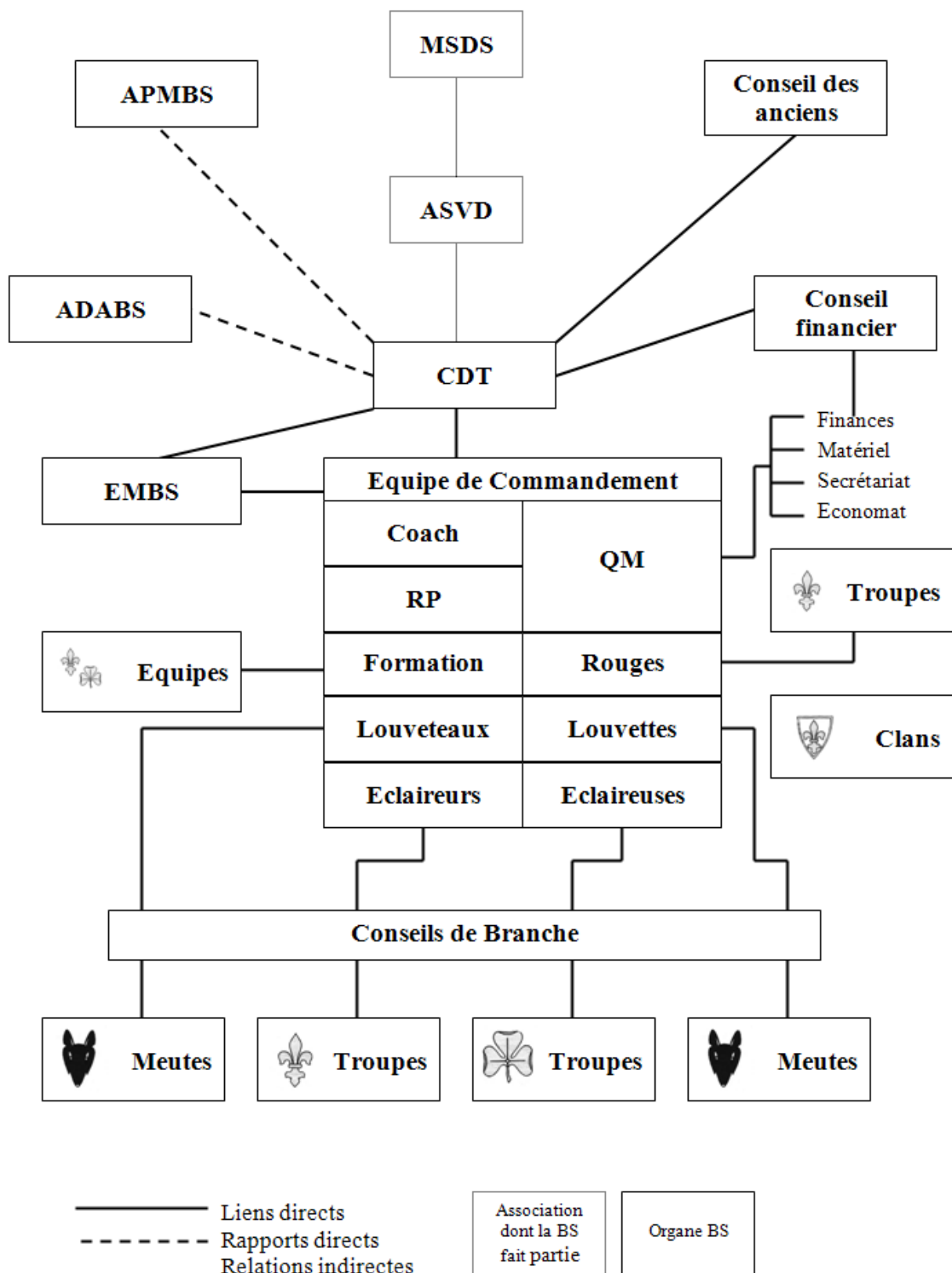
Promesse de l'Éclaireur et de l'Éclaireuse

- Je promets sur mon honneur de faire tout mon possible pour
- Remplir mon devoir envers Dieu et la patrie
- Aider autrui
- Obéir à la Loi de l'Éclaireur (de l'Éclaireuse)

Promesse Louveteau et Louvette

Au niveau de la première branche, la Promesse est personnalisée. Le Louveteau ou la Louvette choisit le texte de sa Promesse avec l'aide d'un chef et promet de faire de son mieux pour la respecter.

Organigramme



DIRECTIVES

Matériel

- Le matériel BS est réservé aux activités des Unités. Il ne peut pas être utilisé pour un usage privé.
- L'emprunt et la reddition du matériel ne se font que le **mercredi de 20h00 à 20h30**.
- Le matériel est rendu **propre et complet** le mercredi **suivant immédiatement l'activité**.
- Le soin porté au matériel est l'affaire de chaque chef de la Brigade. Éviter de cabosser les marmites, ménager le tranchant des outils, les protéger de l'humidité. Il faut exiger des gars le même respect du matériel, faire contrôler régulièrement que rien ne manque pendant les activités, afin d'éviter les pertes. Les dommages dus à la négligence des chefs peuvent leur être facturés.
- A la fin d'une activité avec matériel (camp, séance), il faut prévoir le temps nécessaire pour remettre le matériel en état avec les gars: nettoyer, plier, sécher, compter, décabosser les marmites.
- Il est conseillé de réserver le matériel spécial (phares morse, cordes, casques, etc...).
- Les cordes ne sont prêtées aux Unités qu'une fois par trimestre et à une seule Troupe à la fois. **Ce matériel se réserve bien à l'avance** sur le panneau ad hoc dans le local du matériel. Le matériel de rappel, tyrolienne et spéléo n'est prêté qu'aux cravates bleues. L'Équipe a la priorité pour l'emprunt des cordes durant le camp d'automne.
- La Brigade a édité une brochure spécifique sur l'usage du matériel cordes. Il faut s'y référer et l'appliquer scrupuleusement pour éviter tout accident.

Tentes BS

- Une tente humide doit être étendue dans les **24 heures**, sans quoi elle se met à pourrir. Les tentes pourries sont invariablement facturées aux chefs négligeants (plus de 1500 francs!).
- Lors du démontage d'une tente, remplir consciencieusement la "fiche d'état des tentes" et y signaler tous les défauts constatés. La reddition d'une tente ne se fait qu'en remettant simultanément la fiche au chef du matériel. Ne pas mettre la fiche dans le sac de tente.
- Ne pas laisser une tente sans surveillance dans un champ pâturé par des vaches.
- Les CTs et leurs EMs sont responsables de l'entretien de leurs tentes en collaboration avec le chef du matériel une fois par année.

Pharmacie

Lors des séances de Patrouille, le CP emporte sur lui une pharmacie réduite: désinfectant, pansements. Lors des journées et week-ends de Patrouille, il doit disposer d'une pharmacie de Patrouille complète et bien entretenue, dont le contenu lui a été communiqué à l'Équipe. Les chefs d'Unité entretiennent la pharmacie de leur Unité pour les activités en Troupe. La pratique montre qu'on a intérêt à

- éviter d'introduire des échantillons dans les pharmacies,
- dresser une liste des médicaments jointe à la pharmacie,
- compléter le contenu après chaque utilisation,
- vérifier régulièrement que les dates d'expiration des médicaments ne sont pas dépassées (ramener les médicaments périmés en pharmacie),
- ne pas laisser les gars ou les filles se servir eux-mêmes dans la pharmacie,
- contrôler périodiquement la pharmacie de Patrouille confiée à un gars,
- garder absolument le papier de posologie du médicament.

Accidents

En cas d'accident grave pendant les activités, avertir immédiatement le commandant, ou à défaut le chef de branche, qui appelleront eux les parents. S'ils sont inatteignables, les avertir soi-même, ou faire en sorte qu'une personne s'en charge (médecin, gendarme).

Activités à risques

Un membre de l'EMBS doit être personnellement présent à toute activité présentant des risques particuliers: activités cordes (rappel, tyroliennes), spéléologie, activités nautiques, montagne, activités nocturnes spéciales, etc...

Uniforme

L'uniforme doit être porté durant les activités. Seuls les insignes officiels ont une place dessus.

Circulaires

Elles sont **nécessaires** pour annoncer toute activité dépassant les limites d'une séance habituelle: soirée de Patrouille avec retour tardif, journée ou week-end, changements parmi les chefs de la Patrouille.

Même si la circulaire est aussi destinée aux gars, il faut s'adresser aux parents dans le texte. Il est toujours bien de l'agrémenter pour la rendre originale et attractive. Voici les éléments essentiels qu'il **faut que tu mettes dans ta lettre**.

Éclaireurs Suisses	Lausanne, le ...
Brigade de Sauvabelin	
Patrouille des écrevisses	
<u>Titre</u>	
Chers parents, chers gars,	
Introduction pour motiver les gars, rassurer et informer les parents.	
Informations précises et complètes: dates, lieu, rendez-vous et retour, prix, mode de paiement, matériel à prendre, tenue.	
Salutations et fin.	
N° de téléphone du chef.	
Signature.	

Il est possible de s'inspirer de ce modèle type, en conservant tous les éléments qui y apparaissent pour écrire des circulaires plus fantaisistes: illustrations, mise en page originale, forme du texte, à lire dans un miroir (écrire à la machine avec un carbone à l'envers ou photocopier un transparent à l'envers), microfilm (réduction à la photocopieuse), etc. Une partie de la circulaire peut être directement destinée aux gars, ce qui permet beaucoup plus de liberté dans l'expression.

Location de cabanes et lieux de camp

S'y prendre très à l'avance. Toujours exiger un contrat écrit avec le loueur mentionnant la date de la location, le prix et les conditions. Un tel contrat évite de nombreuses et fréquentes mésaventures.

Les lieux de camps et les locaux sont remis en **parfait état de propreté**; les éventuels dégâts doivent être signalés **spontanément** au responsable. Ce n'est qu'à cette condition que nous conserverons la bonne réputation des scouts auprès du public, qui nous vaut de très nombreux avantages!

Nouvelles recrues

Transmettre immédiatement leur adresse au CT. Après environ un mois de participation à l'essai, les faire s'inscrire et acheter l'uniforme. Cela les pousse à prendre une décision et à s'intégrer dans l'Unité. Tant qu'un gars n'est pas inscrit, il ne reçoit aucune circulaire BS. Ne pas oublier de les lui transmettre.

Annonces au Cdt ou aux CBs

L'un de ces deux chefs doit impérativement être tenu au courant des activités principales des Unités et de leurs problèmes particuliers:

- les informer de tout week-end de Troupe ou de Patrouille,
- leur transmettre ou leur faire lire toutes les circulaires envoyées aux parents, puis les archiver dans le classeur bleu prévu à cet effet au secrétariat,
- les tenir au courant des problèmes particuliers de leur Unité, des difficultés de succession et des solutions envisagées, des dissensions dans les EMs, etc...

Cette collaboration entre les Unités et le Cdt ou les CBs est nécessaire.

Locaux

Les locaux de Troupe **se réservent** sur la feuille prévue à cet effet au Stamm. Le local des Louveteaux à Valmont et le Stamm peuvent être utilisés. Il faut demander l'autorisation au Cdt et réserver le local sur la feuille prévue au Stamm.

Classeur de renseignements BS

Il est complété à mesure par les chefs ayant découvert des adresses utiles aux activités, une cabane ou un lieu de camp, une technique ou un bricolage réalisable en Troupe. Il est possible de consulter le classeur lors du Stamm, au secrétariat général.

EXIGENCES QUANT À LA PROGRESSION ET AUX CLASSES

Il est nécessaire que les différentes Unités de la Brigade aient grosso modo les mêmes exigences envers leurs gars, afin d'éviter des disparités qui poseraient de nombreux problèmes.

Louveteaux

Patte tendre

- il sait adresser une enveloppe,
- il connaît la Loi, la Devise, l'histoire de la Jungle, le salut des Louveteaux ainsi que sa signification,
- il sait mettre la table,
- il sait préparer un paquet,
- il sait chanter le refrain du chant de Brigade,
- il a créé un objet artisanal qui lui est utile aux Louveteaux.

Louveteau 1e étoile

- il peut transmettre un message par téléphone,
- il connaît les points cardinaux et les bases de la topographie, les signes de piste, les signaux de la circulation,
- il sait chanter le chant de Brigade en entier,
- il arrive à préparer son sac,
- il est capable de faire trois nœuds,
- il sait faire de la sauce à salade, du thé,
- il allume, entretient et éteint correctement un feu.

Louveteau 2e étoile

- il connaît la nature, les plantes et animaux courants,
- il sait monter à vélo, lire un horaire de chemin de fer et de bus, coudre un bouton, utiliser un marteau, des tenailles, un tournevis,
- il maîtrise les notions élémentaires du secourisme,
- il crée quelque chose d'utile à la Meute.

Éclaireurs

Aspirant

L'épreuve d'aspirant doit conduire un nouveau au niveau d'un Louveteau de deuxième étoile, c'est-à-dire à la connaissance des notions élémentaires de débrouillardise. Les Troupes le font généralement passer lors des épreuves de deuxième classe.

Éclaireur de deuxième classe

- il connaît le contenu de la brochure "2ème classe" et maîtrise les techniques qui y sont expliquées,
- il connaît parfaitement les coutumes et la vie de la Brigade,
- il fait preuve d'esprit d'initiative dans sa Patrouille,
- il sait manier les outils courants, réparer et entretenir un vélo,
- il connaît la pharmacie de Patrouille et sait utiliser les produits qui s'y trouvent,

- il est efficace dans le domaine du secourisme, soigne blessures, brûlures, etc...
- il sait lire et interpréter les cartes 1:25'000 et 1:50'000, estimer sur la carte la longueur d'une marche, utiliser sa boussole,
- il est capable de préparer un repas sur le feu,
- il sait ce qu'on met dans son sac pour un camp,
- il soigne le matériel, sait plier une corde.

Tout gars qui passe à l'Équipe devrait avoir le niveau du Deuxième Classe

Chefs

La Brigade attend des Éclaireurs aînés, CPs ou membres d'une Troupe de rouges, qu'ils soient capables de se rendre utiles dans la direction des Unités cadettes, qu'il puissent assumer les tâches les plus diverses dans l'organisation des activités, qu'ils fassent preuve d'un esprit exemplaire et du sens des responsabilités.

Éclaireur 1ère Classe

- il maîtrise **parfaitement** les techniques exigées pour le 2ère Classe et est capable de les enseigner aux plus jeunes. Il satisfait en plus aux exigences dz 1ère Classe, qui se trouvent à la dernière page de la brochure "2ème classe",
- il fait preuve du sens des responsabilités,
- il est capable de construire des objets réalisables avec des gars ou utiles à une Patrouille (comme le bricolage 1ère classe),
- il possède une pharmacie de Patrouille qu'il a lui même constituée,
- il est bon secouriste, il intervient correctement en cas d'accident,
- il s'oriente sans difficultés avec carte et boussole, de nuit comme de jour, il sait identifier des points du panorama avec la carte,
- il sait organiser et préparer correctement un week-end de Patrouille,
- il sait animer seul un feu de camp,
- il sait monter et démonter une tente BS,
- il sait monter et utiliser correctement un rappel et une tyrolienne.



2

PREMIÈRE BRANCHE

VIE DANS LA MEUTE

Composition de l'EM et manière de travailler

Une Meute se comporte différemment d'une Unité de deuxième branche. Il n'y a pas de "Patrouille" ayant des activités distinctes certains samedis. La Meute se réunit au complet à chaque séance.

L'EM se comporte aussi de manière différente. Chaque chef participe à la mise en place de la séance et chaque chef est sur place. L'EM se retrouve donc toujours ensemble. Il y a dès lors moins de "hiérarchie", peut-être moins de "liberté", mais en revanche un travail commun où chacun apporte ses idées et fait progresser le tout.

Organisation de la Meute

La Meute est une Unité qui comprend généralement entre 15 et 30 enfants, réunis en Sizaines (petit groupe de 6 Louveteaux environ), dirigées par un vieux Louveteau, le sizenier. Chaque Sizaine a un nom, un cri, un fanion et un loup de couleur sur l'épaule. Le but des Sizaines est de mieux intégrer les enfants et de pouvoir leur donner des responsabilités. Il n'est toutefois pas possible de laisser le sizenier faire des séances ou des activités entièrement seul. Les Sizaines permettent aussi de garder une certaine concurrence entre les enfants et de stimuler un esprit de groupe.

L'intégration dans une Sizaine comportant un groupe restreint de camarades permet au Louveteau de mieux faire connaissance et de développer ses qualités dans ce petit groupe. Souvent, les Sizaines sont opposées les unes aux autres dans les activités et chacun devient indispensable pour que la Sizaine gagne.

Cette organisation en Sizaine permet aussi de distribuer des responsabilités en fonction des capacités de chacun. La différence de maturité entre un enfant de 7 ans et un enfant de 10 ans est énorme. Il faut en tenir compte et permettre à chacun d'avoir un rôle différent et adapté, au sein de sa Sizaine.

Rôle du chef

Ton but en tant que chef est de donner à l'enfant des possibilités de se développer au sein de la Meute, de s'amuser, d'apprendre, de s'intégrer. C'est toi qui indique la voie, qui lance l'enthousiasme des Louveteaux dans la bonne direction. Ta position doit être celle d'un aîné. Tu vois les choses du point de vue du Louveteau, mais tu connais les traditions et veilles fermement à ce qu'elles soient appliquées. Ton rôle est avant tout éducatif.

Pour remplir ce rôle éducatif, tu disposes de plusieurs outils: le jeu, l'imagination de l'enfant, sa curiosité, son besoin de faire partie d'un groupe. Il faut savoir attiser ses envies, les développer. Mais ne tombe pas dans l'excès et n'essaye pas à tout prix d'imposer ta vision des choses.

Tu es chef aux scouts, pas moniteur de colonie de vacances. Ton but est d'apprendre quelque chose aux enfants dans le respect des règles du scoutisme. Pose-toi souvent la question: «quel est mon but et qu'est-ce que je fais pour l'atteindre?» Si tu n'arrives pas à une réponse claire, parles-en avec les autres chefs.

Activités

Les activités de première branche ne sont pas une réplique miniature de celles de deuxième branche. Il faut respecter les besoins et envies des Louveteaux, qui sont plus jeunes.

Le jeu a un rôle très important, c'est «le moyen par lequel les enfants s'approprient le monde». Mais jouer peut impliquer n'importe quelle activité ludique: bricolage, apprentissage technique, cérémonies, vente, spectacle, etc. Il est important qu'aucune activité ne soit barbante, car, à ce moment, l'enthousiasme est refroidi, les Louveteaux s'en désintéressent et cela met tout le monde de mauvaise humeur. Essaie même de faire qu'une "corvée" soit un jeu: p. ex. aller chercher du bois peut être un concours intersizaines, nettoyer la vaisselle une épreuve de propreté, voire une tradition liée au thème d'un camp ou d'une séance.

L'ENFANT DE 7 À 11 ANS

Tu vas te trouver en face de personnes de 7 à 11 ans. Il y a une différence importante de mentalité entre toi et le Louveteau, bien plus qu'entre un CP et ses gars. Veille à bien distinguer ce que l'enfant peut comprendre et ce qu'il n'arrive pas.

C'est ton premier apprentissage lorsque tu arrives dans une Meute. Il faut que tu sois conscient de ce problème, pour que tu aies rapidement la bonne attitude. Il n'y a pas de méthode miracle, mais deux ou trois points peuvent t'aider:

- Veille à ne pas utiliser l'ironie ou la plaisanterie avant d'être sûr que l'enfant puisse la comprendre. A cet âge, on ne sait pas forcément distinguer et tu risques de le blesser sans t'en rendre compte.
- Ne prends pas comme une atteinte personnelle ce que dit ou fait un Louveteau. T'énerver et l'engueuler ne peut qu'empirer les choses. En général, il ne comprend pas ce que veulent dire ses insultes ou ses gestes, ce qu'a d'offensant son attitude. Prends-le à part, explique-lui sans t'énerver. Le résultat ne peut être que meilleur.
- Ne te lasse pas de répéter. Les Louveteaux oublient vite. Tu as dit il y a deux minutes que tu voulais du silence et c'est déjà oublié.
- Ne sois pas rancunier. Même si tu as l'impression que ce que tu dis est ignoré, qu'un enfant te tourne en bourrique, remets-le en place, mais ne lui en tiens par rigueur. Il ne comprend pas si tu lui reproches son attitude la séance suivante car il a déjà oublié. C'est un avantage, car il oublie aussi rapidement que tu l'as puni. Si la punition que tu infliges a été exécutée, l'acte est pardonné.
- N'hésite jamais à expliquer des choses qui te paraissent totalement naturelles. Il est très important de faire comprendre aux Louveteaux le pourquoi d'une interdiction. Par exemple jouer avec un briquet dans un dortoir ne semble pas forcément dangereux si on ne se rend pas compte des dégâts que ça peut faire. Une bonne idée est de prendre un bout de tissu et de montrer comme il peut s'enflammer, pour bien faire comprendre le danger.
- Ne laisse jamais un Louveteau de côté. Il faut le motiver, l'encourager, même s'il ne veut pas participer. Essaie de trouver de bons arguments, de le faire réfléchir, pour qu'il se rende compte de ce qu'il loupe.
- Ne fais pas de favoritisme, même si un Louveteau est plus renfermé, et qu'il participe moins. Il y a sûrement quelque chose qu'il aime faire. Tu peux aussi demander aux sizeniers ou aux autres Louveteaux de l'aider: ils se sentiront responsables du Louveteau et lui se sentira entouré.

LOUVETISME ET PROGRESSION

But du louvetisme

Pose-toi la question de savoir ce qu'on attend du passage d'un enfant aux Louveteaux. Il est important qu'il progresse. Une activité délassante, c'est bien. Mais il faut placer la barre plus haut. Veille à ce que les activités soient équilibrées et diversifiées. Une activité doit normalement respecter le schéma JARE: Jouer, Apprendre, Réaliser, Esprit scout. Cela peut paraître une contrainte, mais c'est important de ne jamais oublier que nous ne sommes pas une garderie d'enfants ou un club Méditerranée. Tu dois transmettre des valeurs, une manière de vivre, un modèle aux Louveteaux.

Plusieurs choses t'aident dans cette tâche, évidemment ardue. Les traditions, la progression, la promesse, les badges.

Le livre de la Jungle et sa symbolique

Le louvetisme est basé sur le livre de la Jungle. Sa symbolique est importante pour l'enfant et lui permet de s'identifier aux animaux, à leurs caractères et à les prendre comme modèles de comportement.

De plus, la Meute est le centre de l'activité des Louveteaux. Autour de la Meute gravitent divers animaux. Baloo, l'ours plein de sagesse, Bagheera la panthère astucieuse, Hathi l'éléphant fort, Akéla le chef des loups, as de l'organisation et de l'intelligence. A l'opposé on trouve les singes Bandar-Log, un peuple négligé, anarchique, sans personnalité, sans Loi. Shere Khan le tigre représente la méchanceté, Tabaqui la hyène opportuniste. Tous ces animaux font ressortir divers caractères, et les Louveteaux pourront s'y reconnaître.

En outre, la progression utilise aussi les animaux de la jungle: Bagheera la panthère pour le sport, Baloo l'ours pour les relations avec la nature, les choses et l'environnement, Raksha pour l'art et la créativité, Frère gris pour la vie en communauté et les relations avec les autres. Le livret "Bonne Chasse" reprend ces animaux et permet aux Louveteaux de voir où il se trouve dans sa progression.

Lis au moins le début du Livre de la Jungle, cela te donnera plein de bonnes idées. Développe cette symbolique et rappelles-la aux enfants.

Progression

Ce que l'on appelle progression est le passage pour l'enfant de l'état où il ne connaît rien à celui où il arrive à se débrouiller. Lorsqu'il arrive aux Louveteaux, le nouveau ne connaît rien à la Meute. Il s'habitue et s'intègre progressivement. La progression se voit aussi grâce aux divers insignes (les étoiles de progression puis les badges). Pour cela, le Louveteau utilise le "Bonne Chasse" qui lui permet de voir comment il progresse. Cela lui permet de se situer par rapport aux autres. Pour faciliter cette compréhension, on utilise les animaux de la Jungle.

La progression, ce n'est pas des «examens» de type scolaire, mais des étapes naturelles qu'on accentue. Il y a quelques exigences de base (voir sous "Exigences..."), mais les étoiles veulent dire:

- 1e étoile: que le Louveteau est bien intégré dans la Meute, qu'il en connaît les traditions et les coutumes, qu'il participe à la vie de la Meute.
- 2e étoile: que le Louveteau connaît tout de la Meute, qu'il est en mesure d'aider les nouveaux.

Badges

Chez les Louvettes, les peuvent se faire à n'importe quel niveau de la progression, par exemple lors des camps.

Chez les Louveteaux, les badges sont un peu «l'apogée» de la progression. Si on voit la progression comme un apprentissage général, les badges, de par leur diversité, permettent à chacun de développer des capacités personnelles et de les mettre au service de la Meute.

Mais dans les deux cas, c'est à toi d'aider le Louveteau ou la Louvette à choisir et à développer ses talents. (Voir le guide des badges Louveteaux).

Promesse

La promesse n'est pas un but, mais une étape. L'enfant s'engage envers la Meute. Il réalise un idéal concret. La promesse doit être adaptée au Louveteau. C'est pour cela que son texte n'est pas fixe, mais adapté aux envies de chaque Louveteau.

En tant que chef, tu dois aider le Louveteau à comprendre ce à quoi il s'engage et à choisir le texte de la promesse qu'il veut faire. Il n'est pas utile que le texte soit ambitieux. Tu dois être sûr que le Louveteau pourra le respecter. Le Louveteau est soit parrainé par un chef, soit par un de ses camarades qui a déjà passé sa promesse. Si c'est un camarade qui le parraine, un chef doit aussi discuter avec lui.

Les traditions

Les traditions et les moments solennels sont importants pour introduire un sentiment d'appartenance à la Meute. Il faut les développer, en créer, les adapter, mais surtout, les vivre. Un moment solennel durant lequel un thème est développé permet de transmettre une quantité d'informations et de valeurs.

On parle des traditions comme du ciment. Il peut être sec, inutilisable et ne servir à rien, ou être mélangé à de l'eau et permettre de bâtir quelque chose. La tradition n'est pas fixe, mais en perpétuelle mutation. Il faut entretenir ce "bâtiment", lui retirer les pierres branlantes, les remplacer, en ajouter de nouvelles...

Il existe plusieurs traditions, différentes suivant les Meutes. Voici quelques exemples

Rocher du Conseil: cérémonie durant laquelle les Louveteaux reçoivent leurs badges, où les nouveaux sont accueillis officiellement. On y rappelle l'histoire de la Meute. C'est le moment du Grand Hurlement. Il peut y avoir des bans, des chants.

Le nom de Jungle: c'est la manière de souligner un trait de la personnalité de l'enfant et de le faire participer réellement aux traditions de la Meute.

Le livre des promesses: il contient toutes les promesses des Louveteaux, signé par le Louveteau et le chef qui l'a parrainé. Il permet de se rappeler de chacun, et constitue le souvenir des Meutes.

La journée à ski: c'est une journée annuelle réunissant les Meutes.

RESPONSABILITÉS DES CHEFS

Les responsabilités ci-dessous peuvent paraître caricaturales. En général, les rapports dans la Meute ne sont pas très hiérarchisés et les tâches sont réparties entre tous les chefs. Il est clair que le CM ne peut pas assumer seul la longue liste de responsabilités qui lui incombent, mais il faut se rendre compte qu'en cas de problème, c'est à lui de faire en sorte «que ça marche» et à prendre des décisions.

De plus, il est important que chacun se pose la question de son rôle dans la Meute, de savoir si ce qu'il fait est juste, suffisant, si la méthode employée est la bonne, s'il n'est pas possible de l'améliorer ou la modifier.

Le Chef Louveteau (CL. Loup de Sizaine noir.)

- donne des idées,
- participe à la vie de la Meute, s'intègre,
- est plus précisément responsable du bon fonctionnement d'une ou plusieurs Sizaines,
- participe à l'organisation des séances, camps.

L'Adjoint (Adj. Loup en argent.)

- aide le CM et prend part aux décisions,
- donne son avis sur la vie de la Meute,
- veille à la bonne marche des activités, des traditions,
- prend des initiatives.

Le Chef de Meute Adjoint (CMA. Cordelière rouge.)

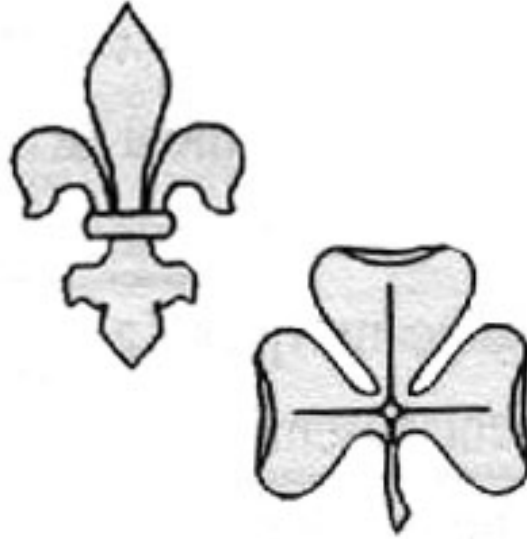
- est le bras droit du CM,
- est un adjoint ayant prouvé sa motivation, son enthousiasme,
- peut remplacer le CM absent,
- peut reprendre une Meute à plus ou moins long terme,
- est si possible moniteur 1 JS

Le Chef de Meute (CM. Cordelière jaune.)

- est responsable envers les parents de sa Meute, des activités, de la sécurité,
- est le principal contact avec les parents,
- veille à la bonne formation des chefs, organise des activités entre chefs,
- est responsable des bonnes relations entre chefs et entre chefs et gars,
- gère les problèmes et partage les problèmes qui le dépassent avec le CB ou le Cdt,
- distribue les tâches aux autres chefs selon leurs motivations et capacités,
- au besoin, tranche et prend une décision s'il l'estime juste, car il est le seul maître à bord,
- est le gardien ou le créateur de la tradition,
- fait respecter la progression et JARE,
- garde le contact avec les autres chefs de la Brigade, prend part aux décisions et problèmes concernant la Brigade, notamment à travers l'EMBS
- se préoccupe de la survie de la Meute, du recrutement,
- se pose la question de savoir s'il remplit son rôle, si la méthode qu'il utilise est la bonne et comment l'améliorer,
- est si possible moniteur 2 JS.

Le Chef de Branche (CB. Cordelière vert-jaune.)

- est le principal contact avec les CMs concernant les problèmes avec la Brigade,
- est le conseiller concernant les activités et les problèmes de méthodologie,
- est le répondant au niveau de l'équipe de commandement des exigences et problèmes des Meutes,
- est la personne qui autorise les camps, les activités à risques, etc.



3

DEUXIÈME BRANCHE

LA PATROUILLE

Ton rôle ne se limite pas à organiser des activités pour tes gars. Il te faut aussi diriger ta Patrouille pour qu'elle conserve ses traditions et son ambiance, qu'elle se renouvelle et que tu aies de plus en plus de gars. Toutes les tâches ci-dessous sont indispensables à la bonne marche de ta Patrouille. En te la confiant, ton chef de Troupe compte sur toi pour les effectuer.

De plus, tu as une responsabilité envers tes gars et leurs parents. Ils attendent que tu leur offres des activités constructives et intéressantes.

Diriger la Patrouille

Rôle du CP

Lorsque tu étais vieux gars, tu aimais sûrement semer lors des activités, mais tu rendais volontiers service. Maintenant que tu es chef, ton rôle a changé. Tu es désormais là pour faire agir les gars, les motiver, organiser et coordonner. C'est là ton rôle le plus important. Souvent, le chef a tendance à prendre la scie, faire du feu, tendre la corde lui-même, parce qu'il a l'habitude de le faire et qu'il le fait bien. C'est une erreur. Même si cela prend plus de temps, même si le résultat n'est pas aussi bon, fais tout réaliser par tes gars, surtout les choses intéressantes. Tu n'es là que pour leur donner quelques coups de main, ils ne doivent pas avoir l'impression que tu zones; en effet c'est grâce à ton attitude de chef et à tes qualités propres que tu seras accepté et apprécié comme leur chef. Sois pour eux un exemple. De cette manière, tes gars apprendront quelque chose, ils deviendront capables, ils s'intéresseront aux les activités, ils resteront aux scouts. S'ils ne sont là que pour te regarder travailler, te passer des clous, t'apporter du bois pendant que tu allumes le feu, ils perdront vite tout intérêt et resteront des incapables sur lesquels tu ne pourras pas compter. Mais ne donne pas n'importe quelle tâche n'importe comment:

- Les vieux gars sont souvent semeurs parce qu'on ne leur fait pas suffisamment confiance. Donne-leur des responsabilités intéressantes, des tâches difficiles où ils doivent motiver les gars plus jeunes.
- Fais de tes gars tes amis.
- Contrôle le travail des gars, encourage-les, aide-les.
- Félicite ceux qui ont bien fait
- Trouve une tâche pour chacun.
- Donne des tâches bien adaptées aux capacités de chaque gars.
- Fais participer les gars à la préparation des séances: apporter tel ou tel matériel, acheter de la nourriture, etc.
- Utilise les gars d'après leurs spécialités (secouriste, cuistôt, gardien du feu, etc.) et leurs intérêts naturels.
- Ta tâche de direction ne te dispense pas d'aider tes gars, même aux travaux les plus ingrats (marmites, bois). Montre à tes gars que tu n'es pas un tyran, mais que tu sais aussi mettre la main à la pâte.
- Les nouveaux ne savent pas faire grand chose, mais donne-leur à tout prix des tâches intéressantes. Il n'y a pas de raison qu'ils fassent plus de tâches ingrates que les plus âgés. Veille à leur intégration: tu peux par exemple demander à un vieux gars de les guider.
- Essaye de comprendre le caractère de chacun.

Rôle du sCP

Il est agréable en tant que CP de partager les décisions et la préparation. Parmi tes gars, il y en a assurément un avec lequel tu t'entends particulièrement bien et qui te semble capable et prêt à s'investir d'avantage pour la Patrouille. Fais-en ton sCP.

Mais fais-le bien. Qu'il soit nommé devant la Brigade, mets-le au courant de tes projets, invite-le chez toi, confie-lui le soin de préparer un jeu, puis une séance, discute de la Patrouille avec lui, invite-le au Stamm.

Ne te précipite cependant pas. Il faut que tu sois sûr qu'il sera un adjoint efficace.

Rendez-vous des séances

Il faut que le **jeudi soir au plus tard**, tes gars soient avertis du rendez-vous. Il peut être intéressant d'appeler toi-même tes gars afin de pouvoir leur parler personnellement. Attention si tu lances des chaînes téléphoniques, fais-les revenir chez toi à la fin, pour être sûr que le message aie bien passé.

Tu peux aussi utiliser de très nombreux moyens originaux pour donner des indications à tes gars: messages, circulaires, annonces dans les journaux, cassette enregistrée, conférence téléphonique, etc. En cas de séance spéciale (au-delà du samedi après-midi), il faut prévenir tout le monde au moins une semaine à l'avance.

Effectif

Il est nécessaire que tu fasses attention en permanence à la composition de ta Patrouille, même lorsqu'il y a beaucoup de gars à tes séances.

- **Contrôle de la participation.** Note sur une feuille ou dans un carnet la fréquentation de tes gars à toutes les activités. Tu pourras ainsi te rendre compte si un gars est trop irrégulier.
- Exige de tes gars une présence régulière et des excuses en cas d'absence.
- Si un gars ne vient pas régulièrement, ou ne s'excuse pas, parles-en à ton CT et allez rendre visite aux parents.
- **Contrôle des âges.** A chaque rassemblement de Brigade, contrôle l'âge de tes gars et l'année de leur départ à l'équipe. Il est absolument nécessaire que ta Patrouille ait des gars de tous les âges, de dix à quatorze ans, régulièrement répartis. Sinon, tu risques un départ massif et la mort de la Patrouille. S'il y a trop de vieux gars, les nouveaux ont de la peine à s'intégrer.

Si tu constates un déséquilibre, avertis ton CT, afin qu'il puisse t'aider (en te donnant des Louveteaux par exemple) et entreprends du recrutement avant d'être à trois mois de la catastrophe.

- **Recrutement.** Si tu as déjà quelques bons gars du même âge que ceux que tu cherches à recruter, insiste pour qu'ils te ramènent des copains, cela est toujours possible si tes séances sont bonnes et tes gars fiers de leur Patrouille! N'hésite pas à demander aux parents, à contacter toi-même les copains de tes gars s'ils n'osent pas, etc.

Si tu as besoin de gars plus jeunes que les tiens, la méthode ci-dessus ne fonctionne plus. Il est alors possible d'écumer les endroits où des enfants se promènent: parcs, bord du lac, etc. Envoie tes gars aborder le futur nouveau à plusieurs, puis approche-toi, présente-toi, prends son adresse et remets-lui la brochure de présentation de la Brigade, ou une circulaire de présentation pour ses parents. Cette méthode est efficace. Sois poli et n'insiste pas auprès des parents hostiles.

Tu peux te donner rendez-vous avec un ou deux de tes gars de confiance à la sortie des écoles et aborder des types de la même manière. Allez-y en civil. Essaie de choisir des types qui ont l'air débrouillards et sympathiques. Tu peux remettre aux futurs gars, en plus d'une lettre aux parents, un message original qui leur donne envie de venir.

Pendant les activités de la Patrouille, il arrivera fréquemment que vos activités attirent la curiosité d'enfants, ou de familles. C'est là une excellente occasion de les enrôler!

Recrute même les gars trop jeunes pour ta Patrouille. Ils seront inscrits dans le registre des Louveteaux recrutés par les Troupes et passeront plus tard dans ta Patrouille.

Ordre dans les affaires de la Patrouille

Ne fais pas plus de paperasse que nécessaire, mais sois **ordonné**. Pour pouvoir diriger correctement ta Patrouille, tu dois pouvoir disposer des documents suivants sous une forme pratique. Un classeur suffit pour ranger tous ces documents:

- programmes de trimestre, de week-ends, projets et idées pour les futures activités de ta Patrouille.
- circulaires envoyées aux parents.
- liste de Patrouille pratique avec numéros de téléphone et adresses.
- programmes des séances.
- comptes de la caisse de Patrouille.

Il est très pratique de rédiger les programmes des séances dans un petit carnet, avec un court commentaire sur la manière dont s'est déroulée la séance et sur les problèmes rencontrés. Ce genre de carnet est utile non seulement au CP qui le rédige, mais aussi à son successeur, qui pourra s'inspirer des expériences de ses prédécesseurs.

La caisse de Patrouille doit être maintenue à un niveau décent et en aucun cas être dans les chiffres rouges. Pour ce faire, arrange-toi pour faire un petit bénéfice sur le prix des week-ends, demande 5 francs pour un souper de Patrouille, fais amener les goûters par les gars. La Patrouille peut gagner de l'argent en confectionnant de petits objets ou des friandises à vendre dans la rue (attention: il faut une autorisation pour vendre des objets sur la voie publique! On

l'obtient à la Police du Commerce, Beau-Séjour 8), elle peut éditer un journal de Patrouille, des calendriers, nettoyer des vitres.

Tes affaires de Patrouille doivent aussi compter une pharmacie complète (selon la liste du 2e Classe). Veille à ce que les produits qu'elle contient ne soient pas périmés. Prends-la aux séances ou confie-la à un de tes gars qui veut passer sa spécialité de secouriste.

Contact avec les parents

Il est très important que tu entretiennes un bon contact avec les parents de tes gars. En effet, c'est en toi qu'ils placent leur confiance. C'est pourquoi il faut que tu oses aller leur parler lorsqu'ils amènent leur enfant et lors des journées et des soirées des parents, afin de te présenter et de les intéresser à ce que tu fais.

Si tu as des problèmes avec un gars (participation, p. ex.), tu peux toujours essayer de téléphoner à ses parents, qui seront en général prêts à t'écouter. De même, n'hésite pas à t'excuser auprès d'eux si tu es en retard. Préviens-les suffisamment à l'avance de toute activité extraordinaire.

Faire vivre la Patrouille

Esprit scout

Pas de longs discours: les gars comprennent la Loi et la promesse d'une manière simple. Au cours des activités, tu auras de très nombreuses occasions d'exiger d'eux un esprit digne d'un Éclaireur: pendant les jeux, au camp, durant l'effort.

Défends l'esprit scout avec conviction et simplicité. Donne l'exemple, encourage tes gars à passer leur promesse.

Fais réciter la Loi à tes rassemblements, pendant tes chevaleries.

Traditions et esprit de Patrouille

Ta Patrouille est plus qu'une bande de copains. Elle a sa vie propre, ses traditions, sa devise, son fanion; tout cela crée l'esprit de Patrouille. C'est lui qui fait que les gars viennent aux séances régulièrement et avec plaisir. Pour entretenir et faire vivre cet esprit, tu disposes notamment des moyens suivants :

- **Chevalerie.** Une cérémonie secrète, autour d'un feu, au cours de laquelle les gars reçoivent différents "grades" qui correspondent à leur intégration dans la Patrouille et non à leur capacité mentale. Cela te permet de leur montrer que tu es sensible à leurs progrès et que tu estimes leur place et leur rôle dans la Patrouille. Tu peux en profiter pour discuter avec tes gars de leur fonction dans la Patrouille.
- **Fanion.** C'est le symbole de ta Patrouille, avec lequel tu l'annonces aux rassemblements. C'est un objet particulier, rare ou antique.
- **Traditions.** Il s'agit d'habitudes qui sont petit à petit devenues caractéristiques de ta Patrouille (p. ex. repas traditionnel, lieu familial, histoires et gags classiques, B.A. annuelle, etc.). N'essaie pas de les introduire artificiellement, mais avec tact et toute la solennité nécessaire.
- **Livre d'Or.** Il retrace l'histoire de la Patrouille avec des photos, des textes. Fais-le circuler dans ta Patrouille afin que tes gars et leurs parents puissent admirer les exploits que vous avez réalisés. Il doit être autant que possible tenu à jour.
- **Week-end et activités de Patrouille.** C'est durant ces sorties que l'esprit de Patrouille se développe le mieux.

Donner un rôle à chaque gars

Au-delà des responsabilités que tu donnes aux gars durant les séances, il est nécessaire que chacun de tes gars, du nouveau au sCP, ait un rôle précis dans la Patrouille, adapté à ses compétences. Le nouveau se sentira utile et s'intégrera plus vite, les vieux gars t'aideront dans ton travail et trouveront dans leurs responsabilités des raisons de rester dans la Patrouille. A toi de réfléchir à ce que tu proposeras à chacun en fonction de ses goûts et de ses désirs: caissier, photographe, responsable du livre d'or, du matériel, topographe, secouriste, responsable de la chevalerie, du fanion, clairon, cuistôt, sCP, etc. Attention:

- Ces charges doivent être assumées avec plaisir par tes gars; ne force personne à s'occuper de la caisse ou du fanion.
- Arrange-toi pour utiliser réellement ces rôles pendant les activités, sans quoi ils ne seraient qu'un folklore inutile. Confie la pharmacie au secouriste, la préparation de la bouffe au cuistôt, la conduite de la Patrouille ou l'organisation d'une course d'orientation au topographe, etc.

- Contrôle le travail des gars et exige qu'il soit bien fait.
- Propose aux gars de passer la spécialité correspondant à leur charge.

La Promesse

La Promesse n'est pas un grade qui récompense les qualités d'un gars. C'est un engagement qu'il prend pour lui, en son âme et conscience. Normalement, c'est lui qui demande à la passer dès qu'il se sent prêt, mais si tu vois qu'il hésite, encourage-le. Mais ne propose pas la promesse uniquement à des gars modèles qui lui semblent déjà la respecter, mais à tous ceux qui sont depuis assez longtemps dans le scoutisme pour prendre cet engagement avec sérieux. Même si l'attitude du gars est en contradiction partielle avec la loi scout, cela ne l'empêche pas de "faire son possible" pour la respecter.

Il n'est pas utile d'attendre qu'un gars motivé et bien intégré soit "assez mûr" pour prêter sa promesse. Il n'y a pas besoin d'être un adulte achevé pour prendre un engagement avec sérieux. Un gars de douze ans en est parfaitement capable. Sa promesse n'est pas celle d'un adulte, mais un engagement d'enfant, pris en toute liberté, qu'il ne reniera probablement pas à l'âge adulte.

Le parrainage, c'est l'occasion de discuter avec le gars du sens de la Promesse, de sa raison, de son engagement. Si le parrainage d'un gars se fait par un autre gars, il faut qu'un chef au moins discute avec lui.

Si les chefs de la Troupe font bien leur travail dans ce domaine, les gars devraient passer leur promesse vers douze ou treize ans, et en tout cas avant leur départ à l'Équipe.

L'ENFANT DE 11 À 14 ANS

Les gars dans la Patrouille

Observe bien tes gars, afin de bien les connaître. Donne aux gars l'occasion de faire des progrès, sans leur faire des critiques stériles. Même le pire des semeurs a des qualités. Le rôle du chef est de les découvrir et de les développer.

Voyons quelques exemples de caractères que tu rencontreras dans ta Patrouille et regardons comment les prendre:

- **L'égoцентриque.** C'est celui qui ramène tout à son idée, le "moi je" exaspérant, le "sûr de lui-même". Il a des idées, sache les utiliser, mais de temps en temps attache-toi à la proposition d'un autre et fais tout pour qu'elle réussisse. Organise des jeux d'équipe où son rôle particulier sera effacé. Dans une production de Patrouille, ne lui donne pas le rôle principal. Habitue-le aux disciplines collectives et à être l'égal des autres. Si une fois il te propose une chose dont tu prévois l'échec, prends-le au mot et fais-la lui exécuter seul (Un cuisant échec fait parfois réfléchir). Aide-le, car ses camarades l'accepteront difficilement.
- **L'égoïste.** C'est celui qui ne pense qu'à lui et qui a toujours peur qu'on l'oublie. Dans un jeu, donne-lui le rôle de se dévouer pour les autres. Au camp, demande aux autres de partager leurs paquets, et, s'il s'y met, trouve la chose naturelle, pas de remerciements excessifs!
- **Le timide.** Il n'ose rien faire de sa propre initiative, de peur d'échouer. Il vit isolé, souvent malheureux, parle peu, n'apporte rien à la Patrouille. Gagne sa confiance en lui parlant et en l'aidant. Confie-lui des choses simples où il est sûr de sortir vainqueur, puis quelque chose de plus sérieux où il est obligé de s'affirmer et d'agir par lui-même. Fais le parler quand la Patrouille est réunie, fais-le chef de bande pendant un jeu. Mais vas-y doucement pour commencer, afin qu'un échec ne le replie pas sur lui-même et lui ôte à jamais l'envie de recommencer.
- **Le mollusque.** Il se traîne, il est mou et lent, il sourit. Il fait ce que tu lui dis et rien de plus. Secoue-le. Donne-lui continuellement quelque chose à faire et vérifie que c'est terminé et bien fait. Exerce sa volonté en le faisant affronter le danger (rappel de cordes, etc.). Exige de lui une poignée de main ferme, une démarche décidée, mets-le toujours dans des groupes de types énergiques et rapides.
- **Le lâcheur.** Jamais content, jamais emballé. Il refroidit l'atmosphère et l'enthousiasme des autres. Attache alors une grande importance à la qualité de ta séance et ne t'occupe pas de lui. Montre-lui bien que, sans lui, la Patrouille rigole aussi. Bien vite, il saura par les autres ce qu'il a loupé et que c'est lui la poire, il reviendra de lui-même. Cherche alors ce qui l'intéresse et mets-le dans le coup en lui donnant une responsabilité.
- **Le metteur en boîte.** Le semeur, celui que tu crains le plus. Il raisonne et critique tout. C'est souvent un gars âgé. Ne t'en fais pas, car il n'est pas méchant et cherche simplement à s'amuser. Mets-le dans ton jeu, fais-en ton ami. Fais-lui entièrement confiance lorsque tu lui donnes des responsabilités. Fais-en ton auxiliaire et il comprendra peut-être qu'il est difficile de tout faire de manière parfaite. Il peut devenir ton sCP.
- **Le nouveau.** Il tient du timide, mais sa timidité provient du fait qu'il se gêne. Prends-en soin, soigne-le plus que les autres afin que, petit à petit, il se sente devenir un élément indispensable de la Patrouille. Il est sensible aussi bien aux marques d'estime que d'indifférence. Confie-le peut-être à un vieux de la Patrouille qui s'occupera de lui, veillera à ce qu'il ne soit jamais seul et l'initiera aux habitudes de la Patrouille.
- **Le vieux gars.** Le problème le plus difficile d'un CP, c'est d'intéresser ses vieux gars pour éviter qu'ils ne lâchent le scoutisme. La perte d'un vieux gars n'est pas seulement une perte pour ta Patrouille, mais aussi pour la Brigade. C'est un futur chef de moins.

Souvent, les vieux gars se mettent à trouver le scoutisme ridicule, ils perturbent les séances. C'est parce qu'ils n'ont pas les responsabilités qu'ils méritent à leur âge. S'ils ont la même responsabilité dans la Patrouille qu'un Louveteau qui débarque à dix ans, il est normal que le scoutisme leur semble ridicule. Il suffit parfois de donner des responsabilités à un type pour faire renaître son enthousiasme et le transformer en sCP modèle! Dès qu'un vieux gars commence à perturber tes séances, ou à ne plus venir régulièrement, discutes-en avec lui et informe ton CT.

Le comportement du chef

Tu es désormais chef. Ta nomination ne va pas impressionner les gars. Ce qui les fera t'accepter comme leur chef et t'apprécier, c'est ton attitude de chef, tes qualités propres.

C'est par la pratique que tu t'habitueras à t'imposer, mais voici quelques indications qui peuvent t'être utiles. Tu verras que tu n'as pas besoin de les apprendre par cœur, il suffit d'agir comme une personne responsable et intelligente pour arriver au même résultat.

- Prépare ta première séance avec grand soin. Tu ne connais pas encore les capacités de tes gars: ne les laisse pas partir seuls, mais reste avec eux. Organise une activité qui te permette de voir de quoi ils sont capables. Impose-toi dès le début, fais ce que tu avais prévu de faire, ne te laisse pas influencer. A la fin de la séance, chacun de tes gars aura compris que tu veux et que tu peux faire marcher les activités de la Patrouille.
- Ose t'imposer, prendre des décisions qui ne plairont pas toujours à tes gars. Ils attendent de toi que tu diriges la Patrouille et accepteront volontiers ton autorité si tu l'exerces intelligemment. Fais très attention de t'imposer dès la première séance. Cela te demandera un effort, mais est indispensable.
- Tes ordres rencontreront parfois de la résistance. Persévère. Les gars n'auront probablement pas envie de faire une réserve de bois avant la tombée de la nuit et essayeront peut-être de te convaincre de ne pas le leur demander. Mais la nuit te donnera raison.

Il arrive qu'une séance rencontre le même scepticisme. Dans un premier temps, ne te démonte pas et sois ferme, car ce genre de résistance ne dure généralement pas longtemps.

- Sache pourtant reconnaître tes torts. Lorsqu'un jeu, une séance ont mal fonctionné, remets-toi en question, seul ou avec ton CT. Tu peux toujours en discuter à la fin de la séance avec ta Patrouille.
- Sois devant tes gars un exemple digne d'être suivi: sache te dévouer, fais preuve de courage en toutes circonstances, ne te plains pas, passionne-toi pour ta Patrouille.
- Entraîne tes gars, mène-les toujours plus loin, prends des initiatives, motive-les à en faire toujours plus, propose sans cesse des idées. Tu dois être le meneur. Sois le premier debout, le dernier couché, le plus entreprenant de tous.
- Ne t'emporte pas, sois calme en toute circonstance.
- Tu es responsable de tout ce qui se passe dans ta Patrouille et ta Troupe. Si quelque chose ne marche pas, c'est toi qui dois essayer de redresser la situation.
- Sois patient avec les gars, ne te moque jamais d'eux, sois franc. Essaie de cultiver leur amitié.
- Sois toujours bien informé sur ce qui se passe, observe bien, essaie d'avoir toujours une vision objective de la situation.
- Donne des ordres clairs, parle distinctement, contrôle qu'ils aient été exécutés.
- Ne punis que si tu es sûr de devoir le faire. Trouve une punition intelligente qui donne au fautif l'occasion de se racheter.
- Soutiens et encourage discrètement tes gars les plus faibles, les souffre-douleurs.

VIE DANS LA TROUPE

En devenant CP, tu entres dans l'EM de la Troupe. Cela signifie qu'en plus d'être responsable de ta Patrouille, tu deviens l'un des collaborateurs de ton CT. Voici comment:

Rapports entre CP et CT

La tâche de CP est difficile mais passionnante. Elle sera très enrichissante si tu fais preuve d'enthousiasme. Ton CT, qui est ancien CP, le sait bien. Parle-lui donc sans honte de tes difficultés; il est là justement pour t'aider. Tes rapports avec lui doivent être francs et amicaux. Voici le genre de problèmes que tu ne peux pas résoudre sans lui en parler:

- des gars perturbent tes séances, tu n'arrives plus à tenir ta Patrouille, tu rencontres des problèmes de discipline,
- menaces de démission, démêlés avec des parents,
- vieux gars abandonnant les scouts ou semeurs,
- manque de jeunes gars, problèmes d'effectif,
- gars "à problèmes".

Par ailleurs, soumets à ton CT lors du Stamm tes circulaires avant de les expédier. Donne-lui tes programmes de trimestre, de séance. Parle-lui de tes projets. Demande-lui son avis si tu hésites sur un point. Dans l'EM, CPs et CT doivent collaborer pour la bonne marche des Patrouilles et de la Troupe.

Si tu ne peux absolument pas venir au Stamm, appelle ton CT le soir précédent. Si tu n'arrives pas à l'atteindre, fais-le en tous cas avant de téléphoner à tes gars. Si tu ne peux pas venir à une séance ou à un camp, avertis ton CT au début du trimestre.

L'EM de Troupe

Comme CP, tu fais d'office partie de l'EM de Troupe. C'est dans l'EM que tu trouveras le soutien nécessaire à ton travail. C'est avec l'EM que parfois tu iras faire quelques activités entre chefs pour te changer les idées et échanger vos impressions.

Tu es le nouveau, intègre-toi le plus vite possible, même si tu es le plus jeune de tous. Donne ton avis, exprime-toi, oppose-toi si tu n'es pas d'accord, fais la connaissance des adjoints et du CT.

Participe à la préparation des activités en Troupe, donne des idées. Tu dois faire part intégrante de l'EM de la Troupe, sans quoi tu te trouveras très vite isolé.

Si tu as des problèmes avec tes chefs, parles-en avec eux puis au chef de branche ou au Commandant.

Activités de Troupe

Tu es chef dans la Troupe. Sache te rendre aussi utile dans la Troupe.

Donne des idées et des coups de main lors de la préparation des activités en Troupe. Bien que ce soit la tâche du CT et de ses adjoints, tu peux aider à organiser un jeu, prévoir une construction pour toute la Troupe.

Pendant les activités en Troupe, il t'arrivera bien souvent de diriger des gars d'autres Patrouilles et d'intervenir au niveau de la Troupe. Tu n'es pas uniquement responsable de ta Patrouille.

Tu es aussi un meneur et un responsable de la réussite des activités, même si tu ne les as pas directement organisées.

Travail de l'EM

L'EM coordonne les différentes activités, s'occupe de l'administration. Il prépare les camps et les activités de Troupe. Il veille à la bonne marche des Patrouilles. Il est là pour t'aider et non pour te surveiller ou te juger.

Rapports avec la Brigade

Tu n'est pas le seul CP à la Brigade. Rien ne t'empêche de prévoir des jeux, des séances ou des WE à deux patrouilles, ou même l'utilisation d'un thème commun. Échange tes idées avec les autres CPs au Stamm.

RESPONSABILITÉS DES CHEFS

L'organisation des chefs dans la 2e branche est particulière. Une grande responsabilité est donnée au CP, qui doit diriger seul les séances de Patrouille le samedi après-midi. C'est un apprentissage très enrichissant, mais qui ne peut réussir que s'il y a un bon encadrement de la part du reste de l'EM.

Le Chef de Patrouille (CP. Cordelière grise.)

- prépare les séances de Patrouille et en discute avec son EM au Stamm,
- est intégré dans la vie de la Troupe qui, à part sa structure hiérarchisée, est aussi un lieu d'activités,
- gère entièrement sa Patrouille, son ambiance, ses traditions, les problèmes relationnels entre ses gars, leur inspire confiance et leur montre l'exemple,
- participe à l'organisation des activités en Troupe (camps, séances de Troupe, etc.).

L'Adjoint (Adj.)

- sort de sa Patrouille et est, à ce titre, bien placé pour soutenir les nouveaux CPs et les motiver,
- participe à l'organisation des camps et activités de Troupe,
- a un rôle important à jouer pour l'ambiance de Troupe.

Le Chef de Troupe Adjoint (CTA. Cordelière rouge.)

- est un adjoint ayant prouvé sa motivation, son enthousiasme,
- est très bien intégré à la Troupe,
- joue un grand rôle dans la motivation de l'EM,
- soutient le CT dans toutes ses tâches pour les activités de Troupe et de Patrouille,
- peut remplacer le CT absent,
- peut reprendre une Troupe à plus ou moins long terme,
- est si possible moniteur 1 JS.

Le Chef de Troupe (CT. Cordelière verte.)

- est entièrement responsable de sa Troupe et en rend compte au CB ou au Cdt,
- est responsable envers les parents de la sécurité, de la bonne marche de la Troupe et des activités,
- est le principal contact avec les parents,
- est responsable des bonnes relations entre chefs et gars, organise des activités entre chefs afin de motiver et souder son EM,
- distribue les tâches aux autres chefs selon leurs capacités et motivations,
- motive les chefs pour le recrutement,
- est le gardien des traditions,
- fait respecter la progression selon JARE,
- garde le contact avec les autres chefs de la BS, prend part aux décisions et problèmes affectant la BS, participe à l'EMBS,
- se pose constamment la question de savoir s'il remplit son rôle, si la méthode qu'il utilise est la bonne et comment l'améliorer,
- est si possible moniteur 2 JS.

Le Chef de Branche (CB. Cordelière vert-jaune.)

- est le principal contact du CT et discute avec lui des problèmes de la Troupe,
- est le conseiller concernant les activités et les relations avec les autres CTs,
- dirige et anime le Conseil de Branche,
- est le répondant au niveau de l'Équipe de Commandement des exigences et problèmes des Troupes,
- est la personne qui autorise les camps et les activités dangereuses.

4

ACTIVITÉS EN PREMIÈRE ET DEUXIÈME BRANCHE

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

JARE

Le mot-clé à retenir est JARE (Jouer, Apprendre, Réaliser, Esprit scout). Il est la trame de toutes les activités. Bien que théoriquement séparées, ces 4 rubriques se recoupent et devraient être mélangées dans une même activité. Il ne faut pas les séparer!

Jouer

Les activités scout sans jeux ne seraient qu'un exercice fastidieux. C'est par les jeux que l'on passionnera les gars. Une liste de jeux est donnée plus loin, mais il est facile d'en inventer d'autres. Pour qu'un jeu marche, il faut observer les points suivants:

- **Simplicité.** Il est indispensable que la trame et les règles du jeu soient simples et précises. Cela donnera plus d'entrain au jeu et on ne perdra pas de temps en explications. Les explications doivent être claires, les règles bien comprises de tous.
- **Initiative.** Chacun doit pouvoir agir sur sa propre initiative, non pas sur ordre, et chacun doit pouvoir courir sa chance, pas seulement les gros bras du groupe.
- **Loyauté.** Exiger qu'on se batte loyalement, diriger le jeu impartialement, équilibrer les chances.
- **Longueur.** Ne pas laisser un jeu s'éterniser. L'arrêter avant que les gars ne se lassent. Ils en garderont un bon souvenir.
- **Limites.** Fixer clairement les limites du jeu. Éviter de délimiter un terrain trop grand, il pourrait faire perdre de son intérêt au jeu.
- **Éducatif.** Profiter des jeux pour apprendre quelque chose aux gars. Ne pas choisir des jeux au hasard, mais penser au but.

Apprendre

A la différence d'une colonie de vacances, il est important que le gars progresse d'une séance à l'autre et pendant un camp. Ceci se fait notamment par l'apprentissage de certaines techniques qui permettent de mieux se débrouiller. Cependant il faut se rappeler que le chef ne doit en aucun cas se transformer en prof, et doit donc éviter les tests et épreuves trop scolaires.

Voici quelques trucs qui peuvent permettre de motiver les gars aussi lorsqu'il y a une nouvelle chose à apprendre:

- Stimuler le gars à apprendre en utilisant le jeu: p. ex. une piste contenant des questions du 2e classe, et dont les réponses sont précédées d'une lettre. Les lettres des réponses justes forment un mot qui donne le lieu où est caché le goûter.
- Ne jamais oublier de lier la théorie à la pratique concrète. C'est en voyant tout de suite l'utilité pratique que les gars sont stimulés (ex: faire une simulation d'accident, chercher sur la carte la voie de chemin de fer que l'on traverse, demander le nom et la devise de la Troupe/Meute que l'on croise, estimer la distance lors d'un hike et vérifier sur la carte,...)
- Le 2e classe n'est pas la seule source de techniques utiles pour les scouts. Il est tout aussi important et utile d'apprendre des choses comme lire un horaire de train, cuisiner des menus simples (riz, pâtes, pain, etc.), faire un feu, trouver le nord grâce aux étoiles ou à une montre, reconnaître des animaux, des plantes, des constellations, etc.

Réaliser

Alors que certains gars se feront remarquer par leurs connaissances techniques, d'autres nous étonneront par ce qu'ils font de leurs mains. Ces gars-là méritent aussi d'être valorisés. Voici quelques caractéristiques d'une bonne réalisation:

- peu compliquée,

- peu chère,
- adaptée à ta Patrouille (effectif, âge moyen des gars,...),
- ne pas durer plus de 3 séances,
- utilisable par tous les gars (on ne fabrique pas un kart que seul le chef peut conduire),
- si c'est un petit bricolage, il faut l'avoir réalisé soi-même avant,
- originale: un bricolage est peut-être facile à préparer, mais ce sera bien plus intéressant de tourner un film ou repeindre un local.

Esprit scout

La notion d'esprit scout n'est pas toujours bien comprise; il s'agit simplement pour nous de faire respecter à chacun nos règles du jeu:

- Avant une séance, se demander si les activités entrent bien dans le cadre scout.
- Pendant la séance, veiller à faire appliquer la loi (et l'appliquer soi-même!) au mieux.
- Responsabiliser et respecter chacun des gars.
- Aider les autres, par exemple sous forme de BA.

Mener une activité

Il faut faire attention à la manière de mener une activité. Pour que "ça marche", les activités doivent être menées avec énergie, clarté, efficacité. S'il y a des flottements, si tu essaies vaguement de donner des ordres sans conviction, si les gars attendent sans rien faire, l'ambiance deviendra vite dissipée et molle. Quelques habitudes peuvent aider à surmonter ces problèmes:

- Organiser un rassemblement au début des séances, des journées de camp, lorsqu'il faut expliquer quelque chose à tous les gars.
- Exiger l'uniforme complet à toutes les séances.
- Commencer la séance à l'heure. Être ponctuel, rentrer à l'heure à la fin des séances.
- Licencier les gars en bonne et due forme en les saluant. Ils sauront que, tant que cela n'aura pas été fait, ils devront suivre et continuer la séance.
- Faire réciter la Loi à toutes les séances par un gars différent. Exiger qu'ils la sachent, pour leur montrer ainsi qu'on y attache de l'importance.
- Après la séance, appeler les absents qui ne se sont pas excusés.

PRÉPARATION

Idée directrice des activités

Il est nécessaire de prévoir au début du trimestre la teneur et les dates de toutes les activités jusqu'aux vacances suivantes. Cette préparation du trimestre a les avantages suivants:

- Elle permet de choisir une ou plusieurs idées générales pour le trimestre, un thème qui relie les séances entre elles.
- Suivre des thèmes généraux donne beaucoup d'idées. Organiser au coup par coup la trentaine de séances qu'un chef doit préparer pendant son règne est simplement impossible sans tomber dans la routine!
- Les gars sont poussés à venir aux séances car ils savent que chaque séance est une partie de l'activité en cours.
- Ils ont l'impression que le groupe a des buts, des réussites à son actif, des projets, de l'ambition, ils en sont fiers: Les projets de trimestre aident à créer un esprit de groupe.
- La préparation du trimestre permet d'avoir le temps d'organiser des activités plus originales qui demandent des démarches longtemps à l'avance: visites, week-end ou journée en Patrouille, B.A., etc.
- Il est bien de choisir les activités de manière à faire progresser le groupe dans les domaines où on le désire.

Trimestre

Choix d'idées générales et élaboration du programme

- Il faut choisir une idée générale qui plaira aux gars, écouter leur avis.
- Le projet doit être adapté au niveau des gars, pour qu'ils puissent tout faire eux-mêmes. Pour un film, il faut que les gars soient capables, avec l'aide du chef, de tout réaliser eux-mêmes, du scénario au tournage.
- L'idée doit être réaliste. Il faut maîtriser les techniques nécessaires, ou s'assurer de l'aide d'une personne compétente. Par exemple, la construction d'une caisse à savon nécessite des techniques et des connaissances de mécanicien.
- Il faut choisir son idée générale de manière à faire progresser le groupe dans les domaines où il semble peu satisfaisant.
- Pour les Patrouilles, il faut essayer de ne pas faire la même chose qu'en Troupe et de varier par rapport aux dernières activités de la Patrouille.

Élaboration du programme de trimestre

Pour les Patrouilles, ce programme se fait souvent avec l'aide du CT ou des adjoints. Pour la première branche, il se fait en EM.

- Pour les Patrouilles, il faut placer judicieusement les séances et les week-ends en fonction des vacances, des congés, du programme des séances de Troupe. D'ailleurs, en général le programme se fait en Troupe.
- Il faut absolument varier le type des séances. Une séance plutôt théorique devrait être suivie d'une séance plus sportive. Ne pas passer plusieurs séances d'affilée à une construction, mais intercaler une séance défoulante, un grand jeu, etc.
- Se méfier des projets techniques! Il est nécessaire que les gars ne s'en lassent pas. Pour cela, il faut que la construction ne dure pas plus de trois séances et que d'autres séances plus défoulantes soient prévues.
- Ne pas chercher à passer le plus de séances possible sur la même idée. Une bonne activité concentrée sur trois séances est bien préférable à un thème exploité jusqu'à ce que les gars en aient assez!
- Pour les Patrouilles, il est bien d'organiser deux week-ends de Patrouille par année. C'est là que l'esprit de Patrouille se forme. Il est très judicieux de prévoir le week-end comme fin grandiose d'un projet (Transmission

morse nocturne après avoir construit les projecteurs, week-end dans une tour pour clore quelques séances sur le moyen-âge, etc.).

- Ne pas faire d'activités abstraites. Un thème doit être une occasion **d'agir**. Par exemple, sur le thème des romains, on fera des jeux de gladiateurs, de la cuisine romaine, une transmission par sémaphores, une orgie, une attaque de gaulois, etc. Se déguiser en romain pour jouer le complot contre César avec des dés et un jeu de l'oie **n'intéressera pas les gars**.

Séance

Points importants

- Une bonne séance est **variée**. Il faut faire alterner les moments de la séance qui demandent de l'attention et du calme avec des moments de défoulement (JARE). Exemple: grand jeu (défoulant), bricolage (demande de la concentration), bananes sur le feu (récréatif), licenciement. Dans ce programme, les gars n'ont pas le temps de s'ennuyer et seront intéressés.
- Une bonne séance a **de l'Unité**. Les activités doivent se suivre logiquement et les gars être tenus en haleine toute l'après-midi. Ne pas lancer plusieurs activités sans rapport les unes avec les autres, mais faire la séance sur une idée générale simple - appelée "thème" par les amoureux de la théorie.
- Organiser peu de pistes. Elles sont longues à mettre en place et deviennent vite lassantes. Les faire courtes, variées, originales.
- Profiter des déplacements pour organiser des jeux (course, etc.)
- Il ne faut jamais faire trop durer une activité: Il vaut mieux arrêter avant que les gars ne se lassent.
- Si l'on prévoit une activité plus longue, l'interrompre par des parties récréatives.
- Mieux vaut ne pas réussir à faire tout ce qui était prévu, plutôt que de se trouver à court d'idées à trois heures! Bien remplir les séances.
- Un goûter est toujours sympa. Un goûter spécial, c'est encore mieux...

A prévoir

1. une brève description de l'activité de la séance,
2. le rendez-vous, le licenciement, ce que les gars doivent emporter, le moyen de transmettre ces renseignements aux gars,
3. un horaire précis de la séance avec les lieux où se déroulent les activités,
4. la liste du matériel nécessaire et des démarches à entreprendre,
5. un programme de remplacement si la séance ne peut pas avoir lieu par tous les temps,
6. quelques idées pour pouvoir remplir un éventuel temps mort,
7. les règles des jeux, les postes, plans, cartes, questionnaires et tout le matériel nécessaire.

Délais

Bien réfléchir à l'avance aux idées de séances, pour pouvoir harmoniser leur contenu et pour avoir le temps de faire des démarches pour des activités spéciales demandant un peu plus de préparation.

Au plus tard le mercredi précédant la séance, on doit avoir terminé la préparation de la séance (comme expliqué ci-dessus).

Remarques sur quelques séances

- **Séance dans le cadre d'une activité de longue durée**. Si une activité s'étendant sur plusieurs séances a été prévue, il faut inclure dans le programme quelques activités qui ne sont pas directement liées au thème général, sans quoi les gars seront vite lassés: des jeux, de la technique, des quatre heures originaux cuits sur le feu (marrons, chaussons aux pommes). Tu peux encore trouver des tas d'idées originales.
- **Séance au local**. Ne pas rester longtemps enfermé dans le local. Les gars deviendraient vite insupportables! Il faut multiplier les jeux et les activités défoulantes pour éviter que ce genre de séance ne dégénère. Il est préférable de ne passer qu'une partie de la séance au local.
- **Séance en ville**. Il est important de bien occuper chacun, de jouer sur le dédale des rues pour organiser des filatures, etc. Ne pas laisser les gars traîner dans les magasins.

- **Séance B.A.** L'après-midi passé à présenter des chants ou des productions à des malades, à aider un paysan, à réparer un chemin, une passerelle, à installer un musée, etc. Les gars aiment se sentir utiles.
- **Séance grand jeu.** Un grand jeu dure tout l'après-midi. N'en faire que très rarement pour qu'ils restent exceptionnels pour les gars. L'organisation d'un grand jeu doit être très minutieuse, puisque si le début ne marche pas, c'est la séance entière qui est ratée! La préparation d'un grand jeu est très longue!
- **Journée.** Permet de quitter Lausanne pour des activités inhabituelles, sans demander la même préparation qu'un week-end. Le trajet en train et le repas pris en commun favoriseront l'ambiance du groupe.
- **Séance technique.** Doit être faite sous forme de jeu. Il ne faut pas faire de la technique pour elle-même, les gars ne voient pas à quoi ça sert.

Week-end

Un week-end, c'est l'occasion de faire des activités impossibles en ville, de camper, d'aller en montagne, de s'éloigner de Lausanne, de faire une longue soirée ou une activité nocturne. Il faut profiter de tous ces avantages! C'est l'activité qui développe le plus l'esprit de groupe. Pour que cela fonctionne correctement, ton WE doit non seulement être original, mais aussi complet, intelligemment ordonné et bien présenté. Voici quelques points pour t'aider.

Délais

A partir de l'idée générale, décide du programme approximatif de chaque jour. Renseigne-toi sur le prix des transports et sur les horaires, établis le budget et décide du prix du week-end. Tu as alors en main tous les éléments nécessaires à la circulaire. Elle doit parvenir aux parents des gars le plus tôt possible, mais au minimum quatre semaines à l'avance.

La préparation du week-end doit donc commencer environ six semaines à l'avance. Il faut encore organiser tout les détails (voir ci-dessous), ce qui doit être terminé une semaine avant. Il ne reste alors plus qu'à rassembler le matériel, acheter la nourriture, commander le billet collectif (il y a une agence des CFF à St-François).

Logement

Recherche immédiatement un logement qui convienne à ton idée (cabane, salle de paroisse, lieu de camp). Réserve-le (voir "Location de cabanes et lieux de camp"). N'oublies pas de le rendre en aussi bon état que lors de ton arrivée. Signale tout le matériel cassé. En cas de gros dommages, avertis ton CT.

Programme

Présente chronologiquement le WE dans un tableau à deux colonnes, une pour les heures et une pour ce que tu prévois de faire.

Définis clairement mais brièvement les informations relatives aux activités spéciales (jeux, course d'orientation etc.). Si nécessaire, les détails d'une activité complexe peuvent faire l'objet d'une annexe.

Des exemples de WE sont donnés à la fin du RED, dans la partie "Annexes".

Nourriture

Établis un projet varié avec, pour chaque article :

- le nom de l'article
- la quantité
- le prix

Même si tu es le seul à utiliser ce projet, il n'en demeure pas moins important et propice à une organisation efficace. Par ailleurs, rien de tel qu'un petit tour dans un supermarché pour relever le prix et la référence des articles, en cas de doute ou de grosse commande.

Budget

Faire le budget, c'est estimer le coût global du WE. Il faut tenir compte des frais de transport, des frais de nourriture, des frais de logement et de toutes autres charges. Ajoute une petite marge. Grâce à ce montant total, tu sais ce qu'il te faut. Estime le nombre de personnes qui seront présentes. Divise le montant par le nombre de personnes et tu sauras ainsi le prix que les gars devront payer.

Circulaire

La circulaire, c'est la première chose qui peut motiver un gars à participer à une activité. Il faut qu'elle soit attrayante. Ne lésine pas sur les illustrations, ça plaît et ça incite à lire la suite. L'humour passe aussi très bien, à condition que les parents n'en fassent pas une syncope, bien sûr!

Une bonne circulaire contient des renseignements précis et bien en évidence. Tu dois y mettre les lieux et heures de départ et de retour, la tenue, les affaires à prendre et éventuellement indiquer précisément le lieu du WE (les coordonnées topographiques inspirent confiance aux parents soucieux), un numéro de téléphone en cas d'urgence, le prix du WE, un talon d'inscription que les parents doivent signer.

Doivent être prévus

1. une courte description de l'idée générale du week-end,
2. l'effectif prévu,
3. l'horaire détaillé des activités et les lieux où elles se déroulent,
4. la liste du matériel à emporter,
5. la circulaire à envoyer aux parents, déjà tapée et mise en page,
6. les horaires de train, de bus, le prix du trajet, le billet collectif,
7. le programme des repas avec quantités et prix,
8. le budget du week-end,
9. le contrat de location de la cabane,
10. Les contacts pris avec des personnes extérieures (responsables de lieux à visiter, garde forestier, etc.). Ne pas oublier de les remercier.
11. Après le WE, rassembler, vérifier et ramener le matériel emprunté.

ANNEXES

IDÉES ET THÈMES

Idées d'activités

Sport

Vélo - ski - natation - triathlon - luge - ski de fond - raquette - football - gourde-ball - ring - lutte - foulard - courses de tous genres - course d'orientation - cross - gymkhana - pêche, etc.

Bricolages

Cadran solaire - maquette - planeur - station météo - poste à galène - métaux - émaux - poterie - four à pain ou céramiques - masques - costumes - marionnettes - montgolfière - projecteurs morse - télescope - cerf-volant - étain fondu - canoë - radeau - groupe électrogène - roue à aubes - téléscripteur - appareil morse - téléphone - confection et vente d'objets - porte-clés - nichoirs à oiseaux - mangeoires à chevreuils - taxidermie (empaillage d'animaux) - traîneau - luge - papier - housses à outils - insignes de porte-clés - impression sur T-shirts - linogravure - etc.

Spécialisations

Accrobate - aide-fermier - artiste - astronome - batelier - bibliothécaire - botaniste - boute-en-train - bricoleur - chroniqueur - collectionneur - comédien - cuisinier - cycliste - électricien - éleveur - explorateur - gardien du feu - gymnaste - imprimeur - jardinier - maçon - majordome - menuisier - météorologue - musicien de camp - nageur - noeuds et cordes - observateur - ornithologue - photographe - pionnier - potier - radio - reporter - secouriste - secrétaire - signaleur - skieur - sylviculteur - tisserand - topographe - traqueur - trappeur - vannier - zoologue, etc.

Technique

Secourisme - simulation d'accident - noeuds - pont de cordes - topographie - cartographie d'une région à la boussole - visée - transmission - relais - par drapeaux - de nuit par projecteurs - par feux - télégraphe, etc.

Soirées

Mimes - sketches - souper - nominations - films - diapositives - enregistrements - matchs d'improvisation, etc.

Divers

Aménagement d'un local - travail dans les vignes, chez quelqu'un, dans une ferme - tournage d'un film - spectacle - visites d'aérodromes, d'usines, d'égouts, de la caserne des pompiers, de la base de la REGA, etc. - B.A. dans un hôpital, une maison de repos - construction d'un sentier - d'un pont - d'un banc public - d'une petite esplanade avec table d'orientation - filatures en ville - enquêtes - photo et observation d'animaux - journal - calendrier - montage audiovisuel - reportage - roman photo - maçonnerie - spéléologie - nettoyage d'une piste VITA, etc.

Thèmes de trimestre

Transmissions - caisse à savon - navigation - aviation (vol en avion, planeurs, cerfs-volants, montgolfières) - boulangerie - poterie - toute construction importante - cyclisme - trappeur - journal - cinéma - agriculture - expédition hivernale - découverte d'une région isolée, d'une vallée.

Afrique - Alexandre le Grand - Ali-Baba - Agents secrets - Amérique - Arabe - Armada (l'invincible) - Astronave - Bédouins - Ben Hur - Bob Morane - Celtes - Chasseurs - Chercheurs - Chevaliers - Chinois - Christophe Colomb - Conquistadores - Contes - Contrebandiers - Cosaques - Cosmonautes - Croisades - Égyptiens - Enquêtes policières - Esquimaux - Étrusques - Expéditions - Fables de La Fontaine - Fantômes - Far-West - Forêt tropicale - Frankenstein - Gaulois - Germains - Gitans - Grand nord - Grèce - Hommes des cavernes - Incas-Mayas - Indiens - Jungle - Jules Verne - Lapons - Légendes - Les 4 éléments - Les 5 sens - Loch Ness - Marco Polo - Marins - Mexicains - Monte Cristo - Mousquetaires - Nains - Nomades - Norvégiens - Odyssée - Olympiade - Petit Prince - Pionniers - Pirates - Robin des bois - Robinson - Romains - Safari - Samaritain - Sorciers - Stanley et Livingstone - St-Exupéry - Taruan - Tintin - Tour du monde - Troie - Trappeurs - Tziganes - Vikings - Yakary - Zorro

JEUX

Ce paragraphe présente un certain nombre d'idées de jeux. Bien entendu, il ne s'agit que d'un volet de notre activité scoute et, par ailleurs, cette liste de jeux n'est pas exhaustive. Rien ne saurait remplacer l'imagination d'un chef pour proposer des jeux adaptés à son Unité.

Défoulement

Stalking

Le meneur du jeu se tient debout à un endroit précis. Tous les autres participants sont à côté de lui. Dès qu'il dit "top", les participants doivent courir se cacher. Dès que le meneur du jeu a compté jusqu'à 10, il essaye de voir les participants sans quitter sa place et les appelle. Les personnes appelées sont éliminées. Les autres reviennent au départ, mais le meneur ne compte plus que jusqu'à 9, puis 8, 7, 6 etc. Le dernier qui a réussi à se cacher a gagné.

Bleu et Rouge

Terrain délimité par deux lignes à un mètre de distance et deux autres lignes à 10 ou 12 mètres. Une zone neutre pour chaque camp. Le chef raconte une histoire quelconque et à chaque fois qu'il prononce le mot "bleu", tous les joueurs du camp Bleu se sauvent pour se mettre à l'abri dans leur zone neutre; s'ils sont touchés par les Rouges avant d'avoir atteint cette ligne, ils deviennent des Rouges. Les rôles s'inversent dès que le chef prononce le mot "rouge".

Carré norvégien

Les joueurs se répartissent en carré s'il y a 5 participants (ou toute autre forme géométrique suivant le nombre; triangle pour 4, hexagone pour 6, etc.). L'un des joueurs est au milieu. Les autres doivent s'échanger leurs places sans se la faire voler par le joueur du milieu.

Match au chapeau

Deux équipes. Les joueurs des deux équipes s'alignent face à face, séparés par une vingtaine de mètres. Un chapeau est placé au centre de l'espace qui sépare les deux équipes. Les joueurs sont numérotés dans chaque équipe. Le chef appelle un numéro. Le joueur de chaque équipe portant ce numéro s'efforce de s'emparer du chapeau et de le ramener dans son camp sans être touché par son adversaire. S'il est touché, il doit remettre le chapeau à sa place et il fait perdre un point à son équipe. Si aucun des deux ne se lance, il est possible d'envoyer un nouveau numéro.

Deux c'est assez, trois c'est trop

Les gars forment un grand cercle par groupe de deux. Dans chaque groupe de deux, l'un se place devant l'autre. On désigne une des équipes pour commencer le jeu. L'un devient chasseur, l'autre chassé. Ils se poursuivent dans le cercle. Dès que le chasseur touche le chassé, les rôles sont échangés. Si le chassé parvient à se placer derrière un groupe, c'est le premier de ce groupe qui devient le chassé.

Foot aux carrés

Un carré militaire pour deux. Deux équipes. Former des groupes de deux dans chaque équipe, puis à l'aide du carré uniquement, aller mettre le ballon dans les buts adverses. Interdiction de marcher avec la balle.

Les 10 passes

Deux équipes. Le ballon est attribué par tirage au sort. Le but pour chaque équipe est de réaliser 10 passes sans perdre le ballon. L'autre équipe doit l'en empêcher en interceptant le ballon. Le ballon est perdu et passe à l'autre équipe dès qu'il tombe par terre. C'est la dernière personne à l'avoir touché qui le perd pour son équipe.

Balle assise américaine

Deux groupes de force égale. Balle assise traditionnelle, mais lorsqu'un joueur est touché, il sort du terrain. Dès que celui qui l'a atteint est touché à son tour, il peut rentrer à nouveau. Le but est d'éliminer complètement l'autre équipe.

À l'intérieur ou en veillée

Le tueur caché

Une dizaine de joueurs minimum. Un jeu avec autant de cartes que de joueurs. L'as de pique est l'assassin et le valet de coeur le détective. Les cartes sont présentées à l'envers, chacun en tire une, la regarde sans en donner connaissance aux autres. Le valet de coeur s'annonce et sort. On éteint la lumière, les personnes restantes se déplacent librement dans le noir. Après un temps, l'assassin saisit aux épaules une victime, qui s'écroule en poussant un cri. L'assassin a encore vingt secondes pour se déplacer avant que la lumière soit rétablie. Arrive le détective. Il pose des questions auxquelles on répond par oui ou par non et, sauf l'assassin, tout le monde doit répondre la vérité (T'es-tu déplacé, As-tu été bousculé, as-tu senti quelqu'un passer dans cette direction, etc.). Impossible de recueillir le témoignage de la victime. Dès que le détective croit avoir trouvé l'assassin, il le désigne. Il a droit à une seconde chance, puis l'assassin a gagné.

Cartes assises

Un ou plusieurs jeux de cartes. Quinze personnes au minimum. Tous les joueurs s'asseyent en cercle, si possible sur des chaises. Chacun reçoit une carte. Le chef a son propre tas, mélangé. Il crie les cartes les unes après les autres, par leur couleur (trèfle, coeur, pique, carreau). Les joueurs ayant une carte de la bonne couleur se déplacent d'une siège à droite. Il n'est pas possible de bouger avec quelqu'un sur les genoux. Le but est de faire le tour le plus rapidement possible, pour retourner à sa place. Le chef peut être influençable...

Secrétaire sourdine

Six articles de journaux de même taille, papier, crayons. Dix personnes minimum. Groupes de deux, l'un étant la secrétaire, l'autre le journaliste. Les secrétaires reçoivent papier et crayon et sont placés en ligne. Les journalistes sont en face à cinq ou six mètres. Les journalistes doivent transmettre oralement l'article à sa secrétaire.

En ville

Filature

Un groupe se réunit dans une rue peu fréquentée de la ville et le chef désigne un type qui sera poursuivi par les autres. On lui donne 2 minutes d'avance, pendant lesquelles ses camarades se cachent sans regarder la direction qu'il prend, excepté deux d'entre eux, qui le suivront de près. Après deux minutes, l'un de ces deux revient chercher ses camarades et tous se mettent à la poursuite du fuyard. Pendant ce temps, le premier suiveur continue sa filature; il précédera le reste du groupe d'au moins 4 à 5 minutes. Afin de permettre aux autres de le suivre, il laissera tomber en chemin des confettis, ou fera des signes à la craie. Le fuyard pourra déjouer ses poursuivants par mille feintes et ruses. Convenir à l'avance que s'il n'est pas rattrapé au bout d'un laps de temps déterminé, il sera le vainqueur.

Un contre tous

Un gars connu de tous est désigné. On lui assigne comme point de départ un endroit distant du quartier général d'environ 2 km. Ce point doit être relié au quartier général par de nombreuses rues. Le principe du jeu est que le type choisi, partant de l'endroit choisi à une heure convenue, revienne au quartier général dans un délai d'une heure, sans se faire prendre par les autres. Il pourra adopter n'importe quel déguisement, entrer dans n'importe quel magasin. Les autres ne devront pas entrer dans un périmètre choisi autour des points de départ et d'arrivée. Le type poursuivi devra faire tout le parcours à pied. Si quelqu'un le reconnaît il devra s'en approcher et le toucher. La proie se rendra et suivra son assaillant. Après le délai fixé à la proie pour atteindre le quartier général, tous les gars s'y rendront.

Observation

Le chef, suivi de son groupe, s'avance dans une rue. Il a une carte portant le nom de chaque gars et leur lit, au départ, une liste de certaines choses à remarquer en cours de route. Aussitôt qu'un type voit une des choses énumérées, il court le dire au chef, ou lui donner l'objet. Un certain nombre de points seront inscrits en regard de chaque gars en fonction de ses trouvailles. 8 à 10 choses à remarquer suffiront. Exemples: carreau cassé, pièce à remarquer dans l'habillement des passants, erreur d'orthographe dans une vitrine, pigeon, trouver une allumette, un bouton, une grille portant l'indication "Fonderies de Moudon", etc.

Technique

Loto morse

Chacun reçoit une carte sur laquelle figure un certain nombre de lettres. Le meneur signale les lettres en morse au sifflet, avec des drapeaux ou une lampe de poche. Les joueurs barrent toutes les lettres signalées qu'ils trouvent sur leur carte. Le premier qui a terminé sans omissions ou erreur a gagné.

L'itinéraire inconnu

Chacun possède la carte d'une région déterminée. Le chef désigne une localité quelconque d'où part un voyageur et il décrit un itinéraire en évitant de citer tout nom de lieu. Par exemple, le voyageur sort de la ville par une route de 1ère classe, traverse une rivière sur un pont, prend un chemin vicinal, arrive à une gare, prend le train omnibus, le vent souffle du nord et le voyageur sort de la ville où il s'est arrêté, ayant remarqué que la fumée est poussée à la droite du compartiment, etc. L'itinéraire se termine par un point caractéristique. Le premier qui cite ce nom et donne ses coordonnées a gagné.

La bûche allumée

Le groupe est divisée en deux. A chaque équipe le chef donne une bûche. La première équipe qui apporte sa bûche allumée a gagné. Le CP se trouve à une centaine de mètres. Autres variantes: chaque équipe doit faire fondre avec les flammes de son feu une ficelle tendue à une certaine hauteur, ou cuire de l'eau et faire du thé chaud dans une gamelle.

Physiques

Scout-ball

Sur le principe du football. Les joueurs ont un foulard passé à la ceinture dans le dos. Le but a 3 m de large, ou, s'il s'agit d'un cercle, 1 m de diamètre. Au début du jeu, les joueurs s'alignent sur le gardien, juste devant ses buts. Le gardien n'a pas de foulard, il est intouchable. Tout joueur en possession de la balle peut se faire arracher son foulard. Dans ce cas il est mort, il lâche le ballon et sort du terrain.

Quand un point est marqué, les morts rentrent sur le terrain.

Triplets

Le jeu se déroule soit individuellement soit en groupe (Sizaines, Patrouilles, év. Unités). Le but est de s'enrichir. Il y a 4 postes: une banque et trois "magasins" où l'on peut se procurer les trois composants d'une production (p. ex. des ouvriers, du bois et de la toile pour faire des voiliers, ou des barils, des pipe-lines et des camions pour transporter du pétrole, etc. suivant le thème du jeu).

La banque est au centre d'un triangle formé par les trois magasins. Les joueurs disposent d'un capital de départ avec lequel ils vont et viennent entre les postes en achetant ce qu'ils veulent parmi les trois produits. Il leur faut former des triplets, c'est-à-dire une unité de production composée de chacun des trois produits. Ils peuvent revendre cette unité de production à la banque plus cher que le prix qu'ils ont payé pour chacun des composants séparés.

Le prix des produits varie durant le jeu et les joueurs doivent gérer intelligemment leur capital en profitant des bas prix et en revendant lorsque les prix sont hauts.

Contrebandiers

Deux équipes: douaniers et contrebandiers. Choisir un terrain boisé coupé par une route ou un sentier. Dans le camp des douaniers, à 30 ou 50 m de la route, il est établi une zone neutre (clairière). Les contrebandiers en possession de contrebande (foulards, sachets de thé, pincettes) peuvent être pris. Cette contrebande peut être passée de main à main. Les contrebandiers gagnent si plus de la moitié de la contrebande est parvenue dans la zone neutre, les douaniers s'ils ont intercepté plus de la moitié de la contrebande.

Lutte à la corde en cercle

Les deux extrémités d'une corde sont nouées l'une à l'autre. Les joueurs, disposés en cercle, tiennent la corde par la main gauche. Un objet (chapeau, béret) est placé 1 m 50 devant chaque joueur. Au signal, chaque joueur cherche à atteindre son chapeau et à s'en coiffer. S'il y parvient, il continue à tirer pour empêcher ses camarades de réussir.

Stratégo

Deux équipes. Chaque gars reçoit une carte à jouer qui représente son "grade". Les numéros vont en suivant, l'as étant le plus fort, puis le roi, etc. Le six seul peut attraper l'as. Les deux équipes ont chacune un terrain et une prison. Les adversaires peuvent s'intercepter. Le numéro supérieur l'emporte sur l'inférieur, et doit l'amener en prison. Si les deux numéros sont égaux, les deux sont épargnés. L'as peut aller sortir les siens de prison en les touchant. Il faut développer une stratégie pour protéger son as et son six. Certains doivent se sacrifier (mais peuvent être sauvés). Le sacrifice permet aussi de découvrir le numéro des adversaires.

Variante: plus de deux équipes, avec possibilités d'alliances.

Pistes, observation

Les trois pas

L'un des joueurs a les yeux bandés. Les autres se dispersent sur une surface délimitée à l'avance. L'aveugle s'efforce de toucher l'un des joueurs dans un temps donné. Ceux-ci se tiennent debout à l'endroit qu'ils ont choisi et doivent se conformer aux règles suivantes:

Ils n'ont pas le droit de faire plus de trois pas pendant la durée du jeu pour éviter le chercheur.

Ils ne peuvent pas toucher le sol avec les mains, mais peuvent se baisser sur place.

Au premier pas qu'ils font, ils mettent une main dans leur poche. Au second, les deux mains dans les poches, au troisième, ils croisent les bras. Lorsqu'un joueur est touché, il devient chercheur et les autres se dispersent à nouveau.

Chasse à l'homme

On donne à une personne un certain délai pour aller se cacher, puis ses camarades partent à sa recherche. Il s'agit pour lui de rejoindre son point de départ le plus vite possible sans se faire prendre. Les chasseurs forment un cercle qui s'agrandit de plus en plus au fur et à mesure qu'ils s'éloignent, si bien que plus la cachette de l'homme est éloignée, plus les chasseurs en y arrivant seront espacés. Mais, évidemment, il aura une plus grande distance à parcourir pour rejoindre son point de départ.

Cyclisme

La chasse aux brigands (2 groupes)

Le terrain de jeux doit être bien pourvu de routes et de sentiers et mesurer environ 4 à 5 km de côté. Un groupe devra rester dans les limites du terrain choisi pendant deux heures par exemple, sans se faire prendre. On lui donnera 10 minutes d'avance. Le reste des joueurs se divisera alors en petites équipes et s'efforcera, par une coopération bien étudiée, de s'emparer de leur adversaire, tout en prenant garde de ne pas tomber eux-mêmes dans une embuscade que l'ennemi pourrait fort bien s'aviser de leur tendre. Pour capturer un type, il suffit de faire éclater le ballon qui se trouve attaché à son porte-bagages.

La chasse aux espions (1-2 groupes)

Deux espions à vélo se sont échappés du quartier général et la dernière fois qu'ils ont été vus, ils roulaient sur la route à un endroit situé à 800 m environ. (On montrera l'endroit sur la carte).

A partir de l'endroit désigné, les espions devront laisser une piste à la craie; cette piste ne sera pas continue, les fragments de papier se trouvant tous les 100 m environ. Les espions retardés par la pose de la piste seraient probablement vite rattrapés; aussi dissimuleront-ils leurs vélos dès qu'ils trouveront une bonne cachette pour poursuivre ensuite leur chemin dans les bois. Lorsqu'ils quitteront la route, ils l'indiqueront par une trace convenue. Une fois les vélos cachés et afin d'en rendre la découverte plus difficile aux poursuivants, ils pourront courir le long de la route pendant quelques centaines de mètres en continuant la trace. Une fois la route abandonnée, ils ne sont plus obligés de laisser de piste, mais leur but sera alors de dépister l'ennemi et, au bout d'un quart d'heure, de venir reprendre leurs vélos abandonnés et de retourner au quartier général sans être rattrapés par leurs poursuivants. Ceux-ci chercheront les espions et s'empareront de leurs vélos, s'ils peuvent y parvenir, tout en surveillant les leurs, que les espions pourraient parfaitement leur voler. Pour faire prisonniers les espions, les poursuivants doivent les toucher de la main, ou les dépasser sur la route s'ils sont à vélo (les espions n'ont pas le droit de zigzaguer). 8 poursuivants et deux espions forment la meilleure proportion pour ce jeu.

Course relais (2 groupes, ou en Unité)

Chaque Patrouille reçoit la mission de ramener le plus vite possible trois messages successifs à aller prendre dans une maison située à une distance donnée, ou à recevoir dans une cabine téléphonique donnée (ce qui permet au meneur de jeu de donner successivement les trois messages à différents endroits par téléphone, sans avoir besoin de se déplacer). Le chef dissémine ses gars sur le trajet avec pour mission de transmettre chaque message au gars suivant le plus vite possible et de revenir à son point de départ pour prendre le message suivant. Toute la Patrouille rentre avec le dernier message.

Nuit et neige

Le feu follet

Deux types partent du camp. Ils sont munis d'une lanterne, qu'ils laissent voir de temps à autre. Ils suivent un itinéraire donné et doivent revenir au camp après avoir accompli un certain circuit. Les autres, partis peu après, doivent s'efforcer de les rattraper avant qu'ils ne soient de retour au camp, tout en relevant l'itinéraire choisi par les fuyards sur une carte.

Courrier de nuit

Deux types munis chacun d'une lanterne vont s'établir à 300 m du point de départ. Ils représentent des sentinelles qui doivent rester à la même place. Ils peuvent montrer ou cacher leur lanterne à volonté. Après dix minutes, un scout qui figure le courrier part. Il porte une lanterne qu'il ne doit pas cacher. Son but est de trouver les deux sentinelles. Quelques minutes après le départ du courrier, le reste de la Patrouille se met en chasse. Son but est de capturer les sentinelles et le courrier.

Les sentinelles et le courrier ne doivent pas s'appeler mutuellement. Le jeu doit être silencieux. Les sentinelles s'efforcent naturellement de signaler leur emplacement au courrier, mais sans dévoiler leur présence aux autres chercheurs. Dès que le courrier est parvenu près d'une sentinelle, celle-ci éteint sa lanterne et retourne au point de départ. Le parti du courrier gagne 10 points pour chaque sentinelle rejointe, tandis que l'équipe des poursuivants gagne 5 points par sentinelle découverte et 10 points s'ils attrapent le courrier avant qu'il n'ait rejoint toutes les sentinelles.

Cache sifflée

Une ou deux personnes sont envoyées en forêt se cacher. Une fois installée(s), elle(s) se met(tent) à siffler. Les personnes restantes doivent les retrouver le plus rapidement possible. Une fois la cache trouvée, la personne s'accroupit et attend auprès du siffleur.

Chasse à l'homme dans la neige

Un prisonnier s'est enfui dans la neige et une équipe part à sa recherche en suivant ses traces. Elle s'efforce de le rattraper le plus vite possible, mais avance avec précaution lorsqu'elle croit s'approcher du fuyard, car tout type atteint

par une boule de neige est considéré comme mort. Pour qu'il soit tué, le prisonnier doit être atteint par trois boules de neige. Si au bout d'un temps déterminé il n'a pas été pris, ni tué, il gagne la partie.

Les gardiens du feu

Deux gardiens restent autour du feu avec chacun une lampe de poche. Les autres participants n'ont pas de lampes de poche. Ils se dispersent dans la forêt. Ils doivent tenter d'atteindre le feu sans se faire voir et appeler de leur nom par les deux gardiens du feu.

EXEMPLES PREMIÈRE BRANCHE

Séances

Séance du 5 novembre 1994

Meute: Mont d'Or
CM: Romain Depallens
Rendez-vous: Epalinges
Tenue: scoute
Thème de trimestre: Le Groenland
Idée:

Séance RASS BS

Séance du 16 janvier 1992

Meute: Clairière
CM: Bertrand Guignard
Rendez-vous: Tribunal Fédéral
Tenue: scoute
Thème trimestriel: Les Paysans
Idée: Les boeufs
1415 Rendez-vous au Tribunal.
1430 RASS BS.

Week-ends

Week-end sur le thème de la Grèce

Week-end des 16, 17 et 18 octobre 1993, camp d'automne.

Meute: Mont d'Or
CM: Bertrand Guignard
Effectif prévu: 17 + 4 chefs
Lieu: Ecoteaux, maison des Jeunes

Samedi

0715 Rendez-vous gare CFF.
0845 Arrivée à la Maison des Jeunes. Rass.
0900 Installation.
1030 Préparation de la chorégraphie pour la transmission des pouvoirs.
1230 Pique-nique.
1330 Rass. Traduction du message d'Hermès.
1430 Jeu dans le monde souterrain pour sauver Hadès qui donne à chaque Sizaine 10 sachets de thé pour les remercier.
1600 Goûter
1630 Progression

- 1800 Souper: Spaghettis bolognaise, crèmes dessert. Vaisselle.
- 1930 Départ veillée. Passage des Promesses. Jeux. Chants. Légende du Dahu.
- 2230 TAPS.

Dimanche

- 0730 Lever, footing.
- 0800 Déjeuner et vaisselle.
- 0900 Corvées (rangements des dortoirs, du réfectoire, des couloirs, etc.)
- 1000 Jeu dans le monde terrestre pour sauver Déméter qui donne à chaque Sizaine un sac de poix chiches.
- 1200 Dîner. Escalopes milanaïses, purée de patates, fruits. Vaisselle.
- 1330 Jeu dans le monde céleste pour sauver Aphrodite qui donne à chaque Sizaine un collier fait de pâtes.
- 1530 Gourdeball et autres jeux de ballon.
- 1645 Bricolages. Un soleil pour la transmission des pouvoirs. Portrait grandeur nature ou tableau de feuilles ou pompons.
- 1800 Souper. Sticks de poisson, riz, poires au chocolat. Vaisselle.
- 1930 Veillée d'intérieur. Matches d'improvisation.
- 2100 Jeux calmes à l'intérieur.
- 2200 TAPS.

Lundi

- 0730 Lever. Footing.
- 0800 Déjeuner. Vaisselle.
- 0900 Corvées.
- 1000 Jeu final pour sauver Zeus.
- 1200 Dîner. Tortellinis au jambon, gâteaux aux pommes. Vaisselle.
- 1400 Rangements. Jeux à l'extérieur.
- 1615 Départ de la Cabane.
- 1715 Licenciement à Lausanne.

EXEMPLES DEUXIÈME BRANCHE

Séances

Piste en ville

Séance du 18 janvier 1992.

Patrouille: Ratons-Laveurs

CP: Céline Fontannaz

Rendez-vous: Place Bel-Air.

Tenue: scoute

Idée: piste dans le but de développer la débrouillardise. La Patrouille est divisée en groupes, chaque groupe devant guider un groupe de touristes dans la ville et passer à plusieurs endroits désignés par des cartes postales, dans l'ordre qu'ils veulent (Cathédrale, Tribunal Fédéral, château St-Maire, Casino de Montbenon, Palais de Rumine). A chaque endroit, les groupes doivent dénicher des renseignements, des objets, faire des plans.

1400 Rendez-vous à St. François.

1415 Rass Derrière Bourg.

1430 Départ du jeu.

1645 Fin du jeu. Goûter.

1700 Licenciement.

Séance de fin d'année

Séance du 21 décembre 1974.

Patrouille: Renards

CP: Krayenbühl

Effectif prévu: 9 + CP

Rendez-vous: Cantine de Sauvabelin

Tenue: scoute

Idée: B.A. pour les personnes âgées.

Remarque: Prendre contact avec l'infirmière de Val Fleuri, qui a déjà donné son accord.

1430 Rendez-vous à la Cantine de Sauvabelin. Jeu de filature en deux groupes jusqu'à la Cité Val Fleuri.

1500 La Patrouille aide à préparer et servir un repas aux personnes âgées.

1615 Départ de la Patrouille pour la Sallaz, montée en Troupe au Chalet-à-Gobet, soirée de fin d'année dans un refuge.

2130 Licenciement (des parents bénévoles organisent le transport).

Séance exploration

Séance du 21 septembre 1974

Patrouille: Loutres

CP: Philippe Schöneich

Effectif prévu: 7 + CP

Rendez-vous: Rosiaz

Tenue: bonnes chaussures

Idée: La Patrouille va faire une grande expédition dont le but est de trouver la source de la rivière (La Chandeland) et de dresser la carte de la région avec des signes conventionnels. A la fin de la séance, on compare la carte dressée par la Patrouille avec la carte 1:25'000.

- Matériel: boussole, planche à dessin, règle, crayons, brochure des signes conventionnels, marmite, papier, gourdes, thé, sucre, cannelle, allumettes, carte 1:25'000 Lausanne et Environs.
- 1415 Rendez-vous à la Rosiaz, rassemblement et explications.
- 1430 Départ de l'expédition.
- 1530 L'expédition s'arrête pour reprendre des forces et se cuit du thé sur le feu.
- 1600 Fin de l'exploration.
- 1700 Arrivée à Valmont et comparaison des cartes.
- 1715 Licenciement à Valmont.

Séance topo

Séance du 25 janvier 1992.

Patrouille: Ratons-Laveurs

CP: Céline Fontannaz

Rendez-vous: Montbenon

Tenue: scoute

Idée: Exercer la topographie en utilisant une carte comme plateau de jeu de l'oie.

1400 Séance en Troupe.

1530 Séance en Patrouille. Début du jeu. La Patrouille est divisée en deux. Chaque groupe reçoit 10 figurines (4 scouts, 3 guides, 3 cyclistes). Les groupes sont placés en deux points sur la carte au 1:25000 collée sur carton. Leur but est d'atteindre le plus rapidement possible le point d'arrivée en récoltant le plus de bonus possibles. Les groupes lancent le dé à tour de rôle, et avance pour chaque point une de leurs figurines de deux centimètres. Les scouts ne peuvent traverser les rivières que sur un pont et ne peuvent grimper les falaises. Les cyclistes doivent suivre les routes. Les guides passent partout. Si le dé donne 3, il faut tirer une carte et répondre à une question de topographie. Si la réponse est juste, le groupe reçoit un ou deux bonus.

1645 Goûter.

1700 Licenciement.

Séance à vélo

Séance du 21 septembre 1991

Patrouille: Poussins-Coqs

CP: Laurent Michaud

Effectif prévu: 6 + CP

Rendez-vous: Chalet-à-Gobet

Tenue: scoute

Idée: révision des vélos des gars en prévision du Critérium de Chandelard, séance à vélo.

Matériel: trousse de réparation, pharmacie, ballons, renseignements, oeuf dur.

1400 Rendez-vous au Chalet-à-Gobet avec vélos. Rassemblement et inspection des vélos par le CP.

1430 Départ à vélo pour le lieu du jeu (pt. 543,100/159,700). La Patrouille est séparée en deux groupes dirigés respectivement par le sCP et un vieux gars. Le groupe du sCP part à l'avance et doit tendre une embuscade au second groupe, sur l'itinéraire convenu. Chaque gars a un ballon sur son porte-bagages. Le but des deux équipes est de faire éclater le plus de ballons possible de l'autre équipe.

1500 Fin de l'embuscade, début du grand jeu. Mêmes équipes que pour l'embuscade. Chaque équipe reçoit des renseignements et doit découvrir le nom de cinq personnages célèbres. L'équipe qui a gagné l'embuscade reçoit quelques renseignements en plus. Les deux équipes vont installer leur antre où elles rassembleront leurs renseignements, de chaque côté de la rivière.

1520 Début du jeu. Chaque gars doit porter son foulard dans le dos et avoir sur lui un renseignement qu'il doit donner à l'autre équipe s'il se fait prendre. Le but est d'aller prendre les renseignements dans l'antre de l'équipe adverse. Les cinq personnages sont César, Rodondi, Einstein, Carl Lewis, Bolomey. Le CP arbitre.

1615 Fin du grand jeu, goûter apporté par un gars. Course de vitesse à vélo, course au témoin (entraînement pour le Critérium). Retour au Chalet-à-Gobet.

1715 Licenciement après s'être assuré de la participation des gars au Critérium, remise de l'oeuf dur.

Week-ends

Week-end sur le thème des romains

Week-end des 13 et 14 mars 1989, pour clore le trimestre.

Patrouille: Marmottes

CP: Alain Renaud

Effectif prévu: 8 + CP

Lieu: St Georges (pied du Jura)

Samedi

0815 Rendez-vous à la gare de Lausanne

0832 Départ du train pour Nyon, arrivée 0855.

0900 Départ du bus pour St Georges. Jeu de questions pendant le trajet.

0939 Arrivée à St Georges, dépôt des sacs à la cabane, rassemblement de début du week-end, récitation de la Loi.

1000 Grand jeu "2ème Classe", avec le concours de l'EM de Troupe. Piste sur carte avec postes techniques et épreuves défoulantes. A l'arrivée, cuisine et feu par groupes de deux. Menu: offelae (brochettes avec légumes).

1400 Par groupes, sous la direction du CT (cravate bleue), les gars vont visiter la grotte de la Glacière de St Georges où les romains allaient déjà chercher de la glace. Ceux qui ne visitent pas la grotte finissent les mosaïques de la première séance et préparent une pièce de théâtre romaine.

1645 Se rendre à une petite arène naturelle repérée par le CP. Résultats de la piste du matin, jeux romains dans l'arène, puis orgie sur les lieux. Soirée en Patrouille.

2100 Rangements. Chevalerie de Patrouille.

2145 Transmission morse à la lampe de poche: concours de vitesse entre deux groupes, pour la transmission d'un message entre deux points, avec un relais obligatoire.

2215 Retour à la cabane, TAPS.

Dimanche

0730 Lever, rangement des sacs et de la cabane, toilette. Un gars part à la laiterie et pose une piste jusqu'au lieu du déjeuner.

0800 Le gars n'est toujours pas revenu. On trouve dans son sac une lettre de menaces et un rendez-vous. On se lance à sa recherche.

0830 Le gars est retrouvé ligoté (par ses soins) au pied d'un arbre. Déjeuner.

0900 B.A. consistant à participer à la remise en état du moulin de St Georges (classé monument historique) pour en faire un musée, en collaboration avec l'Arboretum d'Aubonne et l'État de Vaud.

1200 Dîner

1330 Sac au dos. Départ du bus à 1344.

1416 Arrivée à Begnins, excursion jusqu'aux vestiges de route romaine, course de chars et de cavaliers sur cette route. Rassemblement de fin du week-end, les gars donnent leur avis.

1542 Départ de Begnins, arrivée à Nyon à 1601.

1603 Départ du train.

1630 Arrivée à Lausanne, licenciement dans le hall central.

Week-end sous tente

Week-end des 27 et 28 juin 1992

Patrouille: Pandas

CP: Valérie Duruz

Idée: Far-West

Lieu: Montpreveyres

Samedi

0845 Rendez-vous à la place du Tunnel. Récolter les 20 Fr.

0900 Départ du bus.

0920 Arrivée au Chalet-à-Gobet.

- 0930 Rass. Loi. Explication du thème du WE: la recherche du trésor de M. Houston, conquête du Nord-Est. La Patrouille vient de traverser l'océan et doit maintenant trouver une carriole. Lecture du testament de M. Houston. Promettre aide et fidélité.
- 0950 Départ pour la grande aventure, sans carte mais avec une boussole, azimut de 45 degrés.
- 1200 Dîner. Pique-nique à la montagne du Château: 544.800/159.250. Recherche de la carte du trésor. Reconstruction du puzzle.
- 1300 Départ jusqu'à Riau Graubon.
- 1330 Arrivée à Riau Graubon. A partir de là, on continue avec la carte.
- 1400 Arrivée sur le lieu de camp. La Patrouille, fatiguée, décide de ne pas rejoindre tout de suite la civilisation: après tout, la famille Houston a bien attendu un demi-siècle...
- 1405 Installation du campement, montage de la tente, préparation d'un foyer, d'un coin WC. Délimitation symbolique du camp. Création du règlement du camp.
- 1510 Le groupe ignore où il se situe. Jeu: village à replacer sur une carte muette à partir d'une carte différente.
- 1600 Goûter: galettes nature et au chocolat.
- 1630 Trouver le nom des montagnes visibles grâce aux azimuts et une carte.
- 1700 Secourisme, afin de trouver un "médecin de camp".
- 1745 Jeux de défoulement: cache-cache, exploration de l'endroit.
- 1830 Préparation du souper: maïs grillé, saucisses, thé, pamplemousses grillés.
- 1900 Souper
- 2000 Vaisselle. Préparation de la soirée.
- 2020 Chants, jeux, discussions autour du feu.
- 2200 TAPS.

Dimanche

- 0800 Lever.
- 0815 Aller acheter du lait et des œufs à la ferme.
- 0845 Préparation du déjeuner: œufs à la coque, lait au chocolat, pain, margarine, confiture.
- 0900 Déjeuner.
- 0930 Préparation des sacs.
- 0945 Bricolage d'une pancarte "Pandas" pour le camp d'été.
- 1200 Préparation du dîner: poulet au curry, pain, thé froid.
- 1230 Dîner.
- 1300 Démontage de la tente, remise en ordre des lieux, résorption du feu.
- 1440 Jeu organisé par la sCP (Dominique Moinat).
- 1630 Départ du lieu de camp.
- 1715 Rass de fermeture.
- 1729 Départ du bus.
- 1800 Licenciement au Tunnel.

Trimestres

Rome

- Semestre: printemps 1989, concours inter-Patrouilles décennal DEFI.
- Patrouille: Marmottes (1ère au classement général de DEFI).
- CP: Alain Renaud
- 11.1.89 Rassemblement de Brigade, séance en Troupe et soirée en Brigade pour le lancement de DEFI.
- 18.1.89 Séance aux ruines romaines de Vidy. Construction de mosaïques dans des plaques à gâteau. Cluedo dans les ruines, les gars apprennent comment était organisée la ville romaine d'après les renseignements qu'ils obtiennent sur les lieux du crime. Chasse à l'homme contre le coupable. Trésor de Vidy sous forme de pièces en chocolat.
- 25.1.89 Construction de la baignoire de Patrouille (thermes romains). Séance en deux groupes: l'un le matin avec dîner sur place, l'autre l'après-midi avec souper. Pour chaque groupe, construction, jeux romains comme aléa (dés), duodecim scriptis (trictrac), chasse à l'homme dans les bois de Valmont.

- 1.2.89 Journée en Patrouille à la Tour de Gourze. Préparation d'une défense romaine: croquis panoramique, sentinelles sur le chemin de ronde. Attaque surprise d'une Patrouille de Chandelard faisant aussi une journée en Patrouille. Match d'improvisation, grillade commune, retour à Lausanne.
- 8.2.89 Congé (relâches).
- 15.2.89 Idem.
- 22.2.89 Séance de Troupe.
- 29.2.89 Séance dans les bois du Jorat, construction d'un aqueduc, barrage sur la rivière, goûter romain sur le feu.
- 6.3.89 Congé.
- 13-14.3.89 Week-end de Patrouille à St Georges (pied du Jura). Le programme est donné en détail comme exemple de week-end.
- 17.3.89 Mercredi après-midi. Visite des égouts sous la direction du responsable. Confluent de la Louve et du Flon, fondations du Grand-Pont, vestiges romains.
- 20.3.89 Séance à Valmont de 17 à 20 heures. Préparation de beignets pour les parents et soirée avec ceux-ci pour leur présenter les activités de la Patrouille pendant le trimestre (diapositives, baignoire, etc.).
- 27.3.89 Congé (vacances).
- 3-7.3.89 Camp en Brigade DEFI'89.

Journal et film

- Trimestre: printemps 1992
- Patrouille: Cygnes
- CP: Yves-Marie Hostettler
- But: réaliser avec les gars un journal de Patrouille d'une dizaine de pages et un film vidéo de 2 fois 10 minutes.
- 25.4.92 Séance au local. Explications sur le trimestre. Chaque gars doit trouver un sujet pour son article dans le journal. Jeu de piste organisé par un gars, bananes au chocolat.
- 2.5.92 Séance dans les bois au-dessus de la route d'Oron, sans rapport avec le thème. Jeux divers, montage d'un pont.
- 9.5.92 Répartition définitive des sujets des articles. Jeu de contrebande. Réunion de la Patrouille et discussion sur les idées pour le scénario du film. fabrication des costumes.
- 16.5.92 Au local. Les gars amènent leurs articles. Dactylographie des articles sur plusieurs machines à écrire et mise en page du journal sous la direction du sCP, pendant que les autres gars finissent les costumes et accessoires avec le CP. Jeu défoulant dans les bois de Valmont.
- 23.5.92 Montage du journal photocopié. Grand jeu. Tournage de quelques scènes du film.
- 30.5.92 Congé (Ascension).
- 6.6.92 Congé (Pentecôte).
- 13-14.6.92 Week-end en Patrouille. Tournage du film, constructions, grand jeu sur le thème "tournage d'un film"
- 20.6.92 Vente de journaux au marché, soirée en Patrouille avec projection du film.
- 27.6.92 Séance de Troupe.

Remarques Ce thème doit être réalisé avec une Patrouille de gars capables de s'intéresser à ces activités "intellectuelles". Il faut préparer avec grand soin tous les jeux qui rendent les séances plus variées, afin qu'elles soient réellement grandioses. Le week-end en Patrouille doit donner lieu à de nombreuses aventures en Patrouille qui n'ont rien à voir avec le tournage: choisir une cabane isolée où dormir, faire un jeu dans la nuit, etc. Les gars doivent donner des idées pour le scénario, mais il est nécessaire que le CP propose lui-même une trame générale. Les gars imaginent les détails.

RÉSUMÉ

<u>Préparation</u>	idées de trimestre — programme trimestre — séances —	adaptées aux gars plaie aux gars réalisables à faire-faire intégralement aux gars Séances de types variés week-end, BA, visites? pas rester trop longtemps sur une même idée équilibrées (défoulement-concentration) jeux bien remplies
<u>Action</u>	être — diriger — jeux —	décidé, énergique meneur, exemplaire responsable amical et loyal avec tous les gars donner du travail à chacun selon ses capacités laisser les gars faire eux-mêmes fermement: Rass, tenue, ponctualité ordres clairs contrôler, aider, féliciter règles simples stimulant l'initiative personnelle explications claires terrain bien délimité exiger du fair-play instructifs ou faisant progresser les gars
<u>Réflexion</u>	gars — esprit — organisation —	trouver la tâche qui lui convient observer le caractère et donner une occasion de progresser contrôler le nombre et l'âge contrôler les présences garder les vieux gars, donner des responsabilités, sCP/Sizenier chevalerie loi aux rassemblements encourager les gars à respecter la loi habitudes et traditions (livre d'or, fanion) week-ends tenir la paperasse avec ordre

