



PAROLE DE SCOUT

Année 2
Numéro 1

28 Août 2012

DANS CE NUMÉRO :

DES DÉFIS

PRIORITÉS DU DISTRICT

ACTIVITÉ AVEC PARTENAIRE

NEUD À DISTANCE, JEUX, PÊCHE CLAQUANTE

SUSPENDU, NEUD PLAT, RODÉO

ESSAI D'ESTI- MATION, LA BROUETTE, COURSE DE CHAMEAU

1

2

3

4

5

PRIORITÉS DU DISTRICT

Amélioration continue de l'animation

Pour que le scoutisme demeure un mouvement influent d'éducation aidant les jeunes à développer leur plein potentiel, il importe que tous les adultes, qui côtoient les jeunes au quotidien, procèdent à une réelle et profonde remise en question : Suis-je toujours en lien avec la mission du scoutisme ? Est-ce que j'anime dans le niveau d'âge correspondant à mes forces ? Suis-je dans le scoutisme avant tout pour aider les jeunes à progresser et à devenir des adultes responsables ?

Véhiculer un message positif et actuel

Pour que le scoutisme transmette une image positive au sein de la population et qu'il puisse attirer de nouveaux adhérents, il importe que le message et l'image qui sont véhiculés soient positifs et actuels. En effet, lequel d'entre nous souhaiterait adhérer à un mouvement présentant une image passéiste ou négative ?

Créer un fort sentiment d'appartenance

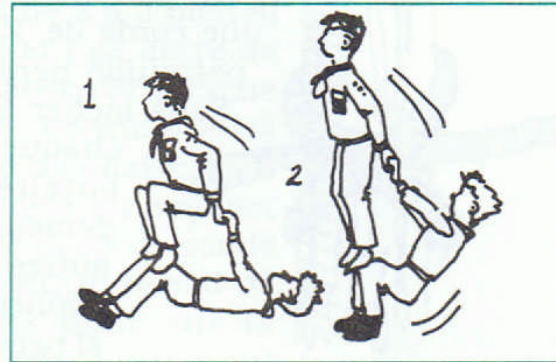
Pour que le scoutisme soit vécu de façon positive par les adultes, il est essentiel qu'un esprit de groupe teinté d'harmonie et de positivisme soit instauré. En favorisant la tenue d'activités, de sorties spontanées ou d'une soirée reconnaissance, les dirigeants du groupe créent une ambiance propice au développement de chacun et favorisent l'émergence d'un fort esprit d'équipe. Cette ambiance se reflète par la suite sur tout le groupe et particulièrement dans le travail que les adultes font auprès des jeunes.

BONNE ANNÉE
2012-2013

ACTIVITÉ AVEC PARTENAIRE

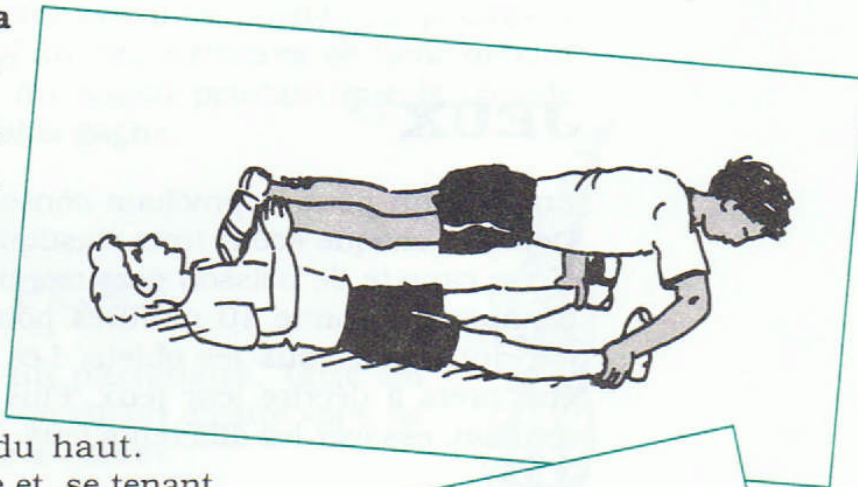
1. Élévation de l'ange

Un joueur est étendu sur le plancher ou par terre avec les genoux élevés. Le partenaire est à genoux. Les deux mettent leur poids vers l'avant et essaient de demeurer en équilibre.



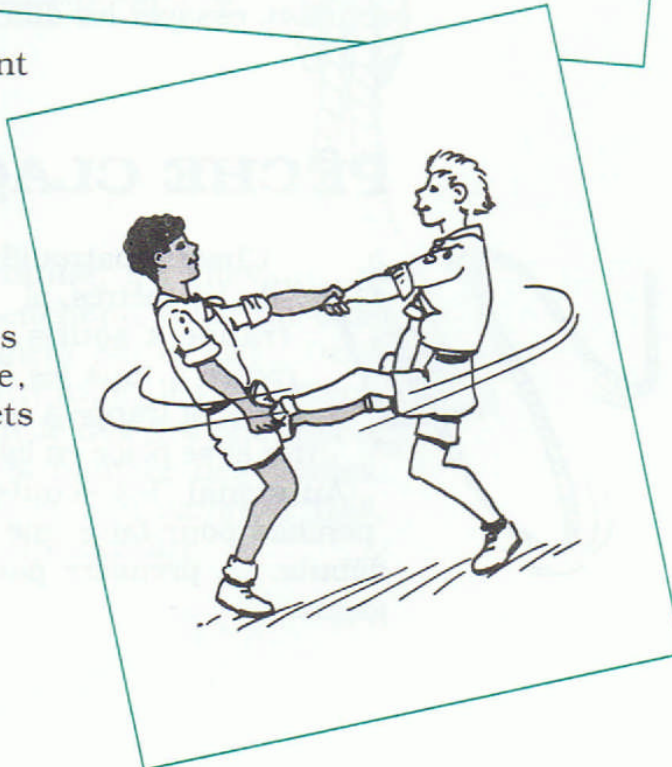
2. Retourne la crêpe

Les partenaires, l'un sur l'autre, se tiennent les chevilles. En s'étirant les bras, le scout du bas soulève le scout du haut. Puis il le baisse et, se tenant fermement, les deux roulent et recommencent.

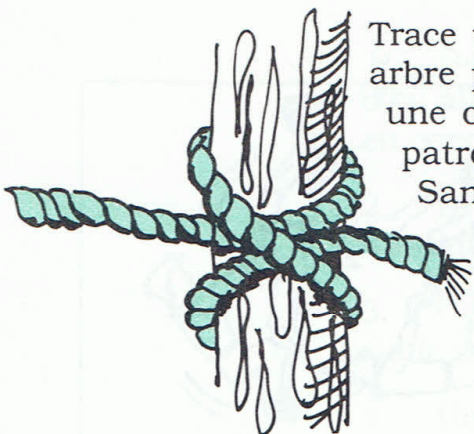


3. La toupie

Les pieds sous les bras de ton partenaire, tenez-vous par les poignets et faites-vous tourner!



NOEUD À DISTANCE

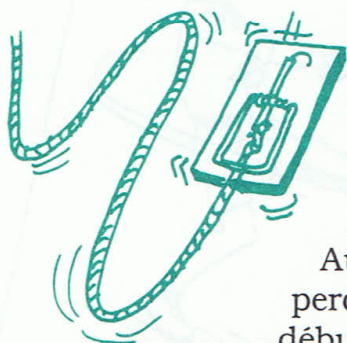


Trace un cercle de 3 mètres de rayon autour d'un arbre pour chaque patrouille et donne à chacune une corde de 15 mètres. Deux scouts de chaque patrouille tiennent la corde par les extrémités. Sans lâcher la corde ni entrer dans le cercle, chaque équipe doit faire un noeud du batelier autour de l'arbre. Tout en demeurant à l'extérieur du cercle, les autres membres de la patrouille peuvent donner des conseils et soutenir la corde, si nécessaire. La patrouille la plus rapide gagne!

JEUX

En voici un pour le prochain conseil de patrouille. Donne à chaque scout trois élastiques, la languette d'une canette de boisson gazeuse, une bille et trois trombones. Donne 10 minutes pour concevoir un jeu qui utilise tous les objets. Les scouts doivent être prêts à décrire leur jeux. Plus tard durant la réunion, essayez les différents jeux.

PÊCHE CLAQUANTE



Chaque patrouille doit avoir quatre perches de 1,5 mètres, plusieurs bouts de ficelle et une trappe à souris. Délimite les berges d'une rivière à tous les 5 mètres. Chaque patrouille place sa trappe à souris armée sur un côté de la rive et se place en ligne sur l'autre côté de la rive. Au signal, les scouts attachent ensemble leur perches pour faire une canne à pêche et la pêche débute. La première patrouille qui saisit sa trappe gagne.

SUSPENDU

Chaque patrouille doit avoir trois gaules d'à peu près la même longueur (minimum de 2 à 3 mètres de long), une corde de 2,5 mètres et une autre de 1,8 mètres. Au signal, chaque patrouille attache les gaules pour faire un tripode. Ensuite, elles montent le tripode, font un noeud de chaise à un bout de la corde et placent la boucle au sommet du tripode afin que l'autre bout de la corde pende au centre du tripode. Puis elles font un noeud de chaise d'une hauteur suffisante pour que la boucle ne touche pas le sol. Finalement, un scout se tient debout dans la boucle du noeud et se balance en se tenant à la corde. La première patrouille dont l'un des membres se tient debout dans la boucle du noeud pendant que le tripode supporte son poids gagne.

NOEUD PLAT

Peux-tu, avec un partenaire, faire un noeud plat sans qu'aucun d'entre vous ne lâche un bout de la corde?

RODÉO

Deux membres de la patrouille, les chevaux, se placent dos à dos et se penchent. Avec un bras entre les jambes, ils se tiennent par la main. Deux autres membres de la patrouille, les cavaliers, montent avec précaution sur le dos des chevaux et se tiennent par les bras à la hauteur des coudes. Au signal, chaque cheval et son cavalier tire, essayant de désarçonner l'autre cavalier.





Adresse :
4334 rue Saint-Jean,
(Coin Lamennais)
Thetford Mines, Qc
G6G 5R9

Téléphone : 418-423-4931
Messagerie : info@scoutsthetford.com

**GROUPE SCOUT DE
THETFORD INC.**

Une formation de qualité

Retrouvez-nous sur le
Web !
www.scoutsthetford.com

ESSAI D'ESTIMATION

On retrouve dans le livre intitulé «Fieldbook for Canadian Scouting» plusieurs méthodes d'estimation des distances. En voici une autre. Le pouce relevé et le bras tendu, vise un objet éloigné avec un seul oeil. Maintenant, sans bouger le bras ni la tête, ouvre l'autre oeil et ferme le premier. Ton pouce semblera se déplacer sur un côté de l'objet. Évalue la distance entre ces deux points. Multiplie par dix. Résultat: une estimation relativement précise de la distance que tu désires évaluer.

LA BROUETTE

C'est l'ancienne course de brouette mais avec quelque chose de différent. La plus longue sera la meilleure mais elle devra être capable de se déplacer sans s'effondrer. Allez-y pour le record mondial!

COURSE DE CHAMEAU

Suis le diagramme. Bonne course!

