

Horaire de la réunion scout –

Sixième semaine

Date : _____

Durée	Activité	Description du programme	Animateur responsable
15 min	Arrivée		_____
5 min	Accueil	(Voir la feuille Comment animer votre réunion)	_____
15 min	Jeu	Dégel!	_____
40 min	Technique	Organisation logistique	_____
20 min	Jeu	Bombardement	_____
25 min	Coin de patrouilles	Détails de la randonnée	_____
10 min	Départ	(Voir la feuille Comment animer votre réunion)	_____
15 min	Période de discussion -animateurs	Évaluer la réunion et planifier la prochaine rencontre.	_____

Notes sur la réunion : _____

Jeu – Dégel!

TITRE : Réchauffe-moi

ESPACE : Salle de réunion au camp

TYPE : D'entraide

MATÉRIEL : Aucun

JOUEUR : Illimité

DESCRIPTION : Le jeu commence avec quatre **geleurs** pour un groupe de vingt joueurs environ. Vous pouvez en ajouter si vous le désirez. Les **geleurs** doivent immobiliser tous les joueurs en les touchant. Ainsi, si un **geleur** vous touche, écartez les jambes et demeurez en place. Le seul moyen de vous faire dégeler ou réchauffer est qu'un joueur vous passe entre les jambes. Ce jeu se pratique dans un espace délimité. Il exige beaucoup de stratégie de la part des **geleurs**.

Technique – Organisation logistique

Dans cette réunion, nous allons organiser tous les détails de la rencontre. L'organisation doit déjà être bien engagée par les animateurs; le lieu est trouvé, les cartes topographiques ont été achetées, les autorisations pour les parents et les autorités scolaires et scoutes ont été recueillies, etc.

Nous vous suggérons de faire les tâches suivante en patrouille, ce qui permettra une plus grande implication de chaque jeune. Pour certaines tâches, on peut déléguer le travail à une seule patrouille. Pour d'autres tâches, comme le choix du menu, on pourra d'abord demander à chaque patrouille de faire une proposition puis de s'entendre ensuite tous ensemble sur un seul et même menu. On donnera ensuite le mandat à une patrouille de préparer la liste d'épicerie conforme à ce menu.

Pour chacune des tâches, n'oubliez pas qu'il est toujours possible de retourner dans les feuillets des semaines précédentes pour y trouver l'information utile !

Intendance

- Faire une liste du matériel individuel nécessaire à remettre à chaque participant
- Faire une liste du matériel de cuisine nécessaire, incluant les aliments à acheter et les ustensiles de cuisine pour tout préparer.
- Faire une liste du matériel de groupe à apporter.



- Il est très important de mandater clairement les personnes chargées de trouver ou d'apporter l'équipement nécessaire. Il serait regrettable de constater les oublis une fois en expédition !

Alimentation

- Composer un menu équilibré pour la journée.
- Transmettre le menu aux responsables de l'intendance.
- Prévoir le fonctionnement pour la préparation des repas (Qui ? Comment ?)
- Prévoir l'alimentation suffisante en eau. S'il n'y a pas de source potable, s'assurer que chacun amènera une gourde.

Sécurité

- S'assurer d'avoir une trousse de premiers soins complète pour l'expédition. Il est très important de mandater clairement les personnes chargées de trouver ou d'apporter l'équipement nécessaire. Il serait regrettable de constater les oublis une fois en expédition !



Transport

- Réviser le fonctionnement du co-voiturage pour la journée de l'expédition.
- Donner le mandat à un participant de communiquer avec tous les conducteurs la veille de l'activité pour leur rappeler les heures où ils doivent se présenter à l'école.

Horaire de la journée

- Déterminer l'horaire final de la journée.
- Déterminer les jeux et activités qui seront fait durant la randonnée et prévoir le matériel requis. Transmettre la liste du matériel nécessaire aux responsables de l'intendance.

Jeu – Bombardement

Le terrain de jeu est partagé par une ligne qui le divise en deux parties égales. A l'extrémité de chaque division on place une rangée de 10 quilles à 60 cm les une des autres. Il doit y avoir une quille par joueur. Si les joueurs sont très nombreux on ajoute une seconde rangée de quilles en les contrariant. Les joueurs sont donc divisés en deux camps et se placent entre les quilles et la ligne de séparation dans n'importe quel ordre. Chaque camp a une balle. Le but du jeu est de renverser les quilles de l'adversaire tout en protégeant les siennes.

Dès qu'un joueur peut saisir une balle il peut la lancer. Chaque fois qu'une quille tombe, l'équipe à qui appartient le joueur qui l'a fait tomber, compte 1 point. On ne peut retenir la balle qu'avec le pied. Si un joueur fait tomber par un faux mouvement une quille de son propre camp, l'équipe adverse compte 1 point.

Coin de patrouille – Détails de la randonnée

Avec les patrouilles, réviser le déroulement de la journée. Profitez de cette révision pour dire à chaque participant les tâches qui lui sont attribuées tout au long de la journée. De cette manière, le déroulement sera beaucoup plus fluide tout au long de la journée d'expédition.

Une fois la révision effectuée, profitez de ce moment pour regarder la carte topographique, faire une révision des connaissances sur les courbes de niveau et l'orientation avec une carte. Regarder le chemin qui sera emprunté et voyez avec le groupe la manière donc il sera possible de se situer facilement tout au long du trajet.

Vérifier enfin que chaque jeune est bien informé du matériel qu'il lui faut et que chacun possède le matériel requis.

Bibliographie

- BRUEL, C., **400 jeux pour jeunes filles et enfants**, Éditions Chiron, Paris, 1962, 256 pages.
- SCOUTS DU MONTRÉAL MÉTROPOLITAIN pas Louise Proulx Morin, **La petite bible des petits jeux**, Montréal, 67 pages.