

SCOUTER EN CONFINEMENT II



Chers scouts,

Nous n'avons pas encore débuté les activités que celles-ci sont déjà à l'arrêt, cependant nous sommes déjà passé par là l'an dernier. C'est pour cela que je vous propose une série de défis afin de bien commencer notre aventure, ces défis vont d'abord vous permettre de progresser, d'en apprendre plus sur vos postes d'Action, et cela va vous permettre d'aider votre CP pour l'organisation de ses activités de patrouille.

Ces défis vont aussi permettre à ta patrouille de prendre de l'avance pour le grand jeu d'année, en effet chaque défi que tu effectueras donnera à ta patrouille des ressources, des unités... qui pourraient s'avérer utiles... Cela pourra permettre à ton équipage de briller tout au long de l'année.

Maintenant garçon, n'attends plus, enfile ton foulard, boucle ton ceinturon et montre nous ce dont tu es capable!

À chaque défi réalisé, envoie le résultat de l'épreuve à ton CP qui nous le transmettra avec soins.

Troupe 1° Aix en Provence

Rappel du rôle des postes d'action

Chaque éclaireur doit se former pour être davantage au service de sa patrouille. Pour cela, lors du **conseil de patrouille** (qu'il ait été fait à distance ou non), le point a été fait sur ses qualités, ses compétences et ses points faibles. Pour acquérir une compétence nouvelle, l'éclaireur va être aidé par un autre déjà qualifié.

Un éclaireur qui veut devenir cuisinier de patrouille va porter l'insigne du poste d'action (sur l'uniforme au dessus de la bande « Scouts d'Europe ») et sera aidé par l'ancien titulaire de la charge de cuisinier qui sait déjà cuisiner et dispose donc de cette compétence (il porte le badge sur l'épaule droite s'il a validé le brevet correspondant).

Lorsqu'il sera devenu compétent, après avoir validé les épreuves correspondantes, la remise du brevet, et donc de son insigne, attestera de cette compétence. Il pourra alors à son tour faire profiter un autre éclaireur de son savoir.

Défis des PA:

Chaque poste d'Action doit organiser par écrit un jeu qui va permettre en patrouille d'en apprendre plus sur son poste d'action, ce jeu doit avoir une durée d'une demi heure minimum.

RÉCOMPENSE: 100 KG À 1 TONNE DE BRIQUES

Capitaine (Liturgiste):

Responsable de la prière et de la vie spirituelle de la patrouille. C'est une mission de grande envergure, à exercer avec le CP ou par le CP lui-même puisqu'il a reçu la charge d'âmes des garçons de sa patrouille.

- Il prépare une trame de prière pour sa patrouille,
- Il organise le programme d'une messe,
- Il fait une fiche sur le saint de Patrouille et sur le saint patron de notre troupe et sait en parler à sa patrouille.

RÉCOMPENSE: 100 KG À 1 TONNE DE LAINE

Charpentier (Pionnier):

Responsable du confort de la patrouille en camp, de la qualité des installations, du montage et de l'entretien de la tente, de l'entretien du matériel de froissartage, de la connaissance des essences de bois et de la nature.

- Il fait une liste des affaires de patrouilles, (malle rangée outils notés et protéger, gamelles propres et rangées, tente sans trous et avec le nombre de sardines adéquates
- Il prend des photos de son travail

RÉCOMPENSE: 100 KG À 1 TONNE DE BOIS

Timonier (Topographe):

Responsable de tous les déplacements de la patrouille, du matériel de topographie (cartes, porte-cartes, boussole, curvimètre...). Il conduit sa patrouille à la rencontre des autres, à la

connaissance de leur environnement, à la découverte de la dimension européenne de notre mouvement.

- Il réalise un guide pour réaliser des croquis (nommés ci dessous)
- Il sait expliquer à sa patrouille comment faire: un croquis topographique, Panoramique, Gilwell, architectural...

RÉCOMPENSE: 100 KG À 1 TONNE DE BOIS

Quartier-maître (Intendant/ Cuisinier):

Responsable de l'alimentation de la patrouille : l'entretien et la propreté des gamelles et des ustensiles de cuisine, les bonnes conditions de préparation des aliments (propreté et hygiène), la qualité culinaire des plats. Responsable de l'intendance, de la trésorerie, de l'allumage et de la sécurité des feux.

- Il réalise un livret de recettes simples pour les week-ends de patrouilles à venir 5 plats 3 desserts (les plats doivent être cuisinés)
- Il imagine un plat qui pourrait être un défi de taille pour sa patrouille: exemple une pizza faite maison et cuite dans un four fabriqué par la patrouille

RÉCOMPENSE: 100 KG À 1 TONNE DE BLÉ

Calfat (Bout en train):

Responsable des chants, du niveau en expression de la patrouille, de la qualité des veillées de patrouille et des numéros de veillée. Il cherche à faire fructifier les talents artistiques des garçons de la patrouille (dessin, musique...).

- Il réalise une esquisse des déguisements
- Il présente un prototype.
- Il fait un banc de patrouille. (exemple 97-98-99 100 sensationnel)
- Il explique comment faire une veillée (veillée type)

RÉCOMPENSE: 100 KG À 1 TONNE DE BLÉ

Vigie Messenger:

Responsable des communications internes et externes de la patrouille (radio, internet, chaîne téléphonique, livre d'or...), des stratégies de jeu, des techniques d'observation, de transmission, de discrétion et de camouflage de la patrouille.

- il réalise un décodeur
- il dresse une liste de code potentiel,
- il envoie aux chefs un code que la Maîtrise devra déchiffrer sur la patrouille, "le cuisinier a fait trop cuire la viande, le chef de patrouille explique l'utilité de la loi scout..."

RÉCOMPENSE: 100 KG À 1 TONNE DE LAINE

Chirurgien/ Maître d'armes (Sportif/ secouriste):

Responsable de la bonne santé des membres de la patrouille, de leur bonne condition physique, de leur propreté corporelle, du bon entretien de la trousse secours et des quelques actes de soins qu'il est habilité à faire.

- Il réalise un guide pour les premiers secours,
- Il fait un brancard de fortune ou non.
- Il fait une liste des affaires à prendre dans sa trousse d'infirmière..
- Il connaît certaines plantes de la région qui pourraient être utiles.

RÉCOMPENSE: 100 KG À 1 TONNE DE BRIQUES