

**Réunion 1
avec juste les
anciens**

- 18h30 Rassemblement et brin de jasette (passé un bel été?)
 18h40 Chasse d'habileté : 2 groupes : cuillère en bouche avec balle de golf jusqu'à la borne et revenir avec un petit pois au bout d'une paille et le déposer dans un pot, taper dans la main de la suivante pour signifier son tour. Matériel : 2 bornes, 2 balles de golf, 2 pots, 1 cuillère en plastique par jeune, une paille par jeune, beaucoup de pois secs.
 19h - Déterminer qui va expliquer quoi la semaine prochaine
 - Chant de rassemblement
 - Trêve de l'eau, Kaya Boum!, Obtenir silence, etc.
 - Les termes : vieux loups, tanières (sizaines), etc.
 - qui va préparer un gibier pour dans deux semaines (et montrer sa préparation à un vieux loup la semaine prochaine)
 19h20 Chasse machine à boules Matériel : 1 ballon.
 Les joueurs sont placés en cercle, jambes écartées et les côtés des pieds touchent les pieds du voisin de chaque côté. Chaque joueur place ses mains ensemble en entrelaçant ses doigts et se penche. On fait rouler le ballon par terre en lui donnant un coup avec les mains entrelacées (un peu comme une manchette au volley-ball, sauf que le ballon ne doit pas aller dans les airs). Si le ballon passe entre les jambes d'un joueur, celui-ci doit se retourner, mais il continue de jouer. Si le ballon passe une deuxième fois entre ses jambes, il est alors éliminé et le cercle se rétrécit.
 19h40 Trêve de l'eau
 19h50 Technique de noeuds, rappel des premiers noeuds (simple, mousqueton, cabestan...)
 20h10 Chansons : Fleur d'épine, Marie-Calumette
 20h20 Prière, cercle d'au revoir

**Réunion 2
Anciens et
nouveaux**

- 18h30 Rassemblement – explication par le louveteau désigné
 18h40 Jeu chaise musicale à 1 chaise. La personne qui s'assoit sur la chaise quand la musique s'arrête doit nommer toutes les personnes assises avant elle. Matériel : radio et CD (de chansons scouts?)
 19h Les nouveaux apprennent l'historique du groupe, quelles unités existent dans le groupe, le nom de leur unité, qui sont les louveteaux. Les anciens choisissent ce qu'ils vont faire dans les prochaines semaines, pièce de théâtre ou autre chose. Ils choisissent aussi des défis pour leur progression. (Vérifier gibier demandé la semaine passée)
 19h20 Chasse "Les cris d'animaux" pour former des sizaines temporaires Matériel : 24 cartons d'environ 6 X 6 cm
Préparation : choisir 4 animaux dont le cri est facile à imiter (ex. : loup, chat, coq, canard, chien, poule, cheval, âne, mouton, vache, hibou). On dessine ou on écrit sur 6 cartons un animal. On procède de la même façon pour les autres animaux. Sur place, garder seulement le nombre de carton pour le nombre de jeunes qu'on a en commençant par éliminer un carton de chaque animal pour équilibrer les groupes d'animaux.

Réunion 2 (suite)

Déroulement : Chaque jeune choisit au hasard un carton sans le regarder. On fait ensuite la pénombre dans la salle et les jeunes doivent se disperser. Au signal "bonne chasse", ils doivent faire le cri de leur animal et chercher au son leurs semblables.

19h40 Trêve de l'eau - explication par le louveteau désigné
19h50 Bricolage de la carte "J'invite un ami" (Ex. Carte à bec :
<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/briconoel.htm>

qui peut contenir le texte suivant :

Je t'invite à ma réunion louveteau,
à *Mettre l'endroit*,
de 18h30 à 20h30,
jeudi le 20 septembre 2001

20h20 Prière, cercle d'au revoir

Réunion 3 "Amène un ami"

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Jeu 1

Note : les jeux suivants ne seront pas faits nécessairement dans l'ordre ci-dessous. On demande aux anciens de dire des choses qu'ils apprennent chez les scouts. Lorsqu'une des trois choses suivantes (noeuds, boussole, secourisme) est mentionnée, on interrompt la conversation pour jouer au jeu qui correspond à l'élément mentionné. Lorsqu'un jeu a été fait, faire la présentation du gibier choisi lors de la réunion 1, puis faire les deux autres jeux restants.

19h Présentation du gibier

19h10 Jeu 2.

19h30 Trêve de l'eau

19h40 Jeu 3

20h Technique de code secret très simple : A=1, B=2, C=3, etc.

20h15 Chanson : La bataille de Reichshoffen

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Noeud : jeu du spaghetti humain

Faire des groupes d'environ 10 jeunes. Ils se regroupent et lèvent leurs mains. Ils attrapent une autre main dans chaque main. Il ne doit pas rester de mains libres. Sans se lâcher les mains, ils doivent se démêler pour faire un cercle. (parfois 2 ou 3 cercles)

Boussole : jeu de la boussole folle (Matériel : une boussole)

Trouver le point cardinal le plus proche pour chaque mur de la salle. Tous les joueurs sont au centre de la salle. Quand le meneur de jeu dit :

- "La boussole indique le nord" : tous les joueurs courent vers le mur désigné, de même pour les autres points cardinaux.
- "On a perdu la boussole" : tous les joueurs se mettent à quatre pattes et parcourent la salle dans tous les sens
- "On a retrouvé la boussole" : les joueurs se relèvent et sautent en écartant bras et jambes et en criant Hourra!
- "La boussole est devenue folle" : les joueurs se couchent sur le dos et agitent les bras et les jambes en l'air tout en tournant sur eux-mêmes.

Réunion 3 "Amène un ami" (suite)

Secourisme : le relais de la chaise

Préparation pour équilibrer les équipes : Placer les jeunes par ordre décroissant de grandeur. En commençant par le bout des plus petits, regrouper les 3 premiers ensemble, ils seront la 1^{ère} équipe. regrouper les 3 suivants ensemble, c'est la 2^e équipe, et ainsi de suite jusqu'au bout.

Pour former une chaise : Avec sa main gauche, chaque personne entoure son propre poignet droit, pouce dessous et le reste de la main dessus. Puis en se mettant face à face, la main droite agrippe de la même façon le poignet gauche de l'autre personne. Les 4 mains forment un carré sur lequel s'assoit le "blessé", et le "blessé" met chacun de ses bras autour du cou de deux personnes qui forment la chaise.

Déroulement : déterminer une petite distance à parcourir (env. 10 mètres).

Au signal "Bonne chasse", chaque équipe forme sa chaise et transporte son blessé sur cette distance. Ensuite, ils changent de rôle, et reviennent au point de départ, puis changent à nouveau de rôle et refont la distance une dernière fois. Dans chaque équipe, chaque jeune sera donc le blessé une des trois fois que la distance est parcourue.

Réunion 4

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Chasse La queue de Shere Khan

Chaque joueur accroche son foulard dans sa ceinture en arrière. Tous les joueurs s'éparpillent et essayent de voler le foulard des autres joueurs, sans se laisser prendre le sien. Le gagnant est celui qui a toujours son foulard et qui a ramassé le plus de foulards.

19h Trêve de l'eau

19h10 Les nouveaux apprennent l'histoire de B.P., la signification du salut, et comment les nouveaux saluent (main ouverte ou poing)

Les anciens font l'activité choisie à la réunion 2 et de la progression.

19h30 Chasse Les contraires. Un joueur au centre du cercle désigne un autre joueur puis se touche une partie du corps et en nomme une autre. Le joueur désigné doit faire l'inverse. Par exemple, le joueur au centre se touche le nez et dit "c'est mon pied". Le joueur désigné doit se toucher le pied et dire "c'est mon nez". S'il réussit, il va au centre et le joueur du centre réintègre le cercle, sinon le joueur reste au centre et le fait avec un autre joueur

19h50 Technique de noeuds : noeud simple, mousqueton

20h10 Chanson : L'esprit de B.P. et quelques bans courts.

20h20 Prière, cercle d'au revoir

Réunion 5

Réunion d'Halloween dans les réunions spéciales

Réunion 6

18h30 Rassemblement, inspection, répartition dans les vraies sizaines

18h40 Chasse Au bon joueur le ballon.

Un des joueurs est choisi pour être le lanceur, les autres joueurs sont numérotés à partir de un et se tiennent en face du lanceur. Le lanceur lance le ballon aussi haut que possible et crie un numéro de joueur. Le joueur dont le

**Réunion 6
(suite)**

numéro a été crié doit attraper le ballon pendant que le lanceur et tous les autres joueurs s'éloignent en courant. Lorsque le joueur désigné a attrapé le ballon, il crie " Stop " et tous les joueurs doivent arrêter. Le joueur qui a le ballon le lance afin de toucher un des autres joueurs, s'il réussit le joueur touché deviendra le lanceur sinon il est le prochain lanceur.

19h Trêve de l'eau

19h10 Les nouveaux apprennent la loi des louveteaux (Le louveteau fait de son mieux. Le louveteau fait plaisir à quelqu'un tous les jours) En faire un jeu en collant les bouts de phrase sur des cartons et ensemble, les nouveaux doivent reconstituer les phrases. Ils apprennent aussi les maximes (avec les gestes)

Les anciens font l'activité choisie à la réunion 2 et de la progression.

19h30 Chasse Les échelles chinoises

Derrière une ligne de départ, chaque sizaine est placée assise. Les jeunes sont assis, les jambes allongées, à environ un pied de distance les uns des autres et toutes les jambes sont parallèles à la ligne de départ. Au signal, celui qui est le plus éloigné de la ligne de départ se lève et enjambe les jambes de ses coéquipiers. Quand le dernier est franchi, il s'assoit avec les jambes allongées pour continuer "l'échelle", puis le suivant se lève et fait la même chose. La sizaine gagnante est celle qui arrive en premier à la ligne d'arrivée.

19h50 Technique de noeuds : cabestan et noeud de bois

20h10 Chanson : P'tit chapeau de castor

20h20 Prière, cercle d'au revoir

Réunion 7

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Chasse La cruche

Les joueurs sont placés deux par deux et se tiennent les mains sur les hanches pour faire comme les anses d'une cruche. Les bras au milieu sont croisés pour que les deux joueurs se tiennent ensemble. Deux autres joueurs sont le chat et la souris. Le chat court derrière la souris. Si le chat réussit à toucher la souris, les rôles sont inversés, c.-à-d. la souris devient le chat et le chat devient la souris. Le chat peut s'accrocher à une anse formée par un couple de joueurs. Le joueur opposé de cette cruche est alors libéré et devient le nouveau chat.

19h Trêve de l'eau

19h10 Présentation d'un gibier

19h15 Les nouveaux apprennent qui sont les autres jeunes de leur sizaine, le chant du rocher du conseil, ce qu'est une B.A., la devise.

Les anciens font l'activité choisie à la réunion 2 et de la progression.

19h30 Chasse Pow!

Les joueurs sont en cercle. Une personne est au centre du cercle. Elle s'arrête devant un joueur et dit : Pow!. Le joueur pointé doit se baisser (pour esquiver la balle!...) tandis que ses deux voisins doivent "s'entretuer" en mimant un revolver avec la main vers l'autre voisin... le dernier qui fait ce qu'il doit faire s'assoit. Plus, il y a de personnes assises, plus les "voisins"

**Réunion 7
(suite)**

deviennent éloignés. On a aussi des balles spéciales qui courbent! Quand il ne reste plus que deux joueurs, ils viennent au centre faire un duel : Ils partent dos à dos, celui qui était au centre et qui désignait avec "pow" compte les pas (les joueurs dos à dos avancent), et au moment qu'il veut, il dit "pow". Les deux joueurs se retournent, et celui qui a fait "pow" en premier est le gagnant.

19h50 Technique de secourisme : saignement de nez et brûlures.
20h10 Chanson : Ursule et quelques bans courts.
20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 8

18h30 Rassemblement, inspection
18h40 Cérémonie de la remise de peau (Meute en chasse)
Ban de l'auto pour les nouveaux et leur parent
19h Mur chinois

On trace deux lignes très éloignées. Tous les joueurs sauf un sont placés sur une des lignes. Un joueur se place entre les 2 lignes. Lorsque le joueur au centre dit "Mur chinois", tous les joueurs sur la ligne courent pour aller sur l'autre ligne. S'ils se font toucher par le joueur du centre, ils forment le mur au centre, c'est-à-dire qu'ils se placent au milieu, jambes écartées et bras tendus. Ils doivent rester sur place. Ils peuvent simplement pivoter sur eux-mêmes pour toujours faire face aux joueurs qui traversent. On peut jouer que c'est seulement le joueur du centre qui "tague" ou que les joueurs du mur aussi peuvent "taguer". La partie est alors plus courte. Le joueur du centre dit "Mur chinois" tant qu'il reste des joueurs pour traverser d'une ligne à l'autre.

19h20 Trêve de l'eau
19h30 Présentation d'un gibier
19h35 Les nouveaux choisissent une loi ou maxime qui est un défi pour eux, apprennent le système de badges (si besoin de détails, voir Meute en chasse) Les anciens font l'activité choisie à la réunion 2 et de la progression.
19h50 Chasse Frappe ou attrape Matériel : un ballon
Les joueurs sont en cercle et un joueur est au centre. Celui du centre lance le ballon à un des joueurs en criant : "Frappe" ou "Attrape", le joueur répond en l'attrapant ou en frappant le ballon avec ses bras ou sa tête. Il faut donc faire le mouvement contraire de ce qui est demandé. Si le joueur se trompe, il devient celui au centre.
20h10 Chanson : L'esprit de B.P. et quelques bans courts.
20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 9

18h30 Rassemblement, inspection
18h40 Chasse Attention à ta chaise

Les joueurs sont assis en cercle. Un des joueurs est désigné pour se tenir au centre du cercle. Quand il le décide, le joueur du centre dit : " À droite ". Le joueur qui a la chaise vide à sa droite s'y assoit et les autres à sa suite, pendant ce temps le joueur du centre essaie de prendre une chaise vide. S'il réussit, le joueur qui devait prendre la chaise libre va au centre. Le joueur du centre peut augmenter ses chances de prendre une chaise libre en choisissant

**Réunion 9
(suite)**

à sa convenance le moment du déplacement et si le déplacement se fera à gauche ou à droite. Matériel : une chaise par joueur

19h Trêve de l'eau

19h10 Présentation d'un gibier

19h15 Les nouveaux apprennent le texte de la promesse et le chant de la promesse

Les anciens font l'activité choisie à la réunion 2 et pratiquent discrètement le grand hurlement (cf. Meute en chasse).

19h30 Chasse Le pêcheur

Matériel : une chaise par joueur, moins une

Une personne est le pêcheur. Les autres joueurs sont assis et se choisissent dans leur tête un animal marin. Le pêcheur se promène et dit à haute voix des noms d'animaux marins. Si le pêcheur nomme son animal, le joueur doit se lever et se promène avec le pêcheur en disant lui aussi des noms d'animaux marins. Si le pêcheur dit "Le vent se lève", tous les joueurs doivent se lever et aller s'asseoir sur une autre chaise. Celui qui reste sans chaise devient le nouveau pêcheur et le jeu recommence.

19h50 Technique Décoder personnages du Livre de la jungle (morse)

20h10 Chanson : Les aventuriers et quelques bans courts.

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 10

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Chasse Les cellules

La première cellule est formée de deux jeunes qui s'accrochent ensemble par le bras. Ils courent ensemble sans se décrocher et essaient de toucher les autres jeunes qui s'enfuient. Lorsqu'ils réussissent à en toucher un autre, cette troisième personne s'accroche à eux par le bras, et les trois courent ensemble pour toucher d'autres jeunes. Lorsqu'un quatrième jeune est touché, il s'accroche par le bras aux trois autres, puis la cellule se divise en deux cellules de deux jeunes qui essaient à leur tour de grossir puis de se diviser. Le jeu se termine quand tout le monde fait partie d'une cellule.

19h Trêve de l'eau

19h10 Présentation d'un gibier

19h15 Les nouveaux apprennent le chapitre du Livre de la jungle où Mowgli arrive chez les loups, jusqu'au rocher du conseil.

Les anciens font l'activité choisie à la réunion 2 et de la progression.

19h30 Placer les jeunes selon la place qu'ils auront lors de la cérémonie de la promesse. Vérifier si tous les déplacements se font bien.

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 11

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Chasse Les soucoupes volantes (Note : faire enlever les

lunettes et les mettre en lieu sûr!!!) Chaque sizaine forme un cercle en se tenant par la main pour former une soucoupe volante. Les soucoupes ainsi formées tournoient et poursuivent les autres soucoupes pour capturer un joueur d'une autre soucoupe. On capture un joueur d'une autre soucoupe en

**Réunion 11
(suite)**

passant les bras au-dessus de lui. Les joueurs A et B se tiennent par la main et font passer leurs mains ensemble par-dessus la tête d'un joueur d'une autre soucoupe. Ce joueur lâche alors les mains qu'il tenait et vient s'intégrer dans sa nouvelle soucoupe. Chaque sizaine forme un cercle en se tenant par la main pour former une soucoupe volante. Les soucoupes ainsi formées tournoient et poursuivent les autres soucoupes pour capturer un joueur d'une autre soucoupe. On capture un joueur d'une autre soucoupe en passant les bras au-dessus de lui. Les joueurs A et B se tiennent par la main et font passer leurs mains ensemble par-dessus la tête d'un joueur d'une autre soucoupe. Ce joueur lâche alors les mains qu'il tenait et vient s'intégrer dans sa nouvelle soucoupe.

19h Trêve de l'eau

19h10 Pratique générale de la promesse (sauf le grand hurlement)

20h20 Prière, cercle d'au revoir

Réunion 12

Cérémonie de la Promesse (cf Meute en chasse)

Réunion 13

Réunion de Noël, voir les réunions spéciales + Choix du thème camp d'hiver

Réunion 14

18h30 Rassemblement, brin de jasette (beau Noël?) inspection

18h45 Chasse Chasseurs- chevreuils Matériel 3-4 ballons

Délimiter une aire de jeu rectangulaire avec de l'espace tout autour. Une sizaine est dans cet espace tout autour (au moins un joueur par côté), ce sont les chasseurs. Tous les autres jeunes sont dans le rectangle, ce sont les chevreuils. Les chasseurs tuent les chevreuils en les touchant avec le ballon (en bas des genoux), ils peuvent se faire des passes par-dessus les chevreuils. Dès qu'un chevreuil est touché par un ballon, même s'il l'attrape, il est mort et va s'asseoir sur le banc. Quand il n'y a plus de chevreuils, on change la sizaine de chasseurs et on recommence.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse Observe-moi

Les joueurs sont séparés en deux lignes qui se font face. On leur donne du temps pour bien s'observer mutuellement, de tous les côtés, même en arrière, puis au signal, tout le monde se tourne pour que les deux lignes soient dos à dos. Chaque joueur modifie trois choses sur lui. Quand tout le monde est prêt, on se tourne pour se faire face de nouveau et on doit trouver ce qui a été changé sur l'autre.

19h50 Technique Noeuds plat et cabestan

20h10 Chanson Chant russe

20h20 Prière, cercle d'au revoir

Réunion 15

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Technique de différents bandages

19h10 Chasse Le bandage sautillant Matériel : bande triangulaire

**Réunion 15
(suite)**

Déroulement : Tous les joueurs sont placés en cercle sauf un qui a la bande triangulaire et qui tourne autour du cercle. Celui qui a la bande triangulaire la jette au pied d'un des joueurs du cercle en criant le nom d'une partie du corps (tête, pied, main, coude, genou). Il commence alors à faire le tour du cercle en sautillant et en se tenant la partie du corps qu'il a nommé. Celui qui a reçu la bande triangulaire doit faire un bandage sur son voisin à la partie du corps nommée. Lorsque celui qui sautille revient à l'emplacement de celui qui fait le bandage et que le bandage est bien fait, les rôles sont inversés.

19h30 Trêve de l'eau

19h40 Progression

19h50 Chasse Le chef d'orchestre

Une personne sort de la pièce; elle sera le détective. Les autres personnes sont assises en cercle et choisissent une personne qui sera le chef d'orchestre. Le chef d'orchestre fera des gestes qui seront imités par les autres (par ex.: se gratter le nez, taper sur les cuisses, tambouriner à terre, se croiser les bars, grimacer, etc.). Le chef d'orchestre commence un geste et est imité par tous les autres. On rappelle le détective et il se place au centre du cercle. Son but est de deviner qui est le chef d'orchestre. Celui-ci profite du moment où le détective lui tourne le dos pour changer de geste, qui sera imité le plus rapidement possible par tous les autres. Quand le détective a deviné qui est le chef d'orchestre, il prend la place de celui-ci, qui sort, et le jeu recommence. On peut laisser deux ou trois chances au détective.

20h10 Chanson Légende du feu

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 16

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse Bateau-rive

Un mur de la salle est le côté "Bateau", tandis que le mur opposé est le côté "Rive". Quand le meneur de jeu dit "bateau", tous les joueurs courent vers le mur "bateau"... De même pour "rive". Lorsque le meneur de jeu dit "Bombe", tous les joueurs se mettent à plat ventre. Si le meneur de jeu dit "Mât", tous les joueurs se mettent à quatre pattes. Si le meneur de jeu dit "chaloupe" suivi d'un chiffre, les joueurs doivent se mettre en groupe de ce chiffre. Ceux qui restent et qui ne sont pas dans un groupe sont éliminés. Exemple : il y a 16 joueurs, et le meneur de jeu dit "Chaloupe trois". Il devrait donc se former cinq groupes de trois joueurs, et celui qui reste tout seul est éliminé.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse Les gestes

Tous les joueurs sont assis en cercle et choisissent un geste unique. On fait un tour du cercle pour voir le geste de chacun. Le joueur qui démarre le jeu fait son propre geste puis celui d'un autre joueur. Celui-ci doit immédiatement faire son propre geste, puis celui d'un autre joueur.

Exemples de geste : se gratter le nez, replacer des lunettes imaginaires sur le

**Réunion 16
(suite)**

nez, se croiser les bras, remuer le pied, toucher son oreille, tirer la langue, mettre un doigt sur une joue, etc.

19h50 Technique Signes de piste, jeu d'association

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/J-4-assoc-pistes.pdf>

20h10 Chanson L'homme de Cro-Magnon

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 17

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse L'étoile avec les noeuds appris jusqu'à présent

Chaque sizaine se met en file autour d'un centre où on a placé une corde à noeuds pour chaque sizaine. Chaque joueur porte un numéro, le numéro un étant celui près du centre. Si on a quatre sizaines, il y a donc quatre joueurs portant le numéro un, etc. Le meneur de jeu nomme un numéro et un noeud. Tous les joueurs qui portent ce numéro doivent sortir de leur file par la gauche, passer derrière le dernier joueur de leur sizaine, courir en sens inverse des aiguilles d'une montre et quand il revient à sa sizaine, il doit passer entre les jambes des joueurs de sa sizaine pour aller s'emparer de sa corde à noeuds pour faire le noeud demandé. Le premier à faire le noeud correctement donne le point à sa sizaine. On compte les points par sizaine.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse Passe la carotte

Matériel : carotte, règle ou chandelle; plus difficile : ballon

Déroulement : Les joueurs sont debout en cercle. Le premier joueur met la carotte (la règle, la chandelle ou le ballon) entre ses genoux et doit le passer entre les genoux du joueur suivant sans l'échapper. S'il échoue, il est soit éliminé, soit il doit faire un gage (choisir une des deux façons pour toute la partie). S'il réussit, c'est au tour de celui qui a l'objet de le passer au suivant.

19h50 Technique La boussole Matériel : une boussole

Déroulement : Trouver le point cardinal le plus proche pour chaque mur de la salle. Tous les joueurs, sauf le maître du jeu et l'arbitre s'il y a lieu, ferment leurs yeux. Le maître du jeu énonce un des points cardinaux. Les joueurs se tournent dans cette direction en ayant toujours les yeux fermés. L'arbitre se promène parmi les joueurs et élimine les joueurs qui se sont trompés de direction. Le jeu prend fin lorsque la majorité des joueurs sont éliminés.

20h10 Chanson Tous les animaux du monde

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 18

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse Trois sous dans la fontaine

Matériel : Sept sous noirs ou autres petits objets. Un pot (ex. de margarine) par équipe

Déroulement : Séparer les joueurs en quatre équipes égales et numéroter les

**Réunion 18
(suite)**

joueurs de chaque équipe de un à X. Chaque équipe est dans un coin de l'aire de jeu. Un pot est placé devant chaque équipe. Les sept sous sont placés au centre de l'aire de jeu. Le maître du jeu crie un numéro, tous les joueurs qui portent ce numéro courent au centre de l'aire de jeu et ramènent un sou dans leur pot, ils ne doivent pas le lancer. Ils continuent à courir et retournent chercher un autre sou au centre ou ils peuvent aussi prendre un sou dans le pot d'une autre équipe. La première équipe qui a trois sous dans son carré marque un point et les sous ne peuvent plus être volés par les autres équipes. On remet tous les sous au centre et le jeu recommence avec un nouveau numéro.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse Contrebandiers et douaniers

Matériel : paquet de cure-dents

Déroulement : Les jeunes sont divisés en deux groupes : les contrebandiers et les douaniers. On donne 10 cure-dents à chaque contrebandier, qui doivent les cacher sur eux de façon à ce que les cure-dents soient partiellement visibles. Les contrebandiers sont placés en file et les douaniers défilent lentement devant eux et prennent les cure-dents qu'ils voient. Ils ne peuvent pas s'arrêter. Le douanier gagnant est celui qui a le plus de cure-dents.

19h50 Technique Noeuds coulant et en huit

20h10 Chanson Le Bon Dieu s'énervait

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

**Réunion 19
(semaine du
scoutisme)**

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse Connaître B.P. Matériel à imprimer, sac de bonbons.

Comme on est dans la semaine de B.P., on utilise ce jeu sur sa vie. Imprimer les fiches : <http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/fiches-BP.pdf>

Les coller sur les murs de la salle. Donner quelques minutes aux sizaines pour les regarder. Poser les questions de ce questionnaire

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/Quiz-BP.pdf>

Chaque bonne réponse mérite un bonbon. Quand aucune sizaine n'a la réponse, chacune peut envoyer un représentant qui trouvera la réponse sur les fiches. Partager les bonbons gagnés entre les jeunes de la sizaine.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse Le zoo

Le meneur donne à chaque équipe un thème général parmi : animaux de ferme, animaux sauvages, animaux domestiques, animaux marins, oiseaux, animaux préhistoriques. Chaque personne de l'équipe choisit un animal de son thème puis chaque équipe mime leurs animaux devant les autres équipes, qui doivent deviner le thème et chacun des animaux.

19h50 Technique Civière avec couvertures : par civière : deux longs bâtons et une couverture. Placer chaque bâton au tiers de la couverture.

**Réunion 19
(suite)**

Replier un côté de la couverture au centre. Faire de même de l'autre côté Au centre, il y a donc trois épaisseurs de couverture, et le poids du blessé empêchera la couverture de glisser. Le jeune qui transporte la civière et qui est devant regarde en avant pour ne pas trébucher. Celui qui est en arrière surveille le blessé.

20h10 Chanson Légende indienne

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 20

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse À l'autre le ballon Matériel : Un sifflet.

Déroulement : Diviser les joueurs en deux équipes, sauf un joueur à qui on bande les yeux et qui a le sifflet. Tracer une ligne au milieu de l'aire de jeu et mettre le ballon en jeu. Le but du jeu est de garder le ballon en dehors de sa partie de l'aire de jeu, un point est compté contre l'équipe qui a le ballon de son côté lorsque le sifflet se fait entendre. Le joueur aux yeux bandés siffle à sa guise. L'équipe qui a le moins de points gagne.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse

19h50 Technique La Rose des vents dit

Matériel : De quoi marquer sur le plancher l'emplacement des points cardinaux de la Rose des vents (16 marques)

Déroulement : Les joueurs forment un cercle, le maître de jeu se tient au centre du cercle. Chacun est sur un point de la rose des vents. Au début du jeu, le maître de jeu interpelle un des points de la rose des vents et demande une permutation avec un autre joueur (ex : Nord-Nord Ouest, changez avec Sud-Sud Est). Les joueurs interpellés doivent changer de place le plus vite possible. Toute erreur ou hésitation entraîne le maintien à sa place du joueur qui a commis la faute. Quand les points cardinaux sont connus, on change le jeu : tout le monde est autour des marques. Le maître de jeu nomme un joueur par son prénom puis décline cinq points cardinaux. Le joueur doit les atteindre dans l'ordre. S'il fait une faute, il se retire du jeu.

20h10 Chanson Fendez le bois

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 21

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse Le plus gros morceau

Déroulement Les joueurs courent autour de la salle et une feuille de papier journal est placée au milieu de celle-ci. Au signal du maître de jeu, ils foncent sur la feuille de papier et essaient d'en ramener le plus gros morceau possible. Matériel Feuilles de papier journal.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse Kim Matériel : de 10 à 20 petits objets divers

**Réunion 21
(suite)**

Déroulement : Les objets sont mis par terre ou sur une table et on donne environ 30 secondes aux joueurs pour qu'ils observent les objets. Puis on recouvre les objets d'un morceau de tissu et on en enlève un. On ôte le foulard et le premier joueur qui nomme l'objet manquant marque un point pour sa sizaine. On peut varier en enlevant plusieurs objets.

19h50 Technique Noeuds de capucin et tête d'alouette
20h10 Chanson Youppi aïe, aïe, aïe
20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 22

18h30 Rassemblement, inspection
18h40 Présentation de deux gibiers
18h50 Chasse Chameaux, chamois

Les joueurs sont divisés en deux groupes : les chameaux et les chamois. On trace deux lignes très éloignées en arrière desquelles respectivement les chameaux et les chamois sont en sécurité. Les joueurs alignés se font face au centre, à environ trois mètres de distance entre les deux groupes. Le meneur de jeu raconte une histoire où il dit fréquemment les mots chameaux et chamois. Quand il dit chameaux, les chameaux s'élancent pour courir derrière les chamois, qui se sauvent vers leur ligne de sécurité, et les "taguer". Quand un chamois est tagué, il devient un chameau. Quand le meneur dit chamois, ce sont les chamois qui courent derrière les chameaux. Si un chameau est tagué, il devient un chamois. Le meneur de jeu peut mettre dans son histoire des mots proches comme chapeau pour mélanger les joueurs. Le jeu se termine quand un des deux groupes est éliminé.

19h10 Trêve de l'eau
19h20 Progression
19h30 Chasse Le serpent qui mange sa queue

Placer les joueurs l'un derrière l'autre se tenant par la taille. Le premier joueur est la tête du serpent et le dernier la queue. La tête essaie d'attraper la queue qui fait tout ce qu'elle peut pour éviter d'être attrapée.

19h50 Technique Alphabet phonétique
Assis en cercle, les jeunes doivent nommer un animal de la faune québécoise (ou de leur pays), dont le nom commence avec la même lettre de l'alphabet phonétique dès que l'on a dit le mot de code (alpha, bravo, charlie, etc.).
20h10 Chanson Dans la troupe
20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 23

18h30 Rassemblement, inspection
18h40 Présentation de deux gibiers
18h50 Chasse Trappe à souris

Deux joueurs forment la trappe à souris en se tenant par les mains, les bras élevés. Les autres joueurs passent sous la trappe à souris. Le maître du jeu crie : " trappe à souris ", tout joueur emprisonné devient partie intégrante de la trappe. Éventuellement, la trappe sera très grande avec seulement un ou deux joueurs qui passent en dessous, le jeu prend alors fin. On recommence avec les deux derniers joueurs à être capturés.

Réunion 23 (suite)	19h10	Trêve de l'eau
	19h20	Progression
	19h30	Chasse L'alphabet parlé
		Donner une ou deux lettres de l'alphabet à chaque joueur. Le meneur dit un mot et chaque joueur doit se lever à son tour, dire sa lettre et se rasseoir. Par exemple, le meneur dit "rat". Le joueur "r" se lève, dit "r" et se rassoit, puis le joueur "a" se lève, dit "a" et se rassoit, et enfin le joueur "t" se lève, dit "t" et se rassoit.
	19h50	Technique Code secret Téléphone
	À votre tour maintenant d'imaginer des phrases à coder...	
	Imprimer l'affiche pour expliquer le code téléphone à vos jeunes :	
	http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/S-0-AffTelephone.pdf (S-zéro...)	
	Pour coder vos phrases, utiliser l'outil de codage sur le site :	
	http://www.les-scouts.com/codage/	
	20h10	Chanson Aux marches du palais
	20h20	(Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir
<hr/>		
Réunion 24	Réunion de Pâques, voir les réunions spéciales	
<hr/>		
Réunion 25	18h30	Rassemblement, inspection
	18h40	Présentation de deux gibiers
	18h50	Chasse Le nombre mystère
		Les joueurs sont en cercle avec un joueur sur six au centre. Les joueurs du centre choisissent un nombre mystère et connu d'eux seuls. Les autres joueurs marchent en cercle en comptant à haute voix leur pas. Quand le nombre est atteint, les joueurs du centre partent à la chasse (tag) des joueurs du cercle. Après dix secondes, le maître du jeu arrête la chasse et tous ceux qui ont été touchés se retrouvent au centre du cercle avec ceux du début. Un nouveau nombre est choisi et le jeu continue.
		Note : Fixer une limite au nombre choisi, un nombre plus grand que dix retarde le déroulement du jeu. Quand le nombre de chasseurs augmente, ils doivent se tenir les mains jusqu'à ce que le nombre mystère soit atteint.
	19h10	Trêve de l'eau
	19h20	Progression
	19h30	Chasse Qui est sorti?
	Les joueurs sont assis en cercle, l'un d'eux est désigné et il se bande les yeux. Un autre joueur est désigné et il quitte la salle. Lorsqu'il est sorti, le joueur aux yeux bandés enlève son bandeau et essaie de deviner qui a quitté la salle; s'il réussit, le joueur absent prend sa place, sinon il garde le même rôle.	
	19h50	Choix du thème camp d'été
	20h10	Chanson Santiano
	20h20	(Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir
<hr/>		
Réunion 26	18h30	Rassemblement, inspection
	18h40	Présentation de deux gibiers
	18h50	Chasse L'imitateur

**Réunion 26
(suite)**

Quatre joueurs sont désignés pour poursuivre les autres. L'un est une brosse à plancher, le deuxième une brosse à dents, le troisième une brosse à cheveux et le dernier une brosse à souliers. Au signal ils poursuivent les autres joueurs, lorsqu'un joueur est touché, il doit s'immobiliser et imiter les gestes que l'on fait avec la brosse que représente celui qui l'a touché. S'il réussit, il continue à se sauver, s'il échoue il doit aller voir un des animateurs qui lui fera subir une épreuve. Changer les joueurs qui représentent les brosses de temps en temps.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse La pantoufle

Matériel : une pantoufle ou un autre objet similaire (mitaine, gant, etc.)

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle, les mains dans le dos et se passent la pantoufle dans le dos. Un joueur est au centre avec les yeux fermés. Quand le meneur de jeu dit "stop", la pantoufle arrête de circuler. Le joueur au centre doit deviner qui cache la pantoufle dans son dos. S'il a bien deviné, la personne avec la pantoufle va au centre et le joueur du centre prend sa place dans le cercle.

19h50 Technique Empreintes d'animaux, jeu d'association

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/J-4E-assoc-empreintes.pdf>

20h10 Chanson Le crapaud Fee-Fye

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 27

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse Plus vite que la balle

Les joueurs sont placés en cercle. Une balle est remise à un joueur qui la passe à son voisin de droite. Il court aussitôt autour du cercle pour revenir à sa place afin de recevoir la balle qui a fait le tour en passant de main en main. Continuer jusqu'à ce que chaque joueur ait eu son tour.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse Les tortues

On trace une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Un joueur est la mouette qui veut manger les bébés tortues qui viennent d'éclore et qui veulent rejoindre la mer. Les bébés tortues marchent à 4 pattes à partir de la ligne de départ et doivent se rendre à la ligne d'arrivée. Si la mouette touche une tortue sans défense, la tortue se lève et devient aussi une mouette. La tortue peut se défendre en se retournant sur le dos. Quand elle est ainsi, la mouette ne peut pas la toucher, mais elle n'avance pas non plus.

19h50 Technique Noeud de chaise

20h10 Chanson Là-bas dans mon Espagne

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 28

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

**Réunion 28
(suite)**

18h50 Chasse Reste seul

Tous les joueurs sont en cercle, sauf un, ils ont leur bras droit placé vers l'extérieur. Le joueur qui est à l'extérieur du cercle court autour du cercle, il touche le bras d'un joueur du cercle, celui-ci court à sa suite. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait de 6 à 8 joueurs qui courent autour du cercle. Au moment qu'il choisit, le joueur du début crie : " À vos places ", tous les joueurs essaient d'occuper une place laissée libre dans le cercle. Le joueur qui ne trouve pas de place devient le nouveau coureur.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse Les sardines

Un joueur est désigné pour se cacher, lorsque c'est fait, les autres se mettent à sa recherche et s'ils le trouvent, ils s'entassent avec lui dans la même cachette. Le jeu prend fin quand tous les joueurs sont dans la cachette.

19h50 Technique Secourisme fabrication d'un beigne, puis lancer de précision Matériel : un foulard par jeune, bouteilles ou quilles

Déroulement : Chaque jeune confectionne un beigne avec son foulard, puis devra utiliser l'anneau ainsi formé pour le lancer sur une quille ou une bouteille. On compte un point par anneau enfilé sur une bouteille (quille).

20h10 Chanson La petite grenouille

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 29

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse Patate!

Tous les joueurs sauf un sont assis en cercle. Un des joueurs (appelé A) a un foulard dans sa main et se promène autour du cercle. Il dépose son foulard derrière un des joueurs assis et se met à courir. Lorsque le joueur assis (appelons-le B) se rend compte que le foulard est dans son dos, il doit le ramasser et courir derrière le joueur A. Si A arrive à l'endroit libéré par B sans avoir été touché par B, il s'assoit à cet endroit. C'est alors au tour de B de laisser tomber le foulard derrière quelqu'un. Si B ne s'est pas aperçu que A a laissé le foulard derrière lui et que A fait un tour complet autour du cercle, A dit alors à B qu'il est "patate", c'est-à-dire que B doit aller s'asseoir au centre du cercle. Pour délivrer B, si A laisse tomber le foulard derrière C, C s'en aperçoit et court derrière A, A doit dépasser une première fois la place laissée par C et s'y asseoir seulement la deuxième fois qu'il passe devant. B est alors délivré et va s'asseoir n'importe où dans le cercle. C peut mettre le foulard derrière quelqu'un pendant qu'il court après A. Il peut donc y avoir plusieurs personnes qui courent en même temps, et il ne faut pas se tromper d'endroit, car sinon on est "patate"!

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse La balle australienne (il faut 2 balles)

Les joueurs sont placés en cercle. Un des joueurs est au centre du cercle et a en sa possession une balle de tennis. Il lance la balle à un joueur du cercle en

**Réunion 29
(suite)**

espérant qu'il l'échappe. Pendant ce temps, une autre balle circule autour du cercle d'un joueur à l'autre. Le joueur du centre peut lancer la balle à qui il veut, mais il la lance habituellement à celui qui doit recevoir la balle circulant autour du cercle. Si ce joueur échappe l'une ou l'autre des balles, il change de place avec le joueur du centre.

19h50 Technique Noeud du pêcheur

20h10 Chanson Tous les légumes

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 30

Réunion : les plus vieux à la branche suivante. On aura donc des castors avec nous, et les plus vieux louveteaux seront aux éclaireurs.

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse Les groupes

Tous les joueurs sont éparpillés dans la salle. Le meneur de jeu dit un nombre (le nombre total de joueurs ne doit pas être un multiple de ce nombre). Les joueurs doivent alors former un groupe ayant ce nombre de personnes. Ceux qui n'ont pu être dans un groupe sont éliminés. On procède ainsi plusieurs fois par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux ou trois personnes. Le meneur de jeu peut dire un nombre et demander une chanson ou un ban. Les personnes ayant formé un groupe doivent s'entendre ensuite sur la chanson à chanter ou le ban à faire.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Technique de boussole dehors avec le jeu Les azimuts

voir <http://pages.usherbrooke.ca/resscout/jeuxtech.htm>

20h10 Chanson Dans le petit bois derrière chez moi

20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 31

18h30 Rassemblement, inspection

18h40 Présentation de deux gibiers

18h50 Chasse Au feu

Les joueurs se placent en paires et forment un double cercle, les joueurs de chaque paire se faisant face, il faut laisser environ quatre pas entre chaque paire. Un joueur est au centre et il crie : "Le feu est sur la montagne", au dernier mot les joueurs de cercle extérieur courent autour du cercle intérieur. Après un certain temps le joueur du centre crie : "Le feu est éteint", les joueurs arrêtent de courir et rejoignent leur partenaire, ils n'ont pas le droit de traverser le cercle. Le joueur du centre essaie aussi de se trouver un partenaire. Le joueur qui n'a pas trouvé de partenaire va au centre. Pour favoriser la participation, inverser les joueurs des paires à chaque tour.

19h10 Trêve de l'eau

19h20 Progression

19h30 Chasse Qu'est-ce que je ferais si?

Matériel : 2 feuilles environ 4 X 11 et un crayon par personne.

Déroulement : Tout le monde est en cercle. Sur une des feuilles, chaque

**Réunion 31
(suite)**

personne écrit et complète la question : Qu'est-ce que je ferais si j'étais... Sur son autre feuille, chaque personne écrit une réponse à cette question. Puis, on passe notre question à notre voisin de droite, et notre réponse à notre voisin de gauche. Ensuite, chaque personne lit la question et la réponse qu'il a reçue...

19h50 Technique Noeud de tisserand
20h10 Chanson Debout les gars
20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 32

18h30 Rassemblement, inspection
18h40 Présentation de deux gibiers
18h50 Chasse à faire décider par les jeunes
19h10 Trêve de l'eau
19h20 Progression
19h30 Chasse à faire décider par les jeunes
19h50 Technique Morse et noeuds

Un noeud simple représente un point et un noeud en huit représente un tiret. Faire un mot par corde. Donner à chaque sizaine un mot ayant le même nombre de lettres que de jeunes dans la sizaine. Chaque jeune code une lettre en morse avec sa corde à noeuds. Les cordes sont ensuite mises dans le bon ordre pour le mot. Quand tous les mots sont codés, les sizaines échangent leurs cordes et doivent déchiffrer le message de l'autre sizaine. La première à avoir terminé est la gagnante.

20h10 Chanson Le camp nous appelle
20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

Réunion 33

Dernière réunion

18h30 Rassemblement, inspection
18h40 Séparer le groupe en 2. Le groupe 1 part et fait des signes de piste (Chasse Suis la piste). Pendant ce temps, le groupe 2 fait des petits jeux (idées plus bas) pour passer le temps.
19h Le groupe 2 suit les signes de piste et les note
19h15 Le groupe 1 arrête et se cache. Ils font des petits jeux en attendant que le groupe 2 les trouve.
19h30 Quand le groupe 2 a trouvé le groupe 1, c'est à son tour de faire des signes de piste pour retourner au local. Le groupe 1 fait des petits jeux en attendant de pouvoir partir.
19h50 Le groupe 1 part, suit les signes de piste et les note.
20h15 Évaluation de l'année
20h20 (Rocher du conseil?), prière, cercle d'au revoir

**Réunion 33
(suite)**Suis la piste

Idéalement, ce jeu se fait près d'un boisé, mais peut se faire aussi en ville. Les jeunes sont divisés en deux groupes. Le premier groupe part et doit faire des signes de piste (ils notent l'ordre et quels signes ils ont mis). Après environ un quart d'heure, le deuxième groupe part et suit les signes de piste pour retrouver le premier groupe. Ils doivent noter en chemin les signes de piste aperçus et obtiendront un point par bonne réponse. Quand ils ont rejoint le premier groupe, c'est à leur tour de partir les premiers et de faire des signes de piste. Après un quart d'heure, les autres partent et notent les signes de piste aperçus, qui leur vaudront aussi un point par bonne réponse.

L'assassin

Une personne sort de la pièce; elle sera le détective. Les autres personnes sont debout en cercle et choisissent une personne qui sera l'assassin. L'assassin choisit un geste discret qu'il utilisera pour "tuer" les personnes, par exemple, un clin d'oeil ou tirer la langue et dit aux autres quel sera son geste. On rappelle le détective et il se place au centre du cercle. Son but est de deviner qui est l'assassin. Pour tuer quelqu'un, l'assassin doit regarder la personne dans les yeux et faire son geste. La personne tuée s'assoit. Si une personne voit l'assassin faire son geste, mais que l'assassin regardait quelqu'un d'autre, elle ne doit pas s'asseoir. Quand le détective a deviné qui est l'assassin, il prend la place de celui-ci, qui sort, et le jeu recommence. On peut laisser deux ou trois chances au détective.

Qui suis-je ?

Les joueurs s'assoient en cercle sauf un qui quitte la salle. Pendant son absence, les joueurs décident qui il sera, par exemple un policier. Le joueur absent est appelé et il commence à demander aux joueurs du cercle ce qu'il doit acheter pour trouver qui il est, dans le cas présent du policier, un joueur dira des bottes noires, l'autre un sifflet, ou encore une lampe de poche et ainsi de suite. À partir de ces éléments, le joueur essaie de deviner qui il est. S'il ne réussit pas, il s'absente de nouveau et on recommence avec une nouvelle identité.

La valise

Tous les joueurs sont assis en cercle. Chaque joueur doit dire à tour de rôle la phrase "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets..." il doit dire tous les objets nommés par les joueurs précédents avant d'ajouter le sien. Exemple: Le joueur A commence le jeu en disant : "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon." Son voisin, B, dit : "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon et une brosse." Son autre voisin, C, dit : "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon, une brosse et un chandail." etc. Celui qui se trompe doit faire un gage.

Réunion 33
(fin)La croisière

Le but est de réussir à embarquer dans le bateau et d'y rester. Il est important que tous connaissent les prénoms de tout le monde. Il doit y avoir quelques joueurs qui connaissent le jeu (les animateurs c'est suffisant), cela pour aider et mêler ceux qui essaient de découvrir le TRUC. Les personnes sont en cercle et une à une, elles doivent apporter un objet pour pouvoir monter à bord. Le truc pour monter à bord du bateau est qu'il faut apporter un objet commençant par la première lettre de notre prénom. Le jeu prend fin quand tout le monde est à bord. Ceux qui au début connaissent le jeu peuvent monter ou descendre, histoire de mêler les autres joueurs. Une personne ne peut amener deux fois le même objet. Si la personne a la bonne réponse, on la félicite de son embarquement, mais pour être sûr que ce n'est pas un hasard, on va plus loin avec elle et on lui demande le truc... si elle a la bonne réponse, elle est vraiment acceptée sinon, elle doit recommencer comme tous les autres... et si la personne a la mauvaise réponse, on lui dit désolé, vous ne pouvez pas embarquer!

Halloween

Évidemment, on arrive tous déguisés (et l'uniforme N'EST PAS un déguisement!). Vous ne pourrez pas faire toutes ces idées en une seule réunion. La durée approximative vous aidera à choisir les activités pour monter votre réunion d'Halloween.

- On peut organiser un concours (le plus original, le plus beau, le plus laid, le plus épeurant) (compter 15 minutes pour le concours)

- Il faudra aussi des bonbons, que l'on cachera, et on fera une petite chasse au trésor pour les trouver (juste des indices pour aller d'un endroit à l'autre, sans faire d'épreuve à chaque endroit). (compter 20 minutes pour la chasse au trésor, plus si vous avez mis beaucoup de codes secrets)

- Le jeu de loup-garou est très populaire aussi (compter 20 minutes par partie)

- Une histoire de chat est une activité bien appréciée des jeunes

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/contes.htm>

Elle demande cependant une bonne préparation préalable. Elle dure 15 min.

- Des histoires plus ou moins épeurantes (pour des idées :

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/contes.htm>

- Visiter une maison hantée, s'il y en a dans votre quartier (probablement une heure)

Noël

Plusieurs exemples de réunions de Noël à l'adresse

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/1avril.htm>

Pâques

Si vous faites un coucher pour Pâques, invitez une personne-ressource pour la soirée, quand c'est possible .

- Si vous avez un poste de la GRC dans votre ville, demandez-leur si un agent serait disponible pour parler du programme "Reste près d'un arbre". C'est une activité vraiment instructive et intéressante. Si vous n'avez pas la GRC, mais que vous avez un poste de la SQ, ils sont aussi en mesure d'offrir ce programme (développé par la GRC).

- Selon les années, nous avons déjà eu :

un pompier volontaire

un professeur de karaté

un professeur de danse en ligne.

- Chasse Ruée vers l'or pour les chocolats :

Avant le jeu, un membre de chaque équipe est désigné pour aller secrètement cacher les rondelles de chocolat, chacun choisit une direction différente. Les rondelles représentent des pépites d'or. Au moment prévu, ceux qui ont caché les pépites indiquent à leur équipe avec la boussole l'azimut de la direction où elles sont cachées. Les membres de l'équipe, sauf celui qui a caché les pépites, partent à leur recherche. L'équipe qui revient la première avec les rondelles gagne.

**Autres réunions
spéciales**

Si le premier avril tombe un soir de réunion, vous pouvez faire une réunion tout en poisson. Pour des idées :

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/1avril.htm>

À l'occasion d'un solstice ou d'une équinoxe, la réunion peut porter sur le thème de l'ombre, ou du temps. Idées :

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/1avril.htm>

Pour briser la routine : une réunion "tout à l'envers" : on commence par la poignée de main, et on finit par le chant de rassemblement : on fait toutes les activités prévues, mais dans l'ordre inverse.

On peut utiliser des thèmes d'autres organismes : ex

- semaine de la prévention des incendies : aller visiter la caserne de pompiers de votre ville ou faire des jeux sur ce thème
 - journée de la Terre
 - journée sans voiture
 - etc.
-

Une réunion "orientation" avec quatre ateliers en rotation :

Atelier 1 : dessiner à l'échelle un plan du local (tablette de papier quadrillé)

Atelier 2 : Fabriquer une boussole :

Matériel : bol d'eau, aiguille, aimant, bouchon de liège

Placer l'aiguille sur l'aimant pendant plusieurs jours, voire plusieurs semaines afin qu'elle s'aimante. Découper une rondelle d'environ 2-3 mm dans le bouchon de liège, la plus droite et aux surfaces les plus parallèles possible... Déposer cette rondelle dans le bol d'eau et y placer l'aiguille. Elle devrait se tourner dans la direction nord-sud... En forêt, si l'aiguille de notre trousse de survie est aimantée, on peut la déposer délicatement sur une feuille dans une flaque d'eau pour obtenir la direction nord-sud. On se fie ensuite au soleil pour trouver quel bout est le nord et quel bout est le sud... Dans les deux cas, bouchon de liège ou feuille, il est important que l'aiguille ne touche pas à l'eau.

Atelier 3 : comprendre les courbes de niveau à l'aide d'une maquette

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/brictech.htm>

(Il faut préparer la maquette avant l'atelier!)

Atelier 4 : Les pas perdus (une boussole et un "itinéraire" par jeune)

Sur un bout de papier, chacun inscrit un nombre de pas, jusqu'à 10, ou 20, ou 100, selon la grandeur du terrain de jeu. Puis on inscrit un azimut (0 à 360), puis un nouveau nombre de pas, puis une nouvelle direction différente de la première, et ainsi de suite, cinq ou six fois. Ensuite on forme un cercle dos à dos. Chacun doit alors déplier son itinéraire et l'accomplir. Les pas sont comptés et faits en même temps par tous. 1... 2... 3... 4... On tourne dans la nouvelle direction 1... 2... 3... 4...

**Phrases codées
de la réunion 3**

- 1-La meute est le mot pour dire les vieux loups et les jeunes
- 2-La sizaine est une petite équipe d'environ six jeunes
(Variante en Estrie La tanière est une petite équipe d'environ six jeunes)
- 3-Le sizenier est le chef de la sizaine
(Variante en Estrie Le louvard est le chef de la tanière)
- 4-Le second remplace le sizenier quand il est absent
(Variante en Estrie Le loup remplace le louvard quand il est absent)
- 5-Un louveteau est un jeune âgé de neuf à onze ans
- 6- Un louveteau fait une bonne action tous les jours
- 7- La devise des louveteaux est De notre mieux
- 8- Pendant l'inspection, on vérifie si on a tout
- 9- Le louveteau pense aux autres
- 10- Le louveteau ouvre les yeux et les oreilles
- 11- Le louveteau est toujours joyeux
- 12- Le louveteau dit toujours vrai
- 13- Le louveteau est toujours propre
- 14- Un louveteau est appelé patte tendre avant sa promesse
- 15- La Trêve de l'eau est le moment pour boire
- 16- On demande un gibier au rocher du conseil
- 17- on demande un coup de dent au rocher du conseil
- 18- Rudyard Kipling a écrit le livre de la jungle
- 19- Baden-Powell a fondé les scouts en 1907
- 20- Le premier camp scout a lieu sur l'île de Brownsea
- 21- Les vieux loups sont les adultes
- 22- Les jeunes sont des louveteaux
- 23 B-P a écrit le livre des louveteaux en 1917
- 24- Le loup bondissant est pour la montée aux éclaireurs

Les phrases ont été codées sur le site :

<http://www.les-scouts.com/codage/>

Imprimer le fichier avec l'affiche du code utilisé

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/S-0-AffAvaut1.pdf> (S-zéro...)

Imprimer le fichier avec les phrases codées à l'adresse

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/S-2-VocLouvSubsChif.pdf>

Donner une phrase à chaque jeune, puis quand chacun a fini de décoder, on se réunit en cercle pour les lire à haute voix. Cela permet aussi aux nouveaux d'acquérir du vocabulaire de la meute.

Phrases codées de la réunion 9

- 1- Raksha est la mère louve
- 2- Wontolla est un loup
- 3- Bagheera est une panthère
- 4- Baloo est un ours brun
- 5- Nag est un cobra noir
- 6- Baloo est le docteur de la loi
- 7- Chil est un vautour
- 8- Mowgli appelle Chil avec le maître mot
- 9- Mowgli est un petit homme
- 10- Rikki-tikki-tavi est une mangouste
- 11- Shere khan est un tigre
- 12- Bagheera enseigne la chasse
- 13- Akela est le chef de la meute
- 14- Kaa est un python
- 15- Hathi est un éléphant
- 16- Hathi déclare la trêve de l'eau
- 17- Tabaqui est un chacal
- 18- Tous craignent Tabaqui qui a souvent la rage

Les phrases ont été codées sur le site :

<http://www.les-scouts.com/codage/>

Imprimer le fichier avec les phrases codées à l'adresse

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/S-2-PersoJungleMorse.pdf>

Imprimer le fichier avec l'affiche de l'outil pour décoder le morse

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/S-0-AffCarteMorse.pdf> (S-zéro...)

Imprimer les petites cartes à découper pour vos jeunes

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/S-0-PetitesCartesMorse.pdf>

(S-zéro...)

Expliquer aux jeunes comment fonctionne cet outil pour **décoder** le morse :

Choisir l'arbre du E ou du T selon le premier symbole à décoder (point ou tiret), puis on suit les branches en suivant le point ou le tiret et on s'arrête quand il n'y a plus de points ou de tirets. Ex. 1 : si on veut décoder $.-.$: on prend l'arbre du E qui commence par le point, on descend du côté du tiret (à droite), puis on descend du côté du point (à gauche), et on trouve R.

Exemple 2 : si on veut décoder $-..$: on prend l'arbre du T qui commence par le tiret, on descend du côté du point (à gauche), puis on descend du côté du tiret (à droite), enfin, on descend du côté du point (à gauche), et on trouve la lettre C. Exemple 3 : si on veut décoder $. .$: on prend l'arbre du E qui commence par le point, et comme on n'a pas d'autres symboles qui suivent le point, on trouve tout de suite la lettre E. Ex. 4 : si on veut décoder $-----$:

on prend l'arbre du T qui commence par le tiret, on descend du côté du tiret (à droite), puis on descend du côté du tiret (à droite), on descend encore du côté du tiret (à droite) et enfin, on descend du côté du tiret (à droite), et on trouve le chiffre 0.