



Horaire de la réunion scout –

Première semaine

Date : _____

Durée	Activité	Description du programme	Animateur responsable
15 min	Arrivée		_____
5 min	Accueil	(Voir la feuille Comment animer votre réunion)	_____
20 min	Jeu de groupe	Jeu de la découverte du scoutisme.	_____
20 min	Technique	Discuter de la rose des vents et des symboles cartographiques qui seront utiles pour l'expédition.	_____
20 min	Jeu	Relais des symboles cartographiques	_____
30 min	Vie de patrouilles	Formation des patrouilles et remise des foulards scouts	_____
10 min	Fermeture de la réunion	(Voir la feuille Comment animer votre réunion)	_____
15 min	Période de discussion -animateurs	Évaluez la réunion et planifier la prochaine rencontre.	_____

Notes sur la réunion : _____

Assurez-vous de vous être procuré des foulards et des nœuds en nombre suffisant.

Jeu – La découverte du scoutisme

But : Faire connaissance en s'initiant aux grandes lignes du scoutisme.

Matériel : Les foulards – Un par jeune
 Feuilles sur le scoutisme

Dispersés les foulards scouts des jeunes aux alentours du lieu de réunion. Sur chaque foulard, épinglez une feuille avec une des indications mentionnées plus bas. Les jeunes trouvent les feuilles et c'est un échange sur l'aventure de randonnée qu'ils vont faire et sur l'expérience qu'ils souhaitent vivre. C'est donc aussi une bonne manière pour l'animateur d'apprendre quelles sont les attentes des jeunes du groupe.

À chaque foulard, passez quelques minutes pour que chacun exprime rapidement son point de vue sur le sujet proposé. À la fin du jeu, le groupe aura amassé l'équivalent d'un foulard par jeune.

- 1- Aimez-vous vivre en gang ? (esprit de gang)
- 2- Êtes-vous prêt à faire un grand projet ? (envergure)
- 3- Quelles sont vos compétences ? (division des tâches)
- 4- Êtes-vous un leader dans votre société ? (leadership)
- 5- Est-ce que vous êtes ouvert aux autres ? (dimension sociale)
- 6- Comment aimes-tu travailler ? (organisation)
- 7- As-tu déjà fait des sorties en plein air ? (expérience)

Selon le nombre de jeunes, vous pouvez trouver d'autres petites questions de discussion ou simplement jumeler les foulards deux par deux.

Technique – La rose des vents

À la fin de ce projet, nous allons partir une journée en expédition, avec une carte topographique. Il est donc important de pouvoir se diriger convenablement avec une carte, sans perdre le nord !

Pour l'instant, nous allons travailler à connaître les seize directions les plus fréquemment employées de la rose des vents, aussi appelée rhumbs.

Les 4 principales directions :

- Nord (0 degré)
- Est (90 degrés)
- Sud (180 degrés)
- Ouest (270 degrés)

Entre les 4 points principaux, on retrouve :

- Nord-Est (45 degrés)
- Sud-Est (135 degrés)
- Sud-Ouest (225 degrés)
- Nord-Ouest (315 degrés)

Puis finalement, entre les huit points précédents, on retrouve :

- Nord-Nord-Est (20 degrés)
- Est-Nord-Est (70 degrés)
- Est-Sud-Est (110 degrés)

- Sud-Sud-Est (160 degrés)
- Sud-Sud-Ouest (200 degrés)
- Ouest-Sud-Ouest (250 degrés)
- Ouest-Nord-Ouest (290 degrés)
- Nord-Nord-Ouest (340 degrés)



Petit jeu : Pour se familiariser avec ces notions, si vous avez le temps et l'espace nécessaire, ce petit jeu permet de mieux retenir les principales directions de la rose des vents. Sinon, ce jeu peut être utilisé dans un temps mort que vous aurez dans une réunion ultérieure pour se remémorer les connaissances d'aujourd'hui.

Chaque scout se place dans la salle, à une distance de bras de tout obstacle. Tous font face au même mur, lequel représentera la direction « Nord ». Le meneur de jeu crie une direction parmi les 16 de la rose des vents. Les scouts se retournent vers la direction nommée en faisant un saut dans les airs. Lorsque le meneur de jeu dit « Figez ! » chacun reste en place et ceux qui ne sont pas bien orientés quittent le jeu. Le dernier sur le jeu est déclaré gagnant.

KJELLSTÖM, Bjorn, **Carte et Boussole, c'est si simple !**, pages 57-58.

Voici les principaux symboles cartographiques :

Route à double piste	—	Bâtiments	■ ■ ■ ■
Chemin de terre	- - - -	Ligne téléphonique	↑ ↑ ↑ ↑
Sentier ou portage	- - - -	Ligne de transport d'électricité	- - - -
Chemin de fer - voie unique	+ + + +	Moulin à vent	⊗
Chemin de fer - voie multiple	+ + + +	Phare	⊙
Chemin de fer - abandonné	+ + + +	Lieu historique	⊕
Rèpère horizontal	△594	Tour	⊙
Rèpère de nivellement	↑255	École	⊕
Borne-répère	□	Pont	⊕
Mine ou carrière	⊗	Lac ou étang	⊕
Puits	○	Rivière	⊕
Route à deux voies	—	Ruisseau	⊕
Cimetière	⊕	Rapides	⊕
Église	⊕	Barrage ou chute d'eau	⊕
Bureau de poste	P	Marais	⊕
Source	⊕	Verger	⊕
Champ de glace	⊕	Courbe maîtresse	⊕
Bois	⊕	Sable	⊕
Courbe de niveau	⊕	Dépression	⊕

La couleur des symboles est également un indice pour faciliter la lecture de la carte. Les éléments culturels ou représentant des constructions humaines sont en noir (parfois en rouge). L'hydrographie (ruisseaux, lacs, océans) est en bleu. Les zones boisées, les forêts et les vergers sont en vert. Ce qui concerne le relief du terrain est en brun.

Les symboles cartographiques principaux se retrouvent généralement dans la marge de la carte.

Profiter de cette technique pour présenter les symboles cartographiques. Un agrandissement des symboles peut être profitable pour le groupe. Discuter aussi de la manière dont la connaissance de ces symboles peuvent permettre de vous orienter durant une randonnée.

Jeu – Relais de symboles cartographiques

- Choisi dans le document « Démarrage » de Scouts Canada

But : Apprendre les symboles cartographiques et leur signification.

Matériel :

Faites une copie des symboles cartographiques pour chaque équipe. Découpez-les en fiches. Donner à Chaque équipe une page descriptive.

Règles du jeu :

Placer les fiches des symboles cartographiques et la page descriptive à environ 20 mètres devant chaque équipe. Au signal

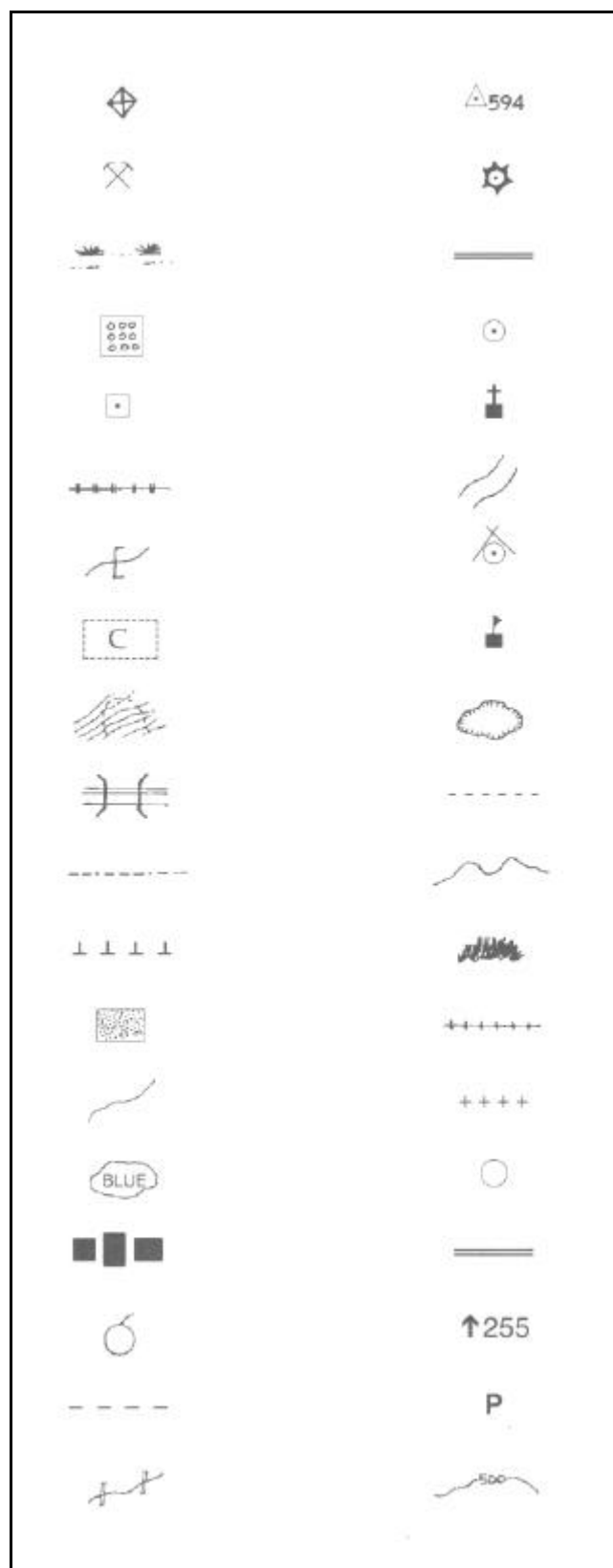


« Partez ! », un premier scout court jusqu'aux documents, lit la description du premier symbole, trouve le symbole correspondant et le place sur la description. Ensuite, il retourne en courant à la ligne de départ et un deuxième scout prend la relève. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'une équipe ait terminé. Vérifiez que chaque symbole a été placé sur la bonne description. (Les symboles cartographiques et leurs descriptions sont inclus dans ce feuillet.)

Symboles cartographiques

Page descriptive

Route à double piste		Bâtiments	
Chemin de terre		Ligne téléphonique	
Sentier ou portage		Ligne de transport	
Chemin de fer - voie unique		Moulin à vent	
Chemin de fer - voie multiple		Phare	
Chemin de fer - abandonné		Lieu historique	
Rèpere horizontal		Tour	
Rèpere de nivellement		École	
Borne-repère		Pont	
Mine ou carrière		Lac ou étang	
Puits		Rivière	
Route à deux voies		Ruisseau	
Cimetière		Rapides	
Église		Barrage ou chute d'eau	
Bureau de poste		Marais	
Source		Verger	
Champ de glace		Courbe maîtresse	
Bois		Sable	
Courbe de niveau		Dépression	



Coin de patrouille – Formation des patrouilles et remise des foulards scouts

« Pour Baden-Powell (le fondateur du scoutisme), le système des patrouilles était fondamental : sans patrouille, il n'y aurait pas de scoutisme. Les patrouilles sont en effet de petits groupes de jeunes qui favorisent la participation, la créativité et l'implication de chacun.

« Pour la composition des patrouilles, les jeunes seront invités à se regrouper par affinités, c'est-à-dire selon leurs goûts et leurs dispositions naturelles. Toutefois, l'équipe d'animation pourra proposer des indications aux jeunes en vue de favoriser le meilleur équilibre possible à l'intérieur de chaque patrouille et entre les patrouilles. En fait, chaque jeune doit pouvoir progresser dans les meilleures conditions possibles. »

- Tiré de « Parcours d'Éclaireurs », ASC

À cet effet, n'oubliez pas de lire dans le document « *Le manuel de l'animateur* » la section intitulée *Le système de patrouilles* qui explique l'utilisation d'équipes pour permettre aux jeunes une meilleure implication.

Pour cette réunion, commencez par encourager les jeunes à se placer en équipes. Le nombre devrait varier entre 5 et 7 scouts par patrouilles. Sensibilisez-les maintenant au fait qu'ils devront être capable de travailler ensemble et que chaque patrouille se nommera bientôt un *Chef de patrouille* qui coordonnera le travail de tous les scouts de l'équipe.

Une fois la formation des patrouilles effectuée, procédez à la remise de foulards.



Remise des foulards scouts

Le foulard identifie, plus que toute autre pièce, qu'un jeune est scout. Même si vos jeunes scouts ne portent pas l'uniforme complet, on porte le foulard si on désire s'identifier comme membre du mouvement. Bien que nous ne puissions obliger qui que ce soit de porter le foulard scout, nous vous encourageons à le porter dans le cadre des activités de ce projet, pour vous identifier au mouvement scout et pour favoriser l'esprit d'équipe entre vos scouts.

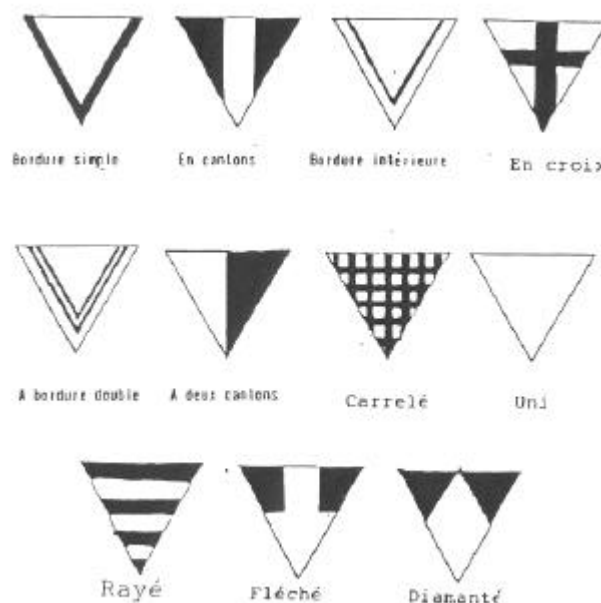
Plusieurs régions portent les couleurs du scoutisme canadien, soit un foulard bleu azur avec un contour couleur or. Ces

foulards peuvent être fabriqués mais peuvent aussi être achetés au comptoir scout de votre région.

Mais dans plusieurs régions, chaque groupe scout créé ses propres couleurs, selon le style et les coloris de leur choix. Donc libre à vous de choisir le foulard de votre choix pour l'ensemble de votre groupe.

Pour rouler un foulard scout, il suffit de prendre le côté le plus grand du foulard et rouler de manière assez serrée jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une pointe d'environ 10 cm. Si le foulard fait des plis inesthétiques lorsque mis autour du cou, roulez simplement quelques tours supplémentaires. Attacher les deux pointes du foulard avec une attache (nœud scout). Lorsqu'on soulève le foulard vers le haut, l'attache devrait arriver au nez.

Styles de foulards



La cérémonie elle-même se fait bien simplement. On peut faire un rassemblement où toutes les patrouilles sont rassemblées dans un même grand cercle. Un animateur appelle chaque jeune à son tour et lui demande s'il désire poursuivre le projet scout avec la troupe. Le scout répond par l'affirmative et l'animateur lui donne un foulard scout. Le jeune retourne dans le cercle. On peut aussi prévoir un petit goûter ou une petite attention pour souligner l'événement.

Bibliographie

- ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, **Parcours d'Éclaireurs**, Montréal, 2002, troisième édition, 161 pages.
- GODIN, Serge, **Lecture de cartes et orientation en forêt**, Éditions du jour, Montréal, 1974, 96 pages.
- KJELLSTRÖM, Bjorn, **Carte et Boussole, c'est si simple!**, Librairie universitaire, Louvain, 1968, 152 pages.
- SCOUTS CANADA, **Démarrage; un programme d'activité pour les Scouts, Randonnées – séries A**.
- SCOUTS DU MONTRÉAL MÉTROPOLITAIN pas Louise Proulx Morin, **Carte et boussole**, 1992, 21 pages