



Amicitia
& Fratritas
Scoutica

WWW.Scout-AFS.BE

COMMENT PRÉPARER ET ORGANISER UN JEU POUR UN WE TROUPE

LE JEU EN WE DE TROUPE EN 25 LEÇONS.

1. ÉTAPE PRÉLIMINAIRE OBLIGATOIRE.

AVANT D'INVENTER QUELQUE CHOSE DE COMPLÈTEMENT NOUVEAU, COMMENCEZ PAR REPRENDRE UNE IDÉE CLASSIQUE AYANT DÉJÀ FAIT SES PREUVES, ET QUE VOUS POUVEZ ADAPTER LÉGÈREMENT (OU PAS DU TOUT). VOUS POUVEZ CONSULTER CE DOCUMENT QUI DÉBORDE D'IDÉES. N'HÉSITÉS PAS À DEMANDER L'AIDE DU CT.

-
1. PARTIE – DÉGROSSIR LE TRAVAIL
 2. PARTIE RAPIDE – J-21.
 3. CHOISISSEZ UNE IDÉE – LE JEU, CONCRÈTEMENT, CE SERA QUOI ?

« – POUR LA PARTIE TACTIQUE, JE VAIS REPRENDRE L'IDÉE DE LA SIOULE À 2 BALLONS OÙ IL FAUT ATTAQUER ET DÉFENDRE EN MÊME TEMPS SUR UN TERRAIN TRÈS RESTREINT ;

– POUR LA PARTIE TECHNIQUE, ON VA FAIRE DE LA TOPO, ÇA FAIT LONGTEMPS QU'ON EN A PAS FAIT. TIENS, ON VA FAIRE DES CROQUIS GILWELL EN PATROUILLE, ÇA PERMETTRA AUX CP D'EXPLIQUER À TOUS COMMENT ON EN FAIT, ET PUIS ÇA PERMETTRA DE SE RAPPROCHER D'UN OBJECTIF DE TROUPE : CHAQUE SCOUT FAIT UN CROQUIS GILWELL. »

4. CHOISISSEZ UNE IDÉE – LE JEU, SON THÈME, CE SERA QUOI ?

CHOISISSEZ UN THÈME QUI DÉCOULE DIRECTEMENT DU THÈME D'ANNÉE.

*« – BON, CE SERA AU MOYEN-ÂGE, AVEC DES CHEVALIERS QUI PRÉPARENT UNE MISSION D'EXPLORATION EN SLOVÉNIE (LIEU DU GRAND CAMP). ET IL LEUR ARRIVE PLEIN DE TRUCS ...
MAIS QUOI ? IL FAUT QU'ILS CHERCHENT QUELQUE CHOSE OU QU'ILS EXPLORENT UN MORCEAU DE TERRAIN (POUR LA PARTIE TOPO) ET QU'ILS NE SOIENT PAS D'ACCORD (POUR QUE ÇA FRITE UN PEU) ... BON, HEU ... ON VERRA PLUS TARD ! »*

5. CHOISISSEZ UNE IDÉE – LE JEU, SON CADRE, SES CONTRAINTES.

C'EST PENDANT UNE APRÈS-MIDI (2 À 3H) D'UN WE (ATTENTION À LA MÉTÉO, À LA FATIGUE) SCOUT (NATURE, PATROUILLE, JEU ET THÈME) !

« – IL FAUT QUE ÇA SE PASSE EN PATROUILLES, DANS LA NATURE ET L'ESPRIT SCOUT.

DONC LES PATROUILLES SERONT DES CONFRÉRIES DE CHEVALIERS, ET PUIS ..., LA SIOULE SERA LE GRAND TOURNOI DE JOUTES DE L'ANNÉE PENDANT LEQUEL ILS S'AFFRONTENT POUR SAVOIR QUI PARTIRA EXPLORER LA SLOVÉNIE.

ET CE SERA BIEN SÛR PRÉCÉDÉ D'UNE ÉPREUVE D'EXPLORATION. LES CONFRÉRIES SONT RIVALES AU DÉBUT, MAIS COMME TOUT LE MONDE EST GENTIL, TOUT LE MONDE PARTIRA À LA FIN EN SLOVÉNIE, ET DONC ON POURRA CONTINUER À SE FRITER EN SLOVÉNIE.

– PAS D'ALLIANCES ET PAS D'APPROCHE AU COURS DU JEU, C'EST TROP LONG. JE PEUX MODIFIER LÉGÈREMENT LES RÈGLES DE LA SIOULE POUR QUE ÇA RENTRE MIEUX DANS LE THÈME.

– LA MÉTÉO : ON EST EN HIVER, IL FERA FROID VOIRE IL PLEUVRA ; IL FAUT DONC QUE ÇA BOUGE TOUT LE TEMPS SANS TEMPS MORT ET QUE JE PRÉVOIE LE GOÛTER AU MILIEU. IL FAUT PAS NON PLUS QUE ÇA BOUGE TROP AU DÉBUT, SINON PERSONNE NE N'AURA LA PATATE POUR FINIR LE JEU. IL NE FAUT PAS QUE ÇA BOUGE TROP LE SAMEDI, SINON TOUT LE MONDE VA SE LAISSER MOURIR LES JOURS QUI SUIVENT, SURTOUT SI LA MÉTÉO EST MAUVAISE ... »

1. EST-CE SCOUT ?

« EST-CE SCOUT ? EST-CE QUE C'EST EN PATROUILLES ? EST-CE QUE ÇA SE PASSE DANS LA NATURE ? EST-CE QUE ÇA PERMET D'ATTEINDRE LES OBJECTIFS TECHNIQUES DE LA TROUPE ? EST-CE QUE C'EST DANS LE THÈME D'ANNÉE ? EST-CE SIMPLE ET COURT ? EST-CE SUFFISAMMENT PEU PHYSIQUE POUR LES SCOUTS DE 12 ANS ?

EST-CE SUFFISAMMENT PHYSIQUE POUR CEUX DE 15 ANS ?

OUI ... COOL ! »

2. CHOISISSEZ UNE IDÉE. À CE MOMENT, VOUS AVEZ :

- UNE ACTIVITÉ (*WE DE TROUPE*) ;
- UN OBJECTIF TECHNIQUE (*TOPOGRAPHIE*) FIXÉ EN CDH ;
- UN OBJECTIF PÉDAGOGIQUE (*OUVERTURE AUX AUTRES*) FIXÉ EN CDH.
- UN THÈME FIXÉ (*LA CHEVALERIE ET LA SLOVÉNIE*) EN CDH.
- UN CADRE (*LA TROUPE, UNE APRÈS-MIDI, EN HIVER*).

3. DÉFINISSEZ COMMENT VOUS ALLEZ FAIRE POUR CONCRÉTISER LE JEU.

ET LÀ, IL FAUT ÊTRE TRÈS PRAGMATIQUE.

COMMENT FAIRE UN JEU AVEC ÇA ? QUELLES SERONT LES MISSIONS DES PATROUILLES ?

« – POUR LA PARTIE TECHNIQUE, IL FAUDRA MÉMORISER UN ITINÉRAIRE À PLUSIEURS, LE PARCOURIR (SANS CARTE NI BOUSSOLE), ET FAIRE UN CROQUIS TOPOGRAPHIQUE QUI SERA NOTÉ EN FONCTION DE LA PRÉSENCE DE TITRE, LÉGENDE, ÉCHELLE, VÉGÉTATION, RELIEF, PLANIMÉTRIE, AZIMUTS ET DISTANCES, D'ESPACE ET DE LISIBILITÉ. C'EST L'AZIMUT À TRAVERS BOIS SUR 2 KM ET SANS BOUSSOLE QUI SERA DUR. BON, LA CARTE ... ALORS, LE LIEU DE CAMP EST LÀ (LIEU DE DÉPART), ON FAIT LA SIOULE LÀ (LIEU D'ARRIVÉE). J'AI 1H30 POUR CETTE PARTIE ET 1H30 POUR L'AUTRE. DONC, ILS PEUVENT FAIRE 8 KM SI TOUT VA BIEN ET 6 SI ILS GALÈRENT (ET 0 SI ILS SE PERDENT).

L'AZIMUT BALAISE SERA AU MILIEU ET PAS DANS LA DIRECTION DU LIEU DE CAMP. S'ILS SE PERDENT, IL LEUR FAUT UNE CARTE AVEC LE TRAJET ET UNE BOUSSOLE, DANS UNE ENVELOPPE FERMÉE. DONC, ILS PASSENT LÀ, ... LÀ, ...ET LÀ, ... LÀ Y'AURA LE GOÛTER, ET LÀ, C'EST LA FIN ... OK !

– POUR LA PARTIE TACTIQUE, ON A DIT UNE SIOULE À 2 BALLONS, PATROUILLE CONTRE PATROUILLE, SUR UN TERRAIN RESTREINT POUR QU'ILS FASSENT DES PASSES MAIS NE COURENT PAS TROP ET QU'UNE PATROUILLE PUISSE ATTAQUER D'UN CÔTÉ ET ÊTRE ATTAQUÉE DE L'AUTRE. CE SERA UN TOURNOI, LES 2 PREMIERS ARRIVÉS PUIS LES 2 SUIVANTS ET ON ÉCHANGE. 2 MI-TEMPS DE 10' AVEC 5' DE PAUSE APRÈS CHAQUE MI-TEMPS (SOIT 30').

– POUR LA MÉGABASTON FINALE, ON FAIT UNE VRAIE SIOULE PENDANT 30' SUR UN TOUT PETIT TERRAIN (MAIS PLUS GRAND QUAND MÊME AVEC 4 CAMPS ET 2 BALLONS (4 SI BESOIN). LE TERRAIN EST UNE CROIX : LES CAMPS AU N, S, E, ET W, ET AU MILIEU, C'EST DONC UN POINT DE PASSAGE OBLIGÉ SI ON VEUT ATTAQUER. LES TERRAINS SONT PEU LARGES, MAIS UN PEU LONGS POUR ÉLOIGNER LES BASES DU CENTRE DU TERRAIN.

– LES CHEFS ARBITRENT ET S'OCCUPENT DE LA SÉCURITÉ. »

4. DÉFINISSEZ COMMENT VOUS ALLEZ FAIRE POUR METTRE EN PLACE LE THÈME DU JEU.

QU'EST-CE QUE JA VAIS DIRE POUR LES FAIRE ENTRER DANS LE THÈME ET LEUR ÉNONCER LES RÈGLES DU JEU ET DE SÉCURITÉ ?
DÉGUISEMENTS, MISSIONS, JOUTES VERBALES, ... ?

*« UN HÉRAULT DU ROI ANNONCE AUX CHEVALIERS RASSEMBLÉS :
CHEVALIERS, VOUS SAVEZ TOUS LA VENUE D'UNE DÉLÉGATION DE LA
PROVINCE DE SLOVÉNIE ET LES POURPARLERS
AYANT EU LIEU CES DERNIERS MOIS. ELLE EST REPARTIE ET UN TRAITÉ FUT
SIGNÉ, OUVRANT AU ROYAUME DE
FRANCE DE NOUVELLES PERSPECTIVES. UNE AMBASSADE SE PRÉPARE À PARTIR.
LE ROY ORDONNE LA CONSTITUTION D'UNE ESCORTE POUR LA PROTÉGER
DURANT SA MISSION. LE ROY A FAIT ORGANISER UN TOURNOI
POUR VOUS DÉPARTAGER. IL SE DÉROULERA EN CONFRÉRIES. EN VOICI LES
ÉPREUVES.
ÉN PREMIER LIEU, À PARTIR D'UNE CARTE D'ÉTAT-MAJOR, VOUS MÉMORISEREZ
LE TRAJET QUE VOUS EFFECTUEREZ SANS AIDE AUCUNE, NI BOUSSOLE, NI
CARTE, NI GUIDE. VOUS REPRÉSENTEREZ LE TERRAIN PARCOURU SUR UN
FEUILLET.
ÉN DEUXIÈME LIEU, DES JOUTES. UN PLI VOUS SERA REMIS POUR VOUS
PERMETTRE D'EN REJOINDRE LE LIEU SI VOUS ÉCHOUEZ À LA PREMIÈRE
ÉPREUVE.
LE CODE DE LA CHEVALERIE FAIT DE VOUS DES SAINTS ; L'INTELLIGENCE ET LE
VOYAGE ONT FAIT DE VOUS DES HOMMES DE TERRAIN ; ET L'ENTRAÎNEMENT
À LA MAÎTRISE DES ARMES, ET L'EXPÉRIENCE, ONT FAIT DE VOUS DES
COMBATTANTS AGUERRIS. ALLEZ VOUS INSCRIRE ET PRENDRE CONNAISSANCE
DE VOTRE TRAJET. LONGUE VIE AU ROY ! »*

5. DIVISEZ L'ÉVÉNEMENT EN PARTIES ET LE TEMPS EN TRANCHES, RÉPARTISSEZ-LES.

- AVANT L'ÉVÉNEMENT : MOI (ET LES CP POUR LA PROGRESSION DE LEURS
SCOUTS) ;

- LE JOUR J : LES CHEFS.

»

6. ÉTABLISSEZ UN PLANNING.

DES DATES PRÉCISES ET CONNUES DE TOUS !

« VOUS AVEZ CHOISI D'ORGANISER CE JEU 1 MOIS AVANT. ON EST DONC J-30.

J-21 : VOUS AVEZ DÉJÀ BOUCLÉ LES ÉTAPES 0 À 17.

*COMPTE-RENDU (À L'ORGANISATEUR DU WE) : ÇA TE VA ? (SINON VOUS
MODIFIEZ LE JEU).*

ACTION (ÉTAPE 13) : VOUS APPELEZ LES CP !

J-15 : CONTRÔLE (DES CP) : ALORS ?

*COMPTE-RENDU (À L'ORGANISATEUR DU WE) : JE TE TIENS AU COURANT...
J-7 : RE-CONTRÔLE (DES CP) SI BESOIN : ALORS ?
COMPTE-RENDU (À L'ORGANISATEUR DU WE) : TOUT EST PRÊT !
JOUR J : MISE EN PLACE DU JEU AVANT LE DÉBUT DU WE. »*

3^{ÈME} PARTIE – SCENARIO + PLAN D'ACTION + ACTION – J-21.

12. ON PARLE DES BESOINS HUMAINS, DES ÉPREUVES DE PROGRESSION.

VOUS DEVEZ LAISSER À TOUS LES SCOUTS QUI PRÉPARENT LA SECONDE CLASSE LA POSSIBILITÉ DE PASSER DES ÉPREUVES. **TOUTES** LES PATROUILLES DOIVENT POUVOIR SE SENTIR IMPLIQUÉES DANS CE JEU. POUR CELA, VOUS TÉLÉPHONEREZ AUX CP À L'ÉTAPE 18 !.

« ALLO, MAXIME ? OUAIS, ÇA VA ? JE TE TÉLÉPHONE À L'ÉTAPE 18 ET 1 SEMAINE AVANT TON WE DE PAT' POUR TE DIRE QUE DANS LE JEU DU WE DE TROUPE DANS 3 SEMAINES, Y'AURA DE LA TOPO. SI T'AS DES FUTURS SECONDES CLASSES OU DES BADGES EXPLO EN PRÉPARATION, TU POURRAS LEUR FAIRE PASSER DES ÉPREUVES. TU POURRAIS LEUR TÉLÉPHONER POUR LEUR DIRE DE SE PRÉPARER ... »

7. ÉCRIVEZ LE SCENARIO ! ET ÉCRIVEZ AUSSI DES SCENARI CATASTROPHE

« AVANT 15H : MISE EN PLACE DU JEU DÉJÀ TERMINÉE.

15H : LA TROUPE COMMENCE À ÊTRE RÉUNIE. INSTALLATION DU CAMP.

*16H : TOUT LE MONDE EST ENFIN LÀ – RASSEMBLEMENT – DÉBUT DU JEU :
– LECTURE DU MOT D'ACCUEIL.*

– INSCRIPTION ET DÉPART.

17H : FIN DE LA 1^{ÈRE} ÉPREUVE (EN THÉORIE, ON VA CHERCHER LES RETARDATAIRES SI BESOIN).

DÉBUT DE LA 2^{ÈME}.

18H30 : FIN.

– SI Y'A PAS ASSEZ DE MONDE, C'EST PAS GRAVE.

– SI Y'A UN BLESSÉ PENDANT LA 1^{ÈRE} ÉPREUVE, LA PATROUILLE CONCERNÉE TÉLÉPHONE AUX CHEFS. PENDANT LA 2^{ÈME} ÉPREUVE, LES CHEFS TÉLÉPHONENT AUX POMPIERS, ET DÉSIGNERONT UNE PATROUILLE QUI LES GUIDERONT SUR LE LIEU DE L'ACCIDENT.

– ... »

8. LES DÉLAIS.

« J'AI UN BESOIN MÉGA-URGENT DE CONNAÎTRE LE LIEU DU WE POUR LA RECO DU LIEU DE LA SIOULE ET DE LA RÉGION POUR LA PARTIE TOPO. JE PEUX QUAND MÊME COMMENCER JUSQU'À L'ÉTAPE 17, MAIS JE TROUVE UNE SOLUTION À CE PROBLÈME TOUT DE SUITE.

L'ORGANISATEUR DU WE ATTEND DES NOUVELLES AU PLUS TÔT, JE LE CONTACTE LORS L'ÉTAPE 18.

LA PRÉPARATION AU NIVEAU DES PATROUILLES PEUT PRENDRE DU TEMPS, JE LES PRÉVIENS ASSEZ TÔT.

JE DOIS METTRE EN PLACE LE JEU AVANT LE DÉBUT DU JEU, ET MÊME AVANT LE DÉBUT DU WE. JE RÉCUPÉRERAI CE DONT J'AI BESOIN DANS LA MALLE DE PAT' LORS DU WE DE PAT' PUISQUE LE MATÉRIALISTE N'ARRIVERA PAS AVANT LE DÉBUT DU WE COMME MOI. JE VERRAI LE PROBLÈME DE VOITURE PLUS TARD AVEC MES PARENTS ... »

9. BESOINS EN MATÉRIELS.

POUR LE JEU, LES PATROUILLES ON BESOIN DE QUOI COMME MATÉRIEL ? ET LES CHEFS ? QU'EST-CE QU'IL FAUT METTRE AN PLACE AVANT (CF. [CHECK-LIST](#)) ?

« – 1 CARTE MINIMUM (4 C'EST MIEUX) POUR QUE CHAQUE PATROUILLE MÉMORISE SON TRAJET AU DÉBUT. LES PATROUILLES ONT PEUT-ÊTRE UNE CARTE DE LA RÉGION DU LIEU DU WE, ELLES PEUVENT LA RAMENER. IL FAUDRA LEUR DIRE LORS DE LA CHAÎNE TÉLÉPHONIQUE ...

– DES FEUILLES ET DES STYLOS (4 COULEURS C'EST MIEUX) POUR LE CROQUIS TOPO.

J'APPELLE LES CHEFS POUR QU'ILS S'EN OCCUPENT.

– VOITURE POUR LA RECO DU TERRAIN (POUR LA TOPO ET LA SIOULE).

JE M'ARRANGE AVEC MES PARENTS (MÉGA-URGENT !!!).

– DE LA FICELLE POUR MARQUER LE TERRAIN DE LA SIOULE, DES PIEUX EN BOIS (12 + TOUS CEUX QU'ON VA PÉTER), DES MAILLETS (1 + 1 POUR MON PÈRE QUI M'EMMÈNE EN VOITURE ET QUI VA PAS RESTER SANS RIEN FAIRE).

JE TÉLÉPHONE AU MATÉRIALISTE POUR SAVOIR SI Y'EN A DANS LA MALLE DE PAT' SINON JE TÉLÉPHONE AUX CHEFS POUR QU'ILS EN ACHÈTENT. JE LA RÉCUPÈRE LORS DU WE DE PAT' (LES CHEFS M'EN RAPPORTEMENT OU JE LA PREND DANS LA MALLE DE PAT').

– LES BALLONS POUR LA SIOULE.

– LES CP ET SP DOIVENT AVOIR LEUR TÉLÉPHONE PORTABLE CHARGÉ COMME D'HABITUDE POUR DES RAISON DE SÉCURITÉ.

IL FAUDRA LEUR DIRE LORS DE LA CHAÎNE TÉLÉPHONIQUE ... »

10. COORDINATION.

PREMIÈRES RÉFLEXIONS SUR LE PLAN D'ACTION CONCERNANT LES DÉLAIS ET L'EMPLOI DEMOYENS MATÉRIELS.

« – AVANT, JE TÉLÉPHONE AU MATÉRIALISTE POUR SAVOIR POUR LA FICELLE (PARCE QU'APRÈS, JE TÉLÉPHONE AUX CHEFS POUR LEUR DEMANDER D'EN TROUVER).

JE FAIS LA RECO TERRAIN (PARCE QU'APRÈS, JE TÉLÉPHONE AU GO POUR LUI DIRE CE QUE J'AI PRÉVU) !

JE PRENDS LA FICELLE DANS LA MALLE OU LES CHEFS M'EN FILENT LORS DU WÉ DE PAT' PARCE QUE J'EN AI BESOIN PLUS TÔT POUR METTRE EN PLACE LE JOUR J.

– APRÈS, JE TÉLÉPHONE AU GO POUR M'ASSURER QUE ÇA LUI VA.

JE LUI DIS QU'ENSUITE, JE TÉLÉPHONERAI AUX CHEFS ET QUE JE LEUR DIRAI : LA FICELLE OU PAS, LES STYLOS, LES FEUILLES, LES BALLONS,

...

LA PROGRESSION POSSIBLE DANS LE JEU.

JE LUI DIS QU'ENSUITE, JE TÉLÉPHONERAI AUX CP ET QUE JE LEUR DIRAI : LES CARTES,

LES PORTABLES (CELUI DU SP EST ÉTEINT POUR PRÉSERVER LA BATTERIE),

...

– LE JOUR J, JE N'OUBLIERAI PAS : D'ARRIVER PLUS TÔT POUR METTRE EN PLACE,

LES 112 PIEUX EN BOIS,

LES 2 MAILLETS,

LA FICELLE,

... »

11. RÉDIGEZ LE PLAN D'ACTION.

« - ET VOILÀ MON PLAN D'ACTION :

ACTION MOYENS REQUIS DÉLAI MAXIMUM DATE BUTOIR

TÉLÉPHONER AU MATÉRIALISTE POUR SAVOIR S'IL A DE LA FICELLE
MON TÉLÉPHONE. 1 SEMAINE J-21 RECO DU LIEU DE CAMP :

- VOIR COMMENT EST LA RÉGION ;

- TROUVER LE LIEU DE LA SIOULE.

MES PARENTS ET LEUR VOITURE. 1 SEMAINE J-21

**ACTION : CHAÎNE TÉLÉPHONIQUE. MON TÉLÉPHONE POUR JOINDRE LE
GO, LES CHEFS PUIS LES CP.**

1 HEURE J-21

RAPPEL : DÉSIGNATION DES FUTURS

2^{NDES} CLASSES PAR LES CP.

TÉLÉPHONE. 1 HEURE J-21

RAPPEL : CONTRÔLE DE L'AVANCEMENT PAR LES CP.

LES CP SUIVENT LES ÉPREUVES DE PROGRESSION DES SCOUTS DE LEUR
PATROUILLE.

1 WE DE PAT' J-15 CONTRÔLE DE L'AVANCEMENT.

MON TÉLÉPHONE POUR JOINDRE LES CP, PUIS POUR RENDRE COMPTE AU GO.

1 HEURE J-15

JE RÉPÈTE L'ÉNONCÉ DES RÈGLES. MES PARENTS, LE MESSAGE AVEC LES RÈGLES.

1 HEURE J-7

MISE EN PLACE DU TERRAIN MON PÈRE ET SA VOITURE, MOI, LA FICELLE, DES PIEUX EN BOIS, 2 MAILLETS.

1 HEURE J

»

12. ACTION : CHAÎNE TÉLÉPHONIQUE !

JE TÉLÉPHONE AU GO.

JE TÉLÉPHONE AUX CPS DE CHAQUE PATROUILLE, EN CHARGE DE LA PROGRESSION DE LEUR PATROUILLE. « *N'OUBLIE PAS DE TÉLÉPHONER AUX FUTURS 2^{NDES} CLASSES (OU AUX 2^{NDES} CLASSES QUI PRÉPARENT UN BADGE) POUR LEUR DEMANDER DE PRÉPARER LA PARTIE TOPO DU JEU, Y'AURA DE TOUT ...* »

PARTIE AVEC LES FUTURS 2^{NDES} CLASSES – CDP – ACTION – J-15.

19. LE CP CONTRÔLE L'AVANCEMENT LORS DU WE DE PAT' QUI PRÉCÈDE LE WE DE TROUPE.

LE CP VALIDE LES ÉVENTUELLES ÉPREUVES DE PROGRESSION FAÎTES PAR LES PATROUILLARDS.

20. CONTRÔLE DE L'AVANCEMENT.

ON REPREND LE PLAN D'ACTION DANS L'ORDRE. MESURES D'URGENCE ...

ÉT SI RIEN NE SE DÉROULE COMME PRÉVU LE JOUR J (MÉTÉO MOISIE, PAS ASSEZ DE PERSONNES, TROP DE PERSONNES, ACCIDENT, ...) ?

IL FAUT TÉLÉPHONER À TOUS LES CP POUR SAVOIR SI TOUT SE PASSE BIEN.

21. SO

4^{EME} PARTIE – DERNIERS PRÉPARATIFS – J-7.

22. ON RÉCAPITULE LE SCENARIO DU JEU,

ON RÉPÈTE L'ÉNONCÉ DES RÈGLES, CHEZ SOI, AVEC SES PARENTS (SI VOS PARENTS COMPRENNENT, TOUS LES SCOUTS COMPRENDRONT :)). TOUS LES SCOUTS DOIVENT COMPRENDRE DU PREMIER COUP. ON SE DEMANDE SI ON N'A RIEN OUBLIÉ.

23. LANCEMENT DES **DERNIERS PRÉPARATIFS** : INSTALLATIONS SUR LE LIEU, ...

24. **JEU !**

LE CP VALIDE LES ÉVENTUELLES ÉPREUVES DE PROGRESSION FAÎTES PAR LES PATROUILLARDS.

25. **BILAN.**

ÉTAPES-CLÉS.

1. **RÉFLÉCHISSEMENT.**

7. CHOIX D'UNE **BONNE IDÉE** EN TERMES DE PROGRESSION, DANS LE THÈME D'ANNÉE, ...

13. **SCENARIO** DU JOUR J (AVEC HORAIRES, QUI, OÙ, ..., SCENARIO CATASTROPHE).

17. CHECK-LIST + **PLAN D'ACTION** AVEC DES DATES.

18. **ACTION !**

24. **JEU !**

25. **BILAN.**

SIGNÉ CYGNE.

LICENCE.

EN UTILISANT CE DOCUMENT, DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT, EN TOTALITÉ OU EN PARTIE, EN LE COPIANT OU EN LE DIFFUSANT, AVEC OU SANS MODIFICATION, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE.

1. LICENCE D'UTILISATION.

L'AUTEUR VOUS AUTORISE À UTILISER, COPIER, ET DIFFUSER, DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT, CE DOCUMENT, EN TOTALITÉ OU EN PARTIE, AVEC OU SANS MODIFICATION, AUX CONDITIONS SUIVANTES.

- NE PAS MODIFIER OU ENLEVER LE TEXTE DE CETTE LICENCE.
 - SIGNALER QUE LES « SCOUTS UNITAIRES DE FRANCE – GROUPE SAINT BENOÎT – TROUPE 1^{ÈRE} NANTEUIL-LE- HAUDOUIN » SONT LES AUTEURS DE CE DOCUMENT.
 - NE PAS UTILISER LE NOM DES « SCOUTS UNITAIRES DE FRANCE – GROUPE SAINT BENOÎT – TROUPE 1^{ÈRE} NANTEUIL-LE-HAUDOUIN ».
- DE PLUS, TOUT PRODUIT ISSU DE LA MODIFICATION DE CE DOCUMENT DEVRA :
- PERMETTRE UN ACCÈS DIRECT À LA LECTURE DE CETTE LICENCE ;
 - INTÉGRER LE TEXTE DE CETTE LICENCE AU PRODUIT ;
 - AVOIR LA MÊME DESTINATION QUE CE DOCUMENT.

2. DROITS D'AUTEUR.

L'AUTEUR EST LES « SCOUTS UNITAIRES DE FRANCE – GROUPE SAINT BENOÎT – TROUPE 1^{ÈRE} NANTEUIL-LE-HAUDOUIN ».

L'AUTEUR SE RÉSERVE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DE CE DOCUMENT ET DU TEXTE DE SA LICENCE, EXCEPTÉ LES DROITS EXPRESSÉMENT ATTRIBUÉS PAR CETTE LICENCE.

3. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS OU NE RESPECTEZ PAS LES TERMES DE CETTE LICENCE,

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT ET SANS AVERTISSEMENT TOUS DROITS SUR LA TOTALITÉ DE CE DOCUMENT ;
VOUS NE DEVEZ PAS UTILISER PAS CE DOCUMENT, DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT, Y FAIRE RÉFÉRENCE, LE COPIER, LE DIFFUSER, LE MODIFIER.
VOUS DEVEZ DÉTRUIRE TOUTES LES COPIES QUE VOUS POSSÉDEZ.

4. AUCUNE GARANTIE.

CE DOCUMENT EST FOURNI "TEL QUEL" AVEC TOUTES SES ERREURS, ET SANS AUCUNE GARANTIE.

VOUS DEVEZ ASSUMER TOUS LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION DE CE DOCUMENT, EN PARTICULIER SI VOUS LE LISEZ MAL, SI VOUS NE SAVEZ PAS LIRE, SI VOUS NE COMPRENEZ TOUJOURS PAS CE QUI EST ÉCRIT ALORS QUE VOUS L'AVEZ DÉJÀ LU PLUSIEURS FOIS, SI VOUS AVEZ SUIVI BÊTEMENT TOUTES LES ÉTAPES MAIS QUE ÇA A FOIRÉ, ...

5. AUCUNE RESPONSABILITÉ.

L'AUTEUR NE POURRA ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES PAR LE BIAIS DE CETTE LICENCE, NOTAMMENT LES DOMMAGES QUE SONT LA PERTE DE MATOS (DE FROISSARTAGE, ...), DE SCOUTS, D'ARGENT, L'ARRÊT DU TRAVAIL OU DES ÉTUDES DE SCOUTS OU D'AUTRES PERSONNES, OU UN DYSFONCTIONNEMENT, UN NON-FONCTIONNEMENT, OU UNE DESTRUCTION DE L'ORDINATEUR OU DE VOUS-MÊMES, MÊME SI UN TEL LIEN DE CAUSALITÉ EST AVÉRÉ.

LA RÉPARATION VERSÉE PAR L'AUTEUR NE POURRA EXCÉDER LA SOMME DE 0€ (ZÉRO EURO).

CONSEILS ET REMARQUES.

- SI VOUS FAÎTES NE SERAIT-CE QUE LA MOITIÉ DES ÉTAPES DE CE DOCUMENT, ET QUE ÇA MARCHE UN PEU, C'EST DÉJÀ ÉNORME !!!
- LES EXEMPLES SONT DONNÉS *EN ITALIQUE*.
- IL EST ÉVIDENT QUE VOUS NE POUVEZ PLUS UTILISER LE JEU DONNÉ EN EXEMPLE DANS CE DOCUMENT. IL EST « GRILLÉ », ET VOUS AUSSI SI VOUS ESSAYEZ DE M'ARNAQUER ... :)
- TOUTE RESSEMBLANCE AVEC DES PERSONNES RÉELLES EST PUREMENT FORTUITE.
- LE GROS DU TRAVAIL SE FAIT AVANT : RÉFLÉCHIR – ANTICIPER.
- DES DATES SONT DONNÉES POUR MONTRER QU'IL FAUT DU TEMPS ET PARCE QU'IL EST PLUS FACILE D'ÉTALER CE PROJET SUR QUELQUES SEMAINES. ÇA DONNE LE TEMPS DE SE POSER ET DE RÉFLÉCHIR, CALMEMENT.
- POUR LES RÈGLES DU JEU, PRÉPAREZ CE QUE VOUS ALLEZ DIRE PRÉCISÉMENT, PAR ÉCRIT, CLAIREMENT, SIMPLEMENT (« CE QUI SE CONÇOIT CLAIREMENT S'ÉNONCE CLAIREMENT »).
- POUR CE DOCUMENT, SUIVRE LES ÉTAPES DANS L'ORDRE, EN PARTICULIER PENSER AU CONCRET ET ENSUITE « COLLER » UN THÈME DESSUS.
- SO : SANS OBJET.
- LE JEU EST 100% PUR SCOUT :

- DANS L'ESPRIT SCOUT.
- DANS LA NATURE.
- EN PATROUILLES ; DONC, VOUS ALLEZ JOUER ET CE SONT LES CHEFS QUI VONT ARBITRER.
- TOUT LE MONDE PARTICIPE, PERSONNE N'EST ÉLIMINÉ (TOUTES LES IDÉES NE SONT DONC PAS BONNES À PRENDRE).
- ET DONC, DANS LES MESSAGES, NE METTEZ PAS DES ÉNIGMES DONT VOUS CONNAISSEZ LA SOLUTION, NI DES MESSAGES CODÉS DONT CONNAISSEZ DÉJÀ LE CONTENU, NI ... EN FAIT, LAISSEZ TOMBER LES MESSAGES ; PRÉFÉREZ LES POINTS DE PASSAGE OBLIGÉS, COMME LORS D'UNE COURSE D'ORIENTATION, AVEC UNE PREUVE DE VOTRE PASSAGE À RAMENER.
- LE JEU SE DÉROULE EN 2 VOIRE 3 PHASES.
- PHASE PROGRESSION (TECHNIQUE).
- PHASE ACTION (BŒUF – BOURRIN – BASTON).
- PHASE OPTIONNELLE : LE TOUT POUR LE TOUT, CELUI QUI GAGNE REMPORTE TOUT, OU ENCORE LE BUT EN OR. ÇA ANIME PARFAITEMENT BIEN LES 10 DERNIÈRES MINUTES DU JEU.
- LE JEU FAIT APPEL À DES COMPÉTENCES TECHNIQUES QUI PERMETTENT À DES FUTURS 2^{NDES} CLASSES DE VALIDER DES ÉPREUVES.
- LE JEU A UN CÔTÉ « TACTIQUE » QUI PERMET À DES FUTURS 1^{RES} CLASSES D'UTILISER ET DE DÉVELOPPER LEURS TALENTS D'ORGANISATION D'UNE ÉQUIPE.
- LIRE AUSSI LE DOCUMENT QUI PRÉSENTE **DES IDÉES DE JEUX ET UNE CHECK-LIST** POUR NE RIEN OUBLIER.
- CE DOCUMENT N'APPORTE RIEN DE NOUVEAU, MAIS A LE MÉRITE DE REGROUPER ET D'ORDONNER DE NOMBREUSES IDÉES INTÉRESSANTES.
- N'HÉSITEZ PAS À M'ENVOYER VOS SUGGESTIONS D'AMÉLIORATION À SCOUTSUFNANTEUIL@FREE.FR.