

VEILLEE DE LANCEMENT

Il s'agit d'une trame de veillée qu'il convient bien entendu d'enrichir par des chants, des jeux...et toute la mise en scène que vous jugerez utile et dont vous aurez envie ! La veillée est volontairement assez courte (1h environ) pour avoir bien le temps d'accompagner sans précipitation le premier coucher des enfants.

Objectifs :

- Créer la cohésion du groupe
- Lancer l'intrigue du camp
- Inaugurer le nouveau lieu de camp

Cadre : Dans la forêt.

Veiller à la qualité des déguisements et du décor.

Quand	Quoi	A préparer	Qui
Avant la veillée	Les enfants ont reçu une invitation des animaux de la forêt (Baloo, Bagherra, Poil roux, Nuit claire, Lascar, Inouk, Frère loup, Louna) à venir rencontrer les Sylphes. Toute la journée, ils ont installé leur camp. Ils sont bien fatigués et attendent maintenant avec impatience la venue d'un ou plusieurs Sylphes.	Invitation des animaux à la soirée	
Début de la veillée 5' 2'	<p>Lancement : chant de ralliement, lancé par celui des animaux qui a envoyé l'invitation</p> <p>Mot d'accueil de l'animal : « Merci à vous louveteaux et jeannettes, d'avoir répondu à notre appel et de vous êtes rendus au rendez-vous que je vous ai fixé. Comme je vous l'ai dit, nous, vos compagnons de toujours qui vous avons aidés à grandir pendant ces dernières années, avons un service à vous demander. Nos amis les Sylphes, habitants de cette forêt que vous ne pouvez pas voir en ce moment, sont en difficulté. La forêt qui leur permet de vivre est menacée : regardez autour de vous : elle est envahie de ronces, de déchets polluants en tout genre déposés par les humains, les chemins disparaissent petit à petit et les nouvelles plantations n'arrivent pas à survivre. Si les choses continuent ainsi, la forêt va mourir, et nos amis aussi. En plus, vous-mêmes ne bénéficierez plus de l'oxygène si précieux dont vous avez besoin pour respirer. Les Sylphes ont besoin de vous pour les aider à reboiser la forêt. Ils comptent sur vous, et nous aussi ! »</p>	Choix du chant de lancement. Déguisement du chef qui joue l'animal qui présente la veillée.	
5'	Intervention de Blogane.	Déguisement de Blogane	

	<p>« Bonjour les enfants. Je m'appelle Blogane. Je suis très heureuse de faire votre connaissance. J'ai beaucoup entendu parler de vous. Je suis une Sylphe. Vous ne m'avez pas remarquée aujourd'hui, mais pourtant j'étais là, avec mes amis. Nous avons cette faculté étrange de disparaître dans les éléments naturels du paysage. Pratique, hein ? Je suis la porte parole de mes amis Sylphes. Ils m'ont envoyée en reconnaissance, pour m'assurer que vous n'étiez pas trop étranges, et que vous ne chercheriez pas à nous nuire. Ça ne vous ennuie pas que je vous regarde d'un peu plus près, dites ? <i>(Elle passe dans les rangs, touche d'un air interrogateur un Tee-shirt, une chaussure, des cheveux.... Elle s'exclame, interroge, se montre enthousiaste devant la différence)</i></p> <p>Bon, vraiment, vous êtes bizarrement fichus. Mais bon, vous avez l'air plutôt sympas, je crois que je vais réussir à convaincre mes copains de vous faire confiance. Mais j'ai besoin de vous connaître personnellement quand même. Et de m'assurer que vous aussi, vous formez un groupe solide. Je vous propose une petite expérience. Savez-vous que dans la forêt, ce sont les toiles d'araignées qui permettent de fabriquer les liens les plus solides ? Quand nous voulons nous assurer que notre lien avec quelqu'un est vraiment fort, et nous rappeler que notre bande est la plus solide de toutes, nous faisons le test de la toile. JE vais vous expliquer. Vous n'auriez pas une ou deux grosses araignées dans les parages ? J'aurais besoin de lui prélever quelques filins de toile ?</p> <p>Les enfants répondent que non (avec plus ou moins de cris...)</p> <p>L'un des chefs intervient :</p> <p>« Nous n'avons pas de fils de toile d'araignées, mais des pelotes de laine/ficelle. Ça devrait faire l'affaire, non ? »</p> <p>Blogane, d'un air un peu suspicieux :</p> <p>« Mfff oui, ça devrait aller. Je vous explique »</p>	<p>1 chef 2 Pelotes de laine/ ficelle</p>	
10-15 min	<p>Jeu pour faire connaissance et créer l'esprit de groupe</p> <p>Blogane explique les règles du jeu</p> <p>Lors du premier tour, chaque enfant va dire au groupe son nom et une chose qu'il aime faire. Lorsque c'est son tour, il tiendra dans la main une pelote de laine bleue. Il garde un bout de la pelote et lance à quelqu'un d'autre le reste de la pelote, en respectant les consignes de départ. De proche en proche, chacun va recevoir la pelote et se présente au groupe.</p> <p>Quand tout le monde est passé, la pelote revient à un chef.</p> <p>Le chef prend alors la deuxième pelote, d'une autre couleur, présente un enfant du</p>	2 pelotes de laine différentes	

	<p>groupe et surtout reformule ce qu'il avait partagé lors du premier tour. Il lance alors la pelote vers l'enfant désigné. Et le jeu recommence comme au premier tour avec cette consigne nouvelle : on envoie la pelote à quelqu'un en reformulant ce que ce dernier a dit au cours du premier tour.</p> <p>Dans le cadre de ce jeu, il n'y a pas d'échec mais uniquement des occasions d'apprendre et de se connaître davantage.</p> <p>Au centre du cercle, on voit apparaître une toile qui se tisse entre les enfants.</p> <p>Blogane reprend la parole : « Alors, qu'est ce que vous observez ? (tissu, toile d'araignée, réseau etc.) En fait, chacun d'entre vous est en lien avec ce tissu (relationnel), et chacun est indispensable à sa construction et à son maintien.</p> <p>Comme la vie est un mouvement, Blogane invite tout le groupe à tourner, bouger, s'abaisser, sauter, en gardant continuellement son attention sur le lien qu'il tient dans la main.</p> <p>Blogane invite un enfant à changer de place, pendant que le reste du groupe maintient sa vigilance et son attention à préserver le lien.</p> <p>Ensuite, elle demande à un ou deux enfant(s) de lâcher leurs bouts et la toile de défaire.</p> <p>« Vous voyez, le tissu de relations de votre unité est maintenu si chacun d'entre vous prend une part active et tient son rôle. En fait, chaque louveteau, chaque jeannette a son rôle à jouer dans l'unité. On a besoin de chacun d'entre vous. Si l'un d'entre vous lâche, ne joue plus le jeu, ne tient plus son rôle, la toile d'araignée s'effondre ! »</p>		
5'	<p>Blogane « Bon, ça va, je suis rassurée. Votre groupe a l'air solide. Mais n'oubliez pas cette expérience, le jour où des disputes auront lieu ! Maintenant que je vois que je peux vous faire confiance, je vais vous exposer mon problème. Comme vous l'a dit votre ami, la forêt se meurt. Nous les Sylphes, avons besoin de vous pour récolter et semer dans la forêt des graines un peu spéciale. Elles ont la faculté de redonner la vie à la forêt. Le problème, c'est qu'il est impossible aux Sylphes de les voir. Car pour cela, il faut être capable de rêver. Et nous ne le pouvons pas ! C'est pour cela que nous avons besoin de vous. Vous qui pouvez rêver, vous pourrez voir les graines. Nous qui connaissons la forêt, nous vous permettrons de les</p>		

	<p>faire pousser. Etes-vous d'accord pour nous aider ? Bon, alors, je vous demanderai de rester bien attentif à ce que vous diront vos chefs et cheftaines ; Ils seront en contact étroit avec nous et nous leur transmettrons tous les indices dont vous aurez besoin. Demain, vous fabriquerez vos cabanes de sizaine- c'est bien comme ça que vous dites, n'est-ce pas ?- pour habiter la forêt. Ensuite, il vous faudra découvrir où se cache le grand arbre des Sylphes, premier indice pour trouver les graines. Mais trêve de bavardage ! Apprenez-moi une de vos coutumes ! »</p>		
10'	<p>Chant + jeu A inventer par la maîtrise.</p> <p><i>On peut remplacer cette animation par une visite guidée sur le mode ludique, des installations du camp. Sur le ton de l'humour, on visite les lieux clés de la nuit : le coin toilette, les feuillées (et on n'hésite pas à mettre en scène Blogane qui essaie les différentes installations, et travers bien sûr, de manière à ce qu'on lui explique- et aux enfants au passage- le mode d'emploi)</i></p>	1 chant 1 jeu	
5'	<p>Blogane « Je vous remercie. C'est vraiment sympa chez vous ! Je raconterai ça à mes amis Sylphes, peut-être qu'ils feront moins les timides du coup et qu'ils viendront vous voir. Mais ils sont vraiment difficiles à convaincre !</p> <p>Avant de partir, je vous remets le premier indice. A vous de découvrir ce qu'il veut dire... Soyez patients. Vous ne trouverez peut être pas ce soir... Moi, je vais me coucher ! a bientôt !»</p> <p>Remise du premier indice, à un membre de chaque sizaine:</p> <p>«Seule je ne suis rien. Ma graine est rouge. A _ _ _ _ / _ H _ _ _ _ _ R / _ _ _ / _ _ A _ _ _ _ / _ A _ _ / _ _ / _ R _ _ _ / _ _ B _ _ . Blogane. »</p>		
5'	<p>L'animal qui a introduit la veillée reprend la parole « Vous l'avez compris, les Sylphes comptent sur vous. Mais la mission sera longue, il vous faut aller engranger de l'énergie et aller dormir. Vous avez entendu, demain, au</p>		

(20')	<p>programme, vous avez des cabanes à construire, pour vous fondre dans la forêt. »</p> <p>On fait aller se coucher les sizaines une par une, avec un chef à chaque fois, en les accompagnant de près pour chaque étape du couchage, pour rassurer les petits nouveaux : on les accompagne au brossage de dents, aux feuillées, on aide à trouver le pyjama au fond du sac, on attend que tout le monde soit bien installé dans son duvet. Et on raconte une histoire, que l'on pourra poursuivre les autres soirs de la semaine par exemple.</p>		
-------	---	--	--