



Fiche : Fil rouge de la journée

Afin de vous aidez pour monter votre lancement d'imaginaire et des activités, voici un exemple en suivant la grille horaire n°3 proposée dans le kit « Activités louveteaux-jeannettes »:

Accueil / Lancement de la journée: entre 15 et 30 minutes

Le directeur, seul sur scène, lance le stage de formation pour devenir des héros en expliquant son déroulement aux louveteaux et aux jeannettes. Ce stage a pour but de faire découvrir à chaque louveteau, à chaque jeannette qu'il est un héros.

DISCOURS D'ACCUEIL :

(ce discours doit être dynamique et...pas trop long !)

« Bonjour et bienvenue à tous à la Super Ecole des Héros « De Notre Mieux ! ».

Nous sommes très heureux de vous accueillir aujourd'hui pour un stage spécifiquement créé pour vous, louveteaux et jeannettes de la France entière !

Quel bonheur de vous voir aussi nombreux réunis tous très motivés car il est vrai que les temps sont durs en ce moment. Peu de personne veulent devenir un simple héros.

Les supers héros nous font beaucoup d'ombres et tout le monde veut des supers pouvoirs ! (silence)

On part pourtant à la recherche de graines de héros, on fait de la publicité par-ci, par-là mais c'est dur ... (le directeur fait une mine triste et désabusée !)

Mais miracle !! Quelle joie quand, il y a quelques semaines, j'ai eu la chance de rencontrer Robinson Crusoé. Il m'a raconté toutes les aventures que vous avez vécues pour aller le retrouver. Il m'a conté comment vous avez fabriqués vos drapeaux, comment vous avez découvert la faune et la flore et surtout comment vous avez réussi à trouver le trésor de Robinson lui permettant de quitter son île et dans lequel se trouvait l'invitation pour venir ici !

Je remercie donc Robinson qui malheureusement n'a pas pu être là aujourd'hui ! A l'école, il est notre héros !

Et surtout, je souhaite vous remercier, louveteaux et jeannettes de ... (nom du territoire) d'être venu.

Vous êtes tous des graines de héros et avec toutes ces aventures, vous êtes prêts à suivre ce stage afin de vous perfectionner et devenir des héros !





Je tiens à dire particulièrement bonjour et bienvenue à la peuplade de ..., de ..., de ... (Appelez toutes les peuplades présentes entre coupé d'applaudissements !)

Alors voilà, maintenant que je suis sûr que tout le monde est là, nous allons pouvoir commencer le stage.

Mais à la Super école des héros, nous avons une tradition, à chaque fois que nous nous retrouvons, nous avons l'habitude de chanter notre hymne, l'hymne de l'école « De Notre Mieux ! » J'espère que vous l'avez déjà répété, si ce n'est pas le cas, pas de panique, vous la trouverez dans le carnet du stage. »

Chanson « De notre mieux ! »

« Je tiens à vous présenter l'équipe de formateurs qui vous accompagneront pendant toute la journée. [Tous les chefs et cheftaines prévus pour les jeux et activités, montent sur scène sous les applaudissements !]

Lors de la journée, le stage va vous permettre de découvrir plus précisément ce qu'est un héros, loin des idées reçues sur les Supers Héros qu'on voit à la télévision. Vous allez avoir la chance de rencontrer des héros déjà bien expérimentés et aussi, vous allez avoir du temps pour développer les pouvoirs pour devenir un héros.

Car oui, ne vous trompez pas, pas besoin de supers pouvoirs ni de tenue particulière pour devenir un héros. On a tous un héros en soi mais il faut savoir aller le chercher !!

Comme notre stage est très court et que je sais que vous avez pu vous préparer. Nous vous avons demandé, au moment des inscriptions, d'avoir déjà vécu une aventure extraordinaire. Attention, extraordinaire, ne veut pas obligatoirement dire grandiose, abracadabrant ou surnaturel !

Pour nous, une aventure extraordinaire, c'est plutôt quelque chose d'étonnant, sortie de l'habituel... Ce n'est pas toujours celle qui se voit le plus. Et je sais d'après Robinson que vous en avez tous vécues. Et vous l'avez raconté sur un panneau que je vous invite à venir me remettre.

[Un louveteau et une jeannette de chaque peuplade montent sur scène en apportant son panneau]

Ces panneaux vont être accrochées pour créer une exposition et vous aurez un moment dans la journée pour aller vous y promener et découvrir toutes ces aventures, j'espère que cela vous donnera des idées !

Bon fini de parler ! Maintenant il va falloir se retrousser les manches et se mettre au travail !!

Pour être un héros, il faut développer des savoirs et des savoir-faire particuliers.

J'ai donc nommé un directeur technique par domaine. Il est à votre disposition avec son équipe pour vous former.

Pour se moquer un peu des Supers Héros, ils ont voulu prendre des noms en lien avec leurs domaines ! Attention, ne plaisantez pas trop avec car ils en sont très fiers !

Je vais les appeler pour qu'ils me rejoignent sur scène :





Sous un tonnerre d'applaudissement, j'appelle DEGOURDIMAN, il va vous montrer comment prendre soin de son corps.

Il y a aussi VIGILWOMAN, son domaine c'est Etre à l'écoute, attentif.

Pour être solidaire il faut apprendre à connaître les autres et pour cela, je vous présente, il y a POTEMAN.

Il est important qu'un héros se connaisse soi-même et qu'il ait confiance en soi, et pour cela, il y a ASURMAN.

Pour être complet, il faut aussi connaître l'environnement qui nous entoure, avec FORÊMAN sans oublier d'être curieux de Dieu avec SPIWOMAN.

Merci à eux !

Ils ont travaillé pour vous permettre de faire des ateliers. Mais attention, il faudra faire de votre mieux pour développer vos savoirs et vos savoir-faire pour devenir un héros et faire le bien autour de vous. Pour savoir si vous avez réussi les ateliers, les formateurs auront comme mission, à la fin de chaque atelier, d'estimer si vous avez bien travaillé. Il vous remettra alors une lettre qui aura un numéro écrit au dos. Le but est, ce soir, de réussir à compléter et trouver le sens de cette phrase cachée !

[Sortir une banderole avec des mots composés de tirés numérotés. Pour rappel, la phrase est la suivante : TOI AUSSI TROUVE LE MEILLEUR EN TOI ET ENSEMBLE FAISONS DE NOTRE MIEUX !]]

Vous allez être répartis en petits groupes de 10 à 12 personnes. Pour cela, vous avez déjà dû recevoir un signe distinctif, un bracelet d'une couleur particulière. Vous irez retrouver un chef ou une cheftaine qui sera votre référent d'équipe. Vous resterez avec lui pendant tous les temps de formation, ce matin et cet après-midi.

Ce matin, vous ferrez donc quatre ateliers. Ensuite, nous nous retrouverons tous ici.

Et surtout, n'oubliez pas notre devise : faire « de notre mieux ! »

Allez, c'est parti ! »

Les ateliers des pouvoirs : 1^{ère} partie 1h30 (stands)

Les louveteaux et les jeannettes se retrouvent en équipe de couleur en fonction du bracelet qu'ils auront eu lors du temps d'accueil. Avec le référent d'équipe, ils vont découvrir leur fiche de route. Sur le chemin, ils auront le temps de connaître le prénom des membres de leur équipe et ils auront aussi le temps de trouver un nom d'équipe.

Les équipes tourneront sur 4 stands.

Exposition des héros (expériences fondatrices vécues à la peuplade – héros rencontrés...) : 30 min

Le directeur invite tous les participants à se retrouver. Il est temps de découvrir les aventures et rencontres qui ont été vécues. Chaque équipe pourra se diriger vers un panneau. S'il y a des louveteaux et des jeannettes qui ont vécus l'aventure, ils pourront raconter aux autres membres de leur équipe.





FLASHMOB : 30 min

Le directeur de l'école rassemble de nouveau tous les louveteaux et les jeannettes. Attention, il a un défi à leur proposer. Sont-ils capables de relever l'épreuve d'habileté physique qu'ils ont eu à préparer avant de venir au stage.

A la fin du flashmob, le directeur félicite tous les participants. Ils ont l'air bien fatigués mais heureusement, c'est la pause. Ils vont pouvoir manger et se détendre. Les veilleurs sont invités à manger avec les scouts et les guides pour continuer la rencontre.

Les ateliers des pouvoirs : 2^{ème} partie 1h (stands)

Après le repas, le directeur reprend la parole pour annoncer la deuxième partie du stage. Chaque louveteau et jeannette doit retrouver son équipe et repartir sur les ateliers comme indiqué sur la fiche de route.

Ils ont encore 3 ateliers à faire.

Le jeu des héros : 60 min (grand jeu)

A la fin, le directeur voit les progrès effectués, il sent les héros qui se découvrent en chacun des louveteaux et des jeannettes.

Il propose alors de passer en pratique. Fini les ateliers ! Maintenant, chacun va devoir se débrouiller tout seul et montrer ce qu'il a retenu des ateliers.

Pour cela, des groupes (selon les effectifs) vont être formés. Chaque équipe doit suivre son référent pour retrouver son groupe.

Une fois constitué, chaque groupe s'isole afin qu'un formateur explique les règles du jeu.

A la fin du jeu, le directeur est aux anges car l'activité est une réussite. L'action c'est bien, mais le héros doit aussi prendre le temps de s'asseoir pour réfléchir et discuter.

MESSE : 1h15

SPIWOMAN propose alors d'approfondir ses ateliers. Avec son équipe, ils ont préparé un temps particulier pour approfondir leur curiosité de Dieu.

Pour cela, elle nous invite à vivre une célébration et continuer notre rencontre de héros en écoutant et en vivant les paroles de Jésus.

Fête des semailles / Envoi : 30 min

Le directeur réunit pour la dernière fois tous les louveteaux et les jeannettes. Comme tout le monde a bien écouté, réfléchi, chanté, prié... Il annonce une petite pause gustative avec la distribution du gouter.

Pendant ce temps, il propose de repenser à tout ce qui a été vécu pendant la journée :





DISCOURS DE CLÔTURE :

« Nous allons voir si vous avez bien suivi et compris ce que nous avons souhaité vous apprendre.

Qui peut me dire ce qu'il a fait avec l'équipe de POTEMAN ? ...

D'après vous, pourquoi cela est important pour être un héros ? ...

Et avec l'équipe de DEGOURDIMAN, qu'avez-vous fait ? ...

Pourquoi cela est-il important pour être un héros ? ...

Et avec VIGILWOMAN, qu'avez-vous fait ? ...

Pourquoi cela est-il important pour être un héros ? ...

Et avec ASURMAN ? ...

Pourquoi cela est-il important pour être un héros ? ...

Avec SPIWOMAN ? ...

Pourquoi cela est-il important pour être un héros ? ...

Et avec FORÊMAN ? ...

Pourquoi cela est-il important pour être un héros ? ...

Toutes ces réponses sont fortes intéressantes et cela montre que vous avez tout compris ! Je crois que tout ce que vous avez découvert aujourd'hui correspond pour vous, les louveteaux et les jeannettes, à des graines que vous avez réussi à récolter.

Mais nous reste encore une petite chose à faire...

Je propose à un membre de chaque équipe de monter sur la scène et d'apporter les lettres qu'ils ont gagnées durant les ateliers. Vous allez décoder la phrase secrète en collant les lettres dans l'ordre des numéros. »

Le directeur fait lire la phrase à un louveteau et à une jeannette. Il leur demande ce qu'ils pensent de la phrase !

Pris par l'ambiance, il propose à tous les louveteaux et les jeannettes de la dire tous ensemble !

« Voilà, notre mission est maintenant terminée ! Vous avez maintenant les savoirs et vos savoir-faire pour devenir un héros et faire le bien autour de vous.

Comme ce stage a été une réussite, vous allez recevoir le diplôme de la Super Ecole des Héros ainsi que l'écusson et le bracelet.

Nous sommes très heureux de voir que la relève est assurée. Alors n'hésitez pas dire autour de vous que tout le monde à un héros en soi et qu'il faut aller le chercher !

Nous allons reprendre tous ensemble l'hymne de l'école ! »

CHANSON « De notre mieux ! »





« Merci beaucoup et surtout n'oubliez pas notre devise : Faire « DE NOTRE MIEUX ! »
Bon retour chez vous ! ... »

Exemple de banderole une fois, le code découvert :

**TOI AUSSI TROUVE LE MEILLEUR EN TOI ET ENSEMBLE FAISONS DE NOTRE
MIEUX !**

[Il y a 60 caractères avec le point d'exclamation. Comme les équipes ne feront que 7 ateliers, ils auront 7 lettres. Les lettres seront placées sur la banderole en fonction de leur numéro.]