

SACRÉE SOIRÉE



Préparer et animer toutes sortes de veillées



Ce cahier s'insère dans la farde de l'animateur scout. Il fait partie de la collection *Recettes de chez nous*, qui propose des idées et activités concrètes basées sur les éléments essentiels du scoutisme.

Pour cette ré-édition, Raymonde, Julie et Yves ont relu attentivement et mis au goût du jour ce cahier. Merci à eux d'avoir tapoté sur leurs claviers et joué de la souris.

Jonathan, animateur fédéral Eclaireurs

« Le chant et les représentations sont deux excellentes activités d'expression. Au surplus, elles comportent un bon travail d'équipe, chacun devant apprendre son rôle et bien le jouer, non pas pour être applaudi lui-même, mais pour le succès du spectacle entier ».

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*



© Les Scouts ASBL
Editeur responsable : Jérôme Walmag
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
2^e édition : juin 2011
Dépôt légal : D/2011/1239/RN25

www.lesscouts.be



SOMMAIRE

1. La veillée, fête de la journée	5
2. A chaque soir sa veillée	6
3. Une veillée dans de bonnes conditions	10
4. Trucs et astuces	14
5. Pour aller plus loin	26



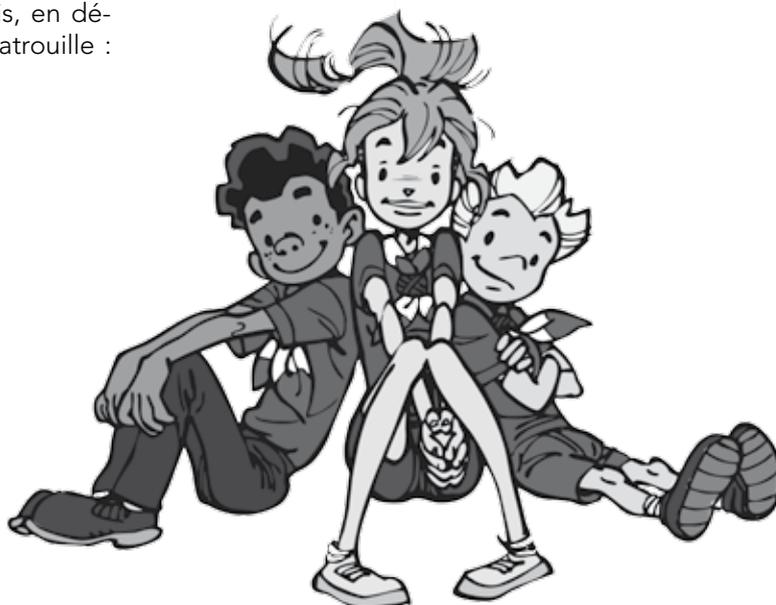
1 La veillée, fête de la journée

Incontournable cette veillée chez les scouts. C'est un rite, une tradition dans la plupart des mouvements de jeunesse. D'ailleurs, avec l'image de l'éclaireur qui aide une vieille dame à traverser, la veillée (tous en rond chantant autour du feu) est l'un des stéréotypes les plus courants sur les scouts. Pourquoi reste-t-elle si facilement dans nos mémoires ? Parce que la veillée, c'est la fête de la journée !

Au camp ou en week-end, nous vivons des soirées ensemble : des moments que l'on ne partage pas le reste de l'année.

Depuis qu'ils ont inventé le feu, les hommes partagent cette fin de journée. Jusqu'il y a peu, avant que la télévision n'envahisse nos foyers, la veillée était un moment où les familles, les voisins, les amis se retrouvaient autour d'un feu pour discuter, manger, siroter une boisson chaude, commenter les derniers potins du village ou les nouvelles, se raconter des histoires, fêter les petits événements de la vie. Eh bien, chez les scouts, c'est un peu pareil.

- La veillée, c'est un **temps d'arrêt** qui marque la fin de la journée, qui la clôture en beauté.
- La veillée, c'est un moment pour **se rassembler**, pour simplement être tous ensemble.
- La veillée, c'est **la fête**. Les scouts y célèbrent les folles aventures vécues pendant la journée, leur joie d'être ensemble. Chacun retrouve ses amis, en découvre d'autres. Plus de sizaine, plus de patrouille : on "veille" tous ensemble.
- La veillée, c'est un temps pour **souffler** après toute cette journée. C'est un moment pour calmer tout le monde en même temps avant d'aller dormir. La veillée, c'est aussi un moment fort, une fête, un boeuf, une fiesta, un coup d'éclat et tant d'autres possibilités. Temps calme ou soirée qui déménage, cela dépend des soirs, de l'envie, l'humeur, la forme, le temps.
- La veillée, c'est aussi un **moment magique**. Magique parce que l'on est ensemble mais aussi par le monde merveilleux qu'elle nous ouvre : dragons, licornes, cow-boys, Indiens, chevaliers, princesses, hommes de Cromagnon ou fées de Brocéliande, les personnages et les univers que nous rencontrons lors de ces soirées sont multiples et nous enchantent tous.
- La veillée, par le moment d'intimité qu'elle offre, peut être aussi le lieu d'une **célébration**, quelle qu'elle soit.



2 A chaque soir sa veillée

Les types de veillées permettent beaucoup de variété. Et parce ces idées sont très différentes, nous parlerons beaucoup d'animations de soirée plutôt que de veillées. Coup de zoom.

- La **veillée traditionnelle** est composée principalement (voire exclusivement) de chants, entrecoupés de petits sketches et d'histoires.
- La **veillée mixte**, souvent dérivée de la précédente, comporte plus de jeux, de sketches, de danses, de bans¹. Un fil conducteur relie souvent toutes les composantes de ces veillées (thème, histoire, etc.).
- La **veillée expression** fait appel à l'expression et à la créativité des scouts et des animateurs. La soirée peut être animée par les scouts eux-mêmes, par les animateurs, par les scouts et les animateurs, ou encore par un intervenant extérieur. C'est dans ce type de veillées que l'on retrouve tous les spectacles. Quelques exemples : théâtre, contes et histoires, improvisation, jeux de rôle, danses, spectacle de play-back ou d'imitations, spectacle de marionnettes, musique, magie et prestidigitation, ateliers, etc.
- La **veillée jeux** n'est sans doute pas une découverte pour toi : elle devient presque aussi classique que la veillées chants.
 - En écumant les **jeux télévisés** (action et/ou esprit), tu trouveras déjà pas mal d'idées.
 - Les **jeux de société** sont une autre source d'inspiration, tant pour t'inspirer que pour organiser une soirée de jeux de société.
 - Le répertoire des grands classiques des **petits jeux de veillée** est si large que tu peux y puiser à foison, et pourquoi pas, en en associant deux, en créer un nouveau.
 - Une **kermesse**, une **soirée fancy-fair**, **casino** ou **enquête policière** trouvera bien sa place dans le planning d'un week-end ou d'un camp. En plus, tu peux varier les activités que tu y proposes.
 - Et pourquoi ne pas se lancer dans un **jeu de rôle** ? De quoi passer une bonne soirée.
- La **soirée dans la nuit** peut être l'occasion de jeux mais aussi de découvertes. Lors d'une balade dans la nuit, les scouts peuvent écouter les bruits de la nature, observer les étoiles ou partir à l'affût des animaux. Les jeux de nuit peuvent être amusants à condition qu'ils le soient pour tout le monde.
- La **veillée réflexion et rencontre** permet de passer une soirée plus calme. Il peut s'agir d'animations spirituelles et philosophiques, mais aussi de rencontres-témoignages (un médecin sans frontières, un éducateur, un artiste...), de rencontres avec les gens du village qui accueille notre camp, etc. Ces rencontres ne doivent pas spécialement être statiques : elles peuvent par exemple se faire sous forme de grand jeu dans le village ou d'une projection d'un documentaire.
- La **veillée cérémonie** peut être organisée pour accueillir quelqu'un dans la section ou fêter son départ. Il peut encore s'agir d'une totémisation, d'une qualification, de *Messages au Peuple libre* ou de *Promesses*. De nombreux événements dans la vie d'une section peuvent être marqués par une cérémonie. On peut profiter de la magie de la nuit et du feu de camp pour la vivre.
- La **veillée fiesta**. Son nom l'indique, c'est une soirée où on fait la fête : les petits plats dans les grands, grande bouffe, boum, etc. Ce type de soirée peut se combiner avec une autre : par exemple une kermesse paysanne avec un repas typique. Une soirée fiesta est également une soirée où on se fait plaisir (soirée télévision ou ciné, soirée BD, karaoké, etc.).

Mais encore... D'autres animations de soirée n'entrent pas dans ces catégories. Une soirée peut être consacrée à un conseil, au lancement d'un projet, etc. Par exemple, les baladins ont programmé une visite chez un apiculteur : il peut venir au gîte la veille au soir pour présenter son activité, donner quelques consignes de sécurité et préparer la visite du lendemain avec les baladins. Au retour du hike, chaque patrouille peut présenter aux autres ce qu'elle a vu, raconter ce qu'elle a vécu.

¹ Le ban est une manière typiquement scout de remercier ceux qui viennent de faire un numéro lors d'une veillée. En moins d'une minute, le public exécute généralement un petit chant, accompagné éventuellement de gestes et de danses.

Et si on restait dans le thème ?

Une animation de soirée ne doit pas nécessairement se limiter à un seul type de veillée : les veillées mixtes sont souvent plus amusantes, surtout si elles ont un thème.

Certains thèmes se prêtent bien à certains types de veillées (par exemple, les Indiens ou la préhistoire pour une veillée autour du feu). Comme la veillée n'est pas qu'une coupure dans la journée, le thème peut servir de cadre à la soirée. Un thème, cela permet de donner du rythme à la soirée mais il est également amusant par les déguisements ou les idées de jeux qu'il peut susciter.

Par exemple :

- pour une veillée d'un camp sur la préhistoire, les scouts pourront se déguiser et se grimer en hommes de Cromagnon (vieilles fourrures, tunique en toile de jute, os de chien dans les cheveux et autour du cou), ils pourront participer à des ateliers (taille du silex, allumage de feu, peinture rupestre, manipulation du propulseur, etc.), manger de la viande grillée sur barbecue, se défier dans un concours de cris de dinosaures ;
- sur le thème du Moyen Age, les scouts deviendront chevaliers et gentes dames, ils organiseront un tournoi, mangeront du cochon cuit à la broche, écouteront des troubadours leur chanter des histoires, regarderont des fous du roi faire mille tours et cabrioles.

Comment choisir ?

Cela dépend des envies et de l'état de forme du groupe. Une astuce est sans doute de **varier le style de veillée de soirée en soirée**. Il faudra parfois faire des inversions dans le programme : la soirée jeux télévisés ne tombe peut-être plus à pic après ce retour de hike éprouvant, reportons-la à demain et propose plutôt aux scouts une veillée histoires.

La soirée peut donc être calme ou remuante, du moment que chacun puisse aller dormir l'esprit tranquille. Si une veillée est très excitante, prévois une activité pour se calmer, ne fut-ce qu'un moment de discussion, et propose à chacun d'aller dormir quand il le sent.

Parfois, il n'y aura pas de veillée du tout si on est trop fatigué. Une bonne nuit de sommeil vaut mieux qu'une soirée jeux télévisés qui se termine en pleurs ou en crêpage de chignons.



Pense-bête

Afin d'emmagasiner les bonnes idées et multiplier les possibilités de choix lors de la préparation d'une veillée, tu peux te constituer un fichier aide-mémoire reprenant les types de veillées ainsi que quelques indications pratiques. Tu peux y ajouter plus de détails, notamment les adaptations à faire en fonction de l'âge du public, les choses qui ont plus ou moins bien fonctionné, des idées que tu voudrais réaliser (les témoins que tu voudrais inviter ou les thèmes que tu voudrais utiliser).

Style : casino, série de stands à jeu-épreuves

- **Public** : adaptable à toutes les sections.
- **Durée** : veiller à varier la durée des stands.
- **Endroit** : une salle avec un espace vital pour chaque stand (ou plusieurs petites pièces mais on perd l'ambiance de masse).
- **Trucs et astuces** : une monnaie particulière, chique, pop corn... suivant le thème. Bar à cocktails...
- **Remarques** : peut être préparé avec les scouts. Ils peuvent également tenir des stands.

Style : boom

- **Public** : adaptable à toutes les sections.
- **Durée** : à déterminer (ou pas).
- **Endroit** : pas trop éclairé pour mettre l'ambiance.
- **Trucs et astuces** : demander aux scouts d'amener leurs CD préférés.
- **Remarques** : les animateurs dansent aussi !

Style : histoires

- **Public** : adaptable à toutes les sections.
- **Durée** : à adapter en fonction du public.
- **Endroit** : calme, autour d'un feu, dans une pièce éclairée aux bougies ou dans les lits.
- **Trucs et astuces** : un thème commun à toutes les histoires. Peut être précédé d'un moment bricolage pour fabriquer les moyens de bruitage à incorporer ensuite dans la soirée.
- **Remarques** : les scouts peuvent aussi raconter.

Style : rencontre, témoignage

- **Public** : adaptable à toutes les sections.
- **Durée** : à déterminer.
- **Endroit** : chacun est à son aise et voit bien.
- **Trucs et astuces** : une rencontre en rapport avec le thème du camp, l'animation de sens...

Scénarios catastrophes

- Les deux plus jeunes animateurs sont désignés volontaires pour animer la dernière veillée du camp avec les parents. Depuis deux heures, ils se creusent la tête. Et le résultat n'est pas terrible : succession de chants sans thème ni déguisement, les louveteaux tournent le dos à la moitié des spectateurs lors des sketches, les animateurs restent assis pendant les chants, le nez dans leur chansonnier, personne ne chante ensemble.
Les deux autres animateurs sont très occupés : ils tiennent le bar où les parents défilent, préférant discuter plutôt que participer à la veillée. Il faut dire que le bar est plus confortable que la prairie détrempée. Ourson mal léché et Loir mal luné ne se privent pas de commenter la prestation des deux jeunes animateurs : « *Je le savais : il ne fallait pas confier la veillée à la petite nouvelle* », marmonne Ourson. D'ailleurs, lorsqu'il a repris la veillée en main, ce fut l'ambiance du tonnerre ! Dix ans de carrière, ça ne trompe pas.
- C'est quand même terrible : les baladins ne chantent jamais aux veillées alors qu'on essaie à chaque fois des nouveaux chants pour ne pas les lasser. En plus, ils ont chacun un chansonnier et une lampe de poche. C'est vrai que pour *Une araignée*, *Un soir dans sa cabane* et *Dans sa maison un grand cerf*, ce n'est pas pratique.
- Kaa est sur les genoux. C'est la cinquième veillée d'affilée qu'il anime. Il aimerait bien se reposer un peu, mais ce n'est pas possible. Raksha doit faire la vaisselle avec les cuistots, Baloo et Akéla font leur pause cigarette, Chil et Férao doivent se reposer avant leur deuxième session d'examens. Kaa se retrouve donc tout seul avec 37 louveteaux, que le grand jeu de l'après-midi n'a pas calmé.
- Les éclaireurs se sont bien marrés au camp : ils ont bien ri en se rappelant la blague faite au nouveau pendant la première soirée. On l'a bien eu, il avait l'air bien idiot. Du coup, on la ressort chaque fois qu'il arrive. On ne sait toujours pas pourquoi il n'a pas continué en septembre.
- Les scouts ne veulent plus chanter aux veillées. « *Ben oui*, explique Denis, *y'en a marre. On commence avant que tout le monde ait son chansonnier ouvert à la bonne page. De toute façon, quatre chansonniers pour 25. Et comme le feu est rikiki, on n'y voit rien. En plus, ils nous arrêtent après le deuxième couplet. Plus personne n'essaye de chanter. Du coup, les animateurs se fâchent, disent qu'on y met de la mauvaise volonté.* »

Que faire pour que tout cela n'arrive pas ?

Du rythme !

Dans une veillée, tu dois penser à un début et à une fin, ainsi qu'à un déroulement, un programme qui présente des moments forts puis des temps plus calmes. Bref, qu'elle ait un rythme !

Le style, la durée et l'intensité de ta veillée dépendront de ton groupe et surtout de son état de fatigue ou d'excitation. Rien ne sert d'éterniser une veillée remuante avec des baladins exténués par une grande balade. Ni de proposer une soirée de réflexion le dernier soir du camp Pionniers. Une veillée intense (de jeux par exemple) ne devra pas durer trop longtemps : veille en tout cas à aménager quelques pauses durant la soirée (petit en-cas, sketches des animateurs, etc.).

Le début et la fin de ta veillée sont également primordiaux. Il faut veiller à accueillir tout le monde, à bien s'installer, à mettre rapidement tous les participants dans l'ambiance, etc.

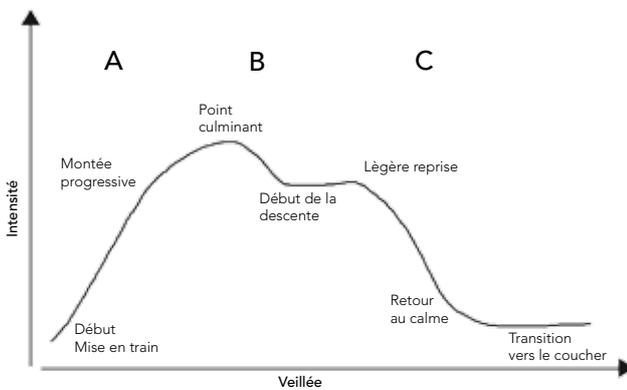
Il faut également garder à l'esprit que **tes scouts devront aller dormir après cette veillée**. S'ils sont surexcités, c'est chambard assuré. De même si vous avez vécu une soirée de réflexion ou de conseil, pas mal d'idées risquent de leur trotter dans la tête. Sans parler des veillées histoires "qui font peur" ou des jeux de rôles fantastiques qui risquent de perturber l'endormissement ou le sommeil de certains.

La solution : **prévoir une période de transition entre la fin de l'animation et le coucher**. Cela peut être un jeu plus calme, une belle histoire, une boisson chaude que l'on sirote autour du feu... Les scouts peuvent également discuter calmement entre eux, par petits groupes ou avec les animateurs. Tu peux aussi envisager le coucher libre : chacun va dormir quand il le sent (avec une heure limite, évidemment).

Ce moment en fin de soirée est souvent l'occasion de relations privilégiées avec tes scouts. Les plus grands discutent avec toi de sujets plus personnels, de leurs états d'âme. Les plus jeunes font pareil mais l'expriment plus souvent par l'envie que tu viennes leur dire bonsoir lorsqu'ils sont couchés. C'est le moment des bisous, des secrets chuchotés à l'oreille ou des recommandations au nounours. Une animation de soirée sera vraiment réussie si tu ne négliges pas ce dernier moment du coucher.

La courbe de veillée

- A. Pendant le premier tiers, tu fais entrer tes scouts dans la veillée. Le rythme des activités s'accélère.
- B. C'est le moment fort de la veillée. Tu y places le jeu le plus "speed", le chant le plus "bruyant".
- C. Tu commences progressivement à diminuer le rythme de la veillée. La courbe ne doit pas baisser trop vite : les scouts ne doivent pas le sentir. Pour cela, tu prévois une légère remontée. Cette baisse progressive doit permettre à tes scouts d'aller se coucher dans le calme, sans être trop énervés.



Pour donner du rythme à ta soirée, choisis un thème : celui du camp, de la journée ou un thème propre à cette animation. Ta veillée aura une trame que l'on suivra tout au long de la soirée et le thème permettra de lier le tout. Le rythme ne doit pas être trop élevé : évite l'addition d'activités dans tous les sens, ne propose pas trop d'activités qui se suivent sans que les scouts ne comprennent ce qu'il se passe, fais en sorte qu'une activité ne commence alors qu'ils n'ont pas encore compris la fin de l'autre. Evite aussi les coupures, les flottements. Propose plutôt une pause ou un petit en-cas.

Le thème permet aussi à chaque participant d'entrer dans le monde de l'imaginaire. Choisis donc ton thème en fonction de ton public. Facile à dire, mais comment ne pas toujours tomber sur la veillée Indiens ou la soirée jeux télévisés Big Boyard et Fort Bill ? Pourquoi ne pas jouer en staff ? Tu connais le jeu pays-ville-village ? C'est le même principe pour notre **jeu type-thème-lieu**.

Prends une feuille, un bic et dessine la grille présentée ci-dessous. Ensuite, tire au sort une lettre de l'alphabet. Tu tombes par exemple sur K. Pendant 45 secondes, chaque membre du staff doit trouver un type de veillée qui commence par K, un thème qui commence par K, etc. Ainsi de suite avec quelques lettres. Ce n'est pas grave si toutes les idées ne sont pas correctes ni applicables. On se défoule, on trouve des idées même farfelues, bref, on s'ouvre l'imagination (et on oublie l'orthographe le temps du jeu). Par association d'idées, on peut ensuite trouver encore plus de thèmes, décors ou jeux (par exemple : niche, chien, animaux => soirée sur le thème du cirque, du zoo, de l'arche de Noé, etc. Ou nuage, ange, paradis, dieux, mythologie, météo. Ou voilier, mer, voyage, paquebot, Titanic, poisson, moules-frites).



Type	Thème	Lieu	Personnage	En-cas	Jeu	Chanson
Karaoké	Kazakhstan	Kitchen	Kasaque	Korn-flakes	Ki est qui ?	Killing me softly with his song
Nature	Noël	Nuages	Napoléon	Nougat	Ni oui ni non	Ne me quitte pas
Vive la musique	Vendanges	Venise	Vercingétorix	Viennoiserie	Vitesse (de)	Vite vite vite les baladins
.....						
.....						
.....						
.....						
.....						

3 Une veillée dans de bonnes conditions

Une fois le type de veillée choisi, il faudra préparer le contenu et le matériel de la soirée. Tu peux réaliser une fiche récapitulant les points importants et les éléments à préparer. Cette fiche peut également te servir de pense-bête lors de la veillée. Au fil du temps, tu accumuleras les fiches et donc les idées.

- **Type** : balade avec arrêts
- **Style** : dehors, calme
- **Objectif** : découvrir la nature
- **Histoire** : Dame Nature vient nous trouver après le souper pour nous inviter à découvrir la nature avec nos sens.
- **Mise en scène et déroulement** : on sort du gîte, on rencontre X qui nous dit X et qui nous fait faire X..... A la fin,
- **Qui (public)** : la meute (penser à filer l'idée au staff Baladins)
- **Quand** : deuxième soirée du camp
- **Durée** : deux heures
- **Lieu** : dehors
- **Matériel** : déguisements (Isabelle), bâches (Luc)...
- **Trucs et astuces** : consulter les fiches *Vert le camp* et *Tremblement de Vert* pour les activités.
- **Remarques** : que tout le monde soit bien équipé pour sortir, prévoir une boisson chaude au retour.

Deux questions essentielles pour vérifier sa préparation : est-ce que chacun trouve son compte ? Y en a-t-il pour tous les goûts ?

Est-ce que chacun trouve son compte ? Comme pour toute activité, cette question est primordiale : est-ce que, dans l'activité que je viens de préparer, il y a au moins quelque chose qui amuse, satisfait, intéresse chacun de mes scouts ? Raison de plus pour varier les veillées de soirée en soirée et ainsi augmenter tes chances de faire plaisir à tout le monde.

L'accueil

Pour bien commencer une animation de soirée, il faut accueillir convenablement ses participants.

D'abord, chacun doit arriver serein à la veillée. Pas de malaise, de brouille, de dispute dans l'air. Il faut mettre tout le monde à l'aise avant la veillée, quitte à réconcilier tout le monde. Sinon, personne n'entrera dans la magie de la soirée. S'il s'agit en plus de jeux équipe contre équipe, d'un faux procès, ça risque de tourner au règlement de compte.

Il s'agit ensuite d'accueillir tout le monde sur le lieu de la veillée. Cela se fait par un geste, par un mot. Un petit rite (chant, bougie, cri...) peut être instauré. Les animateurs peuvent même aller chercher les scouts, les amener à l'endroit de la soirée, avant de les installer confortablement.

L'installation

Pour que la veillée se passe bien, tu devras installer tout le monde confortablement : en clair, **que tout le monde voit, entende et que personne n'ait ni trop froid ni trop chaud**. Si les participants ne sont pas bien installés, ils ne seront pas motivés : pas envie de chanter, de regarder le spectacle, de l'applaudir, envie que cela se termine le plus vite possible. Si le contenu de ton animation est important, ne néglige pas non plus l'installation des participants.

Le bon endroit est celui qui permet à chacun d'avoir une place : la pièce ne doit pas être trop petite pour le nombre de participants, sa forme doit convenir au type d'animation. A contrario, une pièce trop grande refroidira l'ambiance du groupe. Tables et chaises, si elles sont nécessaires, doivent également être présentes en nombre suffisant et installées à l'avance.

La bonne température

Lucie ne doit pas se geler les fesses sur le carrelage glacé du gîte, ni attraper froid dans le courant d'air dans la grange mal isolée. Tapir aimerait mieux ne pas terminer la soirée comme une éponge mal essorée dans cette prairie détrempée, ni se retrouver avec la moitié gauche du visage brûlée par le feu.

Etre bien installé, c'est d'abord n'avoir ni trop chaud ni trop froid. Bâches et couvertures isoleront les derrières des scouts. A l'extérieur, évite qu'ils ne soient en pyjama pour la veillée et évite également qu'ils utilisent leur sac de couchage : il serait beaucoup trop humide pour qu'ils y passent la nuit. Prévois plutôt quelques couvertures qui ne servent qu'à ça. Attention aux matières synthétiques facilement inflammables.

Si ta veillée doit être spitante, prévois de petites couvertures qui empêchent les participants de se coucher dessus. A l'intérieur, choisis plutôt une pièce bien isolée, sans courant d'air et au revêtement de sol "chaud" (plancher plutôt que béton ou carrelage).

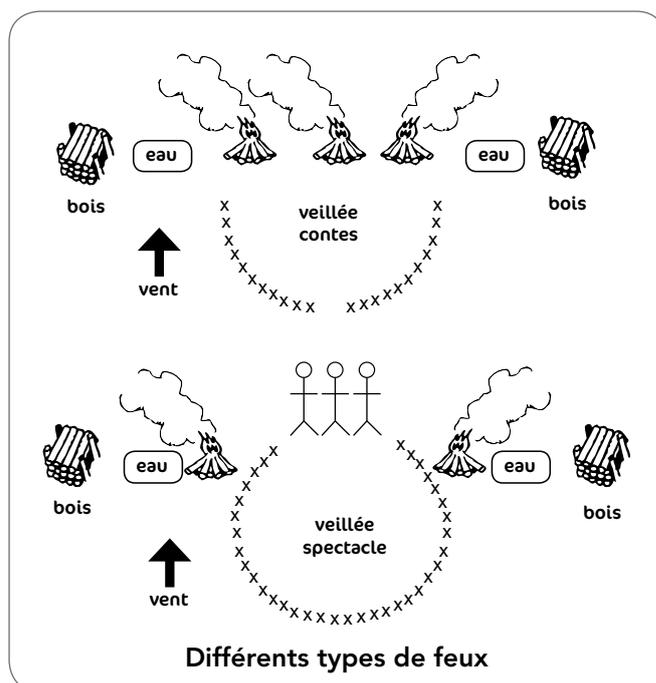
La bonne visibilité

Tout le monde doit se voir et chacun doit voir ce qu'il se passe. Quelques dispositions sont à privilégier. Un rond fermé convient rarement aux veillées, surtout aux saynètes et représentations : les acteurs tournent toujours le dos à quelqu'un ! Si vous êtes nombreux, envisage de faire deux rangs (les plus petits devant) plutôt que d'agrandir le cercle.

Tout le monde doit aussi entendre. Un feu de bois peut boucher la vue mais il empêche également le son de passer. La luminosité doit également être adaptée à la veillée : plus forte pour les chants (s'il faut lire dans un chansonnier) ou les jeux, tamisée pour les histoires ou les célébrations.

Feux et lumières

Ils doivent être placés de manière à assurer la luminosité, mais sans gêner. A l'extérieur, des torches et des grosses bougies (que tu peux réaliser toi-même) peuvent venir compléter le feu. Il doit être lumineux et brûler longtemps. Utilise de préférence le feu en pyramide que tu construis en posant alternativement deux bois parallèles, une fois dans un sens, une fois dans l'autre, en diminuant l'espacement à mesure que monte la pyramide. Dans le bas de celle-ci, mets des bûches de bois de feuillus durs (qui tiennent le feu longtemps et font de la braise), ils constitueront le fond du feu. Les étages supérieurs seront constitués d'essences qui brûlent en donnant des flammes (bouleau, charme, résineux).



Comble l'intérieur de matières inflammables (papiers, brindilles, copeaux), ainsi que de bâtons plus gros. La taille du feu dépendra du nombre de participants et de la luminosité désirée mais évite de monter la pyramide trop haut : il vaut mieux deux ou plusieurs feux qu'une pyramide qui s'écroule. Fais des réserves de bois plutôt que de devoir en couper en vitesse dans le noir. Par sécurité, prévois un bac d'eau et une couverture.

Une astuce lors d'une veillée chants, c'est que chaque participant prépare un fagot de brindilles (chacun reçoit un bout de ficelle de +/- 1 m et est chargé de ramasser de quoi constituer un fagot). Avant chaque chanson, on invite un ou deux participants à jeter son fagot dans le feu. Ainsi, la luminosité est suffisante pour lire dans les chansonniers.

La voix

Rien ne sert de crier pour se faire entendre. Avec le feu qui crépite et les bruits de l'extérieur, pas toujours évident de bien faire passer son message. Et pourtant, il est important, pour que la veillée suive son cours sans interruption, que les messages et consignes soient entendus par tous sans devoir les répéter plusieurs fois. Fais donc bien attention à ton articulation, au débit de tes paroles et à la puissance de ta voix.

Un autre conseil pour se faire entendre : ne jamais tourner le dos aux personnes à qui tu t'adresses. Place-toi de telle façon que tout le monde te voie, ce qui leur permettra aussi de mieux t'entendre. Animer une veillée, c'est un peu être acteur, alors n'hésite pas à en utiliser les "trucs" vocaux.



Son et lumière

Pour que la magie de la veillée prenne, prévois tous les éléments d'une mise en scène, sans oublier les costumes et les décors.

Un drap blanc, tendu entre deux piquets de bois ou accroché aux murs, constitue un fond sur lequel la scène se détache bien. Tu peux aussi y accrocher des décors légers (papier, tissu ou carton). Des draps tendus permettent de masquer la tristesse de la pièce. Grands bouts de tissus, sable ou confettis, fresque jetable, spots de couleurs... Tout est permis pour créer l'ambiance.

Quelques **éléments de décor en liaison avec le thème** peuvent être éparpillés sur le lieu de la veillée : par exemple, pour une soirée "horreur", des fausses toiles et des araignées en plastique. Les acteurs, animateurs et participants de la veillée peuvent être déguisés et maquillés en sorcière, vampire et autre squelette. Sable, palmiers, chemises hawaïennes et colliers de fleurs égaieront une veillée basée sur un thème plus exotique. Pour chaque thème, tu peux trouver quelques éléments qui permettent aux scouts de se sentir vraiment dedans, comme s'ils y étaient.

Tu peux constituer au fil du temps une **malle à déguisements** qui se remplira de vêtements trouvés en brocante ou en seconde main, ou encore d'habits trop vieux pour être donnés. Les vieux chapeaux, tabliers et sacs de grands-mères trouveront toujours une utilité...

Pour le **maquillage**, cherche à en obtenir à moindre coût : certaines parfumeries ou drogueries vendent à prix soldés et donnent parfois des produits abîmés, des exemplaires de démonstration ou des échantillons.

La **lumière** varie en fonction des veillées. Elle peut être tamisée avec des bougies, des bocaux, des potirons, des torches et des lanternes (que tu peux réaliser toi-même). Elle peut être un peu plus flashante avec des spots de couleur pour une veillée disco ou une soirée jeux télé. Des spots UV avec des vêtements blancs, des peintures et maquillages phosphorescents créent une ambiance futuriste, aux frontières du réel.

Pour l'extérieur, la couleur du feu ou des lanternes peut être modifiée avec des poudres magiques : tu obtiens du vert avec du sulfate de cuivre, du rouge avec sulfate de calcium ou du noir de fumée, de l'orange avec du sel marin ou de la résine, du bleu avec du soufre. Attention quand même, ce ne sont pas que des produits inoffensifs !

Certaines soirées peuvent être accompagnées d'une **musique d'ambiance** : lugubre ou entraînante, mystérieuse ou introductive...

Et pourquoi pas des **odeurs** ? Celle des pop-corn pour la projection du film, celle du chocolat chaud du coucher, celle de l'encens pour les histoires (avec modération pour éviter les haut-le-cœur)...

Impliquer les scouts

Pourquoi ne pas impliquer les scouts dans la veillée ? Ils peuvent préparer, animer, participer, avec les animateurs ou tout seuls. Dans ce cas, veille à leur mettre tous les outils en main. Tu devras parfois leur donner un petit coup de pouce pour trouver l'idée, le jeu, le chant, le rythme, le décor, le thème qui leur convient.

Un **coin veillée** est tout à fait imaginable : pas loin de la malle à friandises et de la malle bricolage peut se trouver un petit coin où les scouts trouveront des fichiers d'idées, des chansonniers ou des listes de petits jeux.

Un animateur peut également aider chacun dans son rôle : donner quelques astuces au scout qui va présenter, trouver la bonne manière d'accrocher le décor, se rappeler que le matériel recherché se trouve peut-être dans la malle intendance, etc.

Pour aider tes scouts à trouver un thème, un style et une ambiance de veillée, tu peux leur faire le **coup du chapeau**. Tu glisses dans un chapeau une série de mots sur des petits papiers. Ces mots seront variés : castagnettes, petits pois, crocodile, épicerie, etc. Les scouts doivent pêcher trois petits papiers et construire leur veillée à partir de ces trois mots. Cette astuce devrait leur ouvrir un peu plus l'imagination que "les gars, ce soir, ce sont les jaunes qui préparent la veillée". C'est bien plus gai de partir de "parachute, Manekken Pis et maïs" pour imaginer une folle soirée. C'est encore plus comique si, à la place de mots sur des petits papiers, les scouts doivent tirer au sort trois objets dans un grand sac et qu'ils sont obligés de les utiliser dans leur animation de soirée.

Distribution des rôles

Ce n'est pas spécialement Akéla, qui est là depuis six ans et qui anime les veillées comme un chef, qui doit prendre en main toutes les animations de veillée. D'autres animateurs peuvent être doués ou avoir envie de le faire. On peut travailler à plusieurs, faire une tour-nante, aider puis passer le témoin aux plus jeunes. Tout le monde a le droit de s'amuser.

Il y a plein de rôles à tenir pendant une animation de soirée. Et si tu n'aimes pas tenir le devant de la scène, tu as l'occasion, lors d'une veillée, de faire plein d'autres choses tout aussi gaies, intéressantes et importantes pour le bon déroulement de la soirée.

Si tu n'animes pas la veillée, tu en es quand même le moteur. Ce n'est pas un moment de pause pour toi : les animateurs se répartissent parmi les scouts, les incitent à participer, chantent, jouent, les encouragent. Tu secoues la torpeur, tu crées l'ambiance. Ce n'est pas spécialement un moment fatigant (tu as le droit de souffler aussi), mais par ton attitude, tu montres que tu participes à la veillée avec tes scouts. Bref, que tu passes un bon moment avec eux. Tu verras, c'est un moment de relation privilégié.

Pour ceux qui aiment l'organisation, voici un petit récapitulatif des rôles à se distribuer entre animateurs, ainsi qu'un aperçu des tâches à accomplir. Bien sûr, si vous n'êtes pas nombreux dans le staff, certains prendront plusieurs rôles. De même, si ce sont les scouts qui préparent et animent la soirée, votre rôle consistera à les aider du point de vue logistique, à participer avec les autres scouts et à doper l'ambiance.

- **Le gardien des légendes** : c'est le Monsieur Loyal de la veillée. Il donne de la vie à cette veillée, en comblant les temps morts, il connaît le répertoire du groupe (son "patrimoine", c'est-à-dire les chansons connues par tous), il présente chaque numéro, fait le lien entre les différents moments de la veillée, relance l'ambiance de la soirée.
- **Le meneur du chant** : il lance et dirige les chants.
- **Le gardien du feu** : il monte le feu, l'entretient pendant toute la veillée, l'alimente et le soigne pour le mettre au service de la veillée, en ajoutant des fagots de brindilles, par exemple, avant un chant. C'est lui aussi qui veille à éteindre le feu en fin de soirée.
- **Le régisseur** : il s'assure que tout est prêt pour le numéro suivant (le matériel, les acteurs...). Il connaît parfaitement le déroulement de la veillée.
- **L'ingénieur du son** : il est responsable du lecteur CD/MP3. Il envoie la musique au bon moment et fait en sorte que tout le monde l'entende.

- **L'éclairagiste** : il s'occupe des lumières en collaboration avec le gardien du feu. Il prépare les bougies, torches, lanternes mais veille aussi aux éclairages de certaines scènes.
- **L'accessoiriste** : il prépare et met en place décors et accessoires.
- **Le costumier** : il aide les acteurs à faire leurs costumes, à s'habiller et à se maquiller.
- **Le consolateur** : il s'occupe de Nicolas qui boude ou qui est triste.
- **Le motivateur** : glissé parmi les scouts, il chante avec les trois chambardeurs ou les deux qui n'osent rien dire. Il fait en sorte que chacun participe et s'amuse.
- **La mère-poule** : elle fait en sorte que tout le monde soit bien installé, va chercher pulls et couvertures si nécessaire, distribue boissons chaudes et en-cas, etc.
- **Le finisseur** : une fois la veillée terminée, il accompagne les scouts jusqu'au dodo (histoire, bisous, etc.).

... Et tout rôle que tu pourras encore imaginer et qui s'avérera nécessaire. Tu le vois, il n'y a pas de quoi s'en-nuyer lors d'une veillée.

Ces rôles collent sans doute plus à une veillée spectacle, mais ils sont à peu près les mêmes pour n'importe quel type de veillée.

Organiser une veillée : pense-bête

Pour terminer ce chapitre, voici un pense-bête qui t'aidera dans l'organisation de ta veillée. Il s'agit de la méthode **CREIRA** :

Cadre : où ? quand ? comment ?

Règles : dispositif général de la veillée, règles des jeux, etc.

Equipes : y en a-t-il besoin ? Durent-elles toute la veillée ? Comment les composer ?

Imaginaire : thème, imaginaire, costumes, décor...

Rôles : qui fait quoi ? Quand ? Qui s'occupe du feu, des chants... Tout le monde participe-t-il ?

Action : planning de la veillée en tenant compte du rythme. Intro, moment fort, moment de transition vers le coucher...

4 Trucs et astuces

C'est bien beau tous ces conseils, mais en vrai, comment faire ? Rossignol va-t-il chanter juste ? Arthur se plaira-t-il à notre soirée jeux télévisés ? Que va penser Fourmi de notre veillée-rencontre avec un médecin sans frontières ? Voici une série d'idées concrètes pour t'aider à réussir tes soirées.

Chants

La veillée, ce n'est pas le moment du concours de celui qui hurlera le plus fort. Un chant, bien lancé, cherchant le beau rassemble beaucoup plus les participants, leur donnant l'impression d'être à l'unisson.

Première règle d'or : **on n'apprend pas un chant à la veillée !** Rien de pire pour casser l'ambiance. Profite des retours de jeux, des moments libres, des trajets en train pour apprendre de nouveaux chants à tes scouts. Evite aussi les chants lents à texte long... Imagine que pour les plus jeunes, qui ne savent pas encore bien lire ou qui lisent lentement, ce n'est vraiment pas gai de passer une heure à loucher sur un chansonnier photocopie éclairé par une vague lampe de torche.

Des solutions ? **Pour les plus jeunes, envisage les chansons à gestes ou les danses** : c'est facile à apprendre et c'est souvent très rigolo (par exemple : *Dans sa maison un grand cerf, Un soir dans sa cabane, Au clair de lune*, etc.). N'oublie pas que les plus jeunes ont encore des difficultés à lire. Choisis des chansons courtes et qui se retiennent facilement.

En général, les scouts, quel que soit leur âge, aiment chanter. Si cela ne passe pas, c'est qu'il y a une raison, souvent simple à élucider pour retrouver un cœur à l'unisson.

- Le staff ne chante pas avec ses scouts.
- Le répertoire est toujours le même ; la lassitude s'installe.
- Les chansons sont trop compliquées ; texte trop long, langue non-maîtrisée...
- Les chansons ne sont pas connues, ou pas assez.
- Le staff fait autre chose pendant que les scouts chantent.

Pour tous, pourquoi ne pas mettre sur pied des **ateliers** autour de la veillée : atelier chansons, techniques vocales, sketches, mimes, musique, etc.

Quatre méthodes pour apprendre un chant

1 La méthode EN-CO-RE

Il s'agit de faire **EN**tendre, faire **CO**mprendre et faire **RE**péter.

- **Faire entendre** : le meneur de chant fait entendre la chanson pour donner un aperçu, puis une phrase à la fois pour déjà faire retenir paroles et mélodies.
- **Faire comprendre** : le meneur explique les paroles de la chanson pour permettre une bonne assimilation.
- **Faire répéter** : le meneur fait chanter la phrase par l'assemblée. Il s'agit d'amener la phrase dans la mémoire par un effet de répétition.

2 La méthode du clou

Faire entendre la chanson le plus souvent possible, tout au long de la journée. Le soir, l'oreille sera exercée et la chanson sera familière, il n'y aura plus qu'à figner. N'oublions pas qu'ici, il n'y a pas eu de phase de compréhension.

Si tu possèdes la chanson sur CD, n'hésite pas à la faire écouter pendant une vaisselle par exemple.

3 La méthode ping-pong

Consiste à découper la chanson en unités courtes. Le meneur chante une fois la première phrase et le groupe reprend. Le meneur chante la première et la deuxième phrase et le groupe reprend... et ainsi de suite.

4 Constituer un noyau

Tu peux commencer par apprendre la chanson à quelques-uns de tes scouts. Lors de la veillée, ils constitueront le noyau qui entraînera les autres à la chanter à leur tour.

Les règles d'or de la veillée chanson :

- Les chansonniers doivent être en suffisance : idéalement, ils sont tous les mêmes (pour éviter des confusions lorsqu'on cherche la page).
- L'éclairage doit être suffisant.
- N'hésite pas à te faire accompagner par un bon guitariste ou par un enregistrement instrumental (comme sur le *Balablues*).
Il ne faut pas absolument connaître la musique ou jouer un instrument pour faire apprendre une chanson à tes scouts. Le plus important est sans doute d'aimer chanter et de bien connaître la chanson soi-même.
- Indique correctement la page.
- Ne pas couper un chant commencé, sauf si on a indiqué avant de chanter qu'on s'arrêterait après le deuxième couplet (ce qui peut être dommage si la chanson est une histoire, on en loupe la fin).
- Bien lancer le chant, une fois que tout le monde est prêt.

Lancer un chant avec la méthode DCA

- **D** comme donner le ton. Entonne les premières mesures du chant pour permettre à chacun de le situer. Le titre ne suffit pas, la mélodie est nécessaire pour la reconnaissance. Evite le mélange ou la confusion.
- **C** comme concentrer l'attention. Concentrer l'attention sur l'animateur pour permettre la réintégration des distraits et bavards et avoir ainsi un départ groupé. Un moyen non-verbal est préférable pour sa rapidité.
- **A** comme attaquer. Commencer d'une seule voix au signal de départ (un geste large et visible du meneur, un accord plus accentué de la guitare). Il faudra ensuite être soucieux de maintenir le rythme de la chanson en battant la mesure par des gestes.

Que chanter ?

- Tu trouveras à la fin de ce cahier les références de quelques chansonniers. Quant à la sélection, veille à ce que la veillée ne dure pas trop longtemps (que tout le monde ait encore de la voix à la fin de la soirée).
- Veille aussi au rythme : alterne chansons lentes, rapides, gaies, tristes, chansons de gestes, danses, etc.
- Vois aussi en fonction de ton public : *Stewball* plaît sans doute plus aux plus grands, *Mon poisson rouge* aux plus petits... Commence et termine éventuellement la soirée par un petit chant rituel.

Exprimez-vous !

La veillée expression regroupe une multitude d'animations de soirée différentes. En voici quelques-unes.

- **Le théâtre** : qu'il s'agisse d'une pièce complète ou de quelques saynètes ou sketches successifs, tous les styles sont permis : comédie, drame, western, romantique, one-(wo)man-show, soap opera (style sitcom), Deschiens, etc. L'expression corporelle peut également être au programme avec le mime ou les ombres chinoises.
- **Les contes et histoires** peuvent être narrés par les animateurs et les scouts autour du feu ou dans un gîte éclairé aux bougies.
- **L'improvisation** : cette activité est plus adaptée aux éclaireurs/pionniers. L'idée n'est pas de rivaliser avec les professionnels, mais d'utiliser le principe de l'improvisation. L'exercice demande sans doute un peu d'échauffement et que les participants se sentent à l'aise entre eux pour oser entrer en scène. Il existe un jeu de société sur ce thème (*Comédia*) qui permet d'avoir une base dans le domaine.
- **Les jeux de rôles** (style *Donjons et Dragons*) : une histoire dont vous êtes le héros, etc. Même remarque que pour l'improvisation : tu peux t'inspirer de ces genres sans les copier à 100%.
- **Une soirée danses** : qu'il s'agisse de danses de jungle, d'un bal folk (danses folkloriques), de danses et musiques africaines, country, etc.
- **Un spectacle de play-back** : avec grimages, déguisements, mise en scène et imitation.
- **Un spectacle de marionnettes** : elles pourront même être réalisées par les scouts. Tu peux proposer une série d'ateliers pour préparer cette veillée : fabrication de marionnettes, fabrication de décors, création d'une histoire, travail de la voix, manipulation des marionnettes, régie et accessoires, etc. Les marionnettes peuvent également prendre place dans un autre type de veillée : imagine par exemple une Malvira co-présentant une soirée jeux télévisés...



A ne pas perdre de vue

Que tes scouts chantent faux ou mal, peu importe. Ta section n'est pas une chorale mais une joyeuse bande de jeunes qui s'amuse en chantant.

- **Une soirée musique** : ta section recèle peut-être quelques musiciens en herbe qui ont emporté leur instrument avec eux. Tu peux également proposer à tes scouts de réaliser eux-mêmes des instruments de musique (avec des éléments de la nature ou des matériaux de récupération par exemple) pour ensuite créer un orchestre et donner une représentation lors de la veillée. Un autre groupe peut constituer une chorale et répéter quelques chants pour la soirée.
- **La magie et la prestidigitation** : la soirée peut être animée par une personne extérieure, à moins que celle-ci ne vienne plus tôt dans la journée pour animer un atelier préparatif à la veillée : Lamantin aura alors l'occasion de faire disparaître Marco l'intendant ou de découper Natacha en petits morceaux.
- **Une soirée bricolage** : proposer des ateliers à tes scouts offre une alternative aux veillées classiques. S'il fait beau, ce serait dommage de ne pas en profiter la journée ; tire parti de la soirée pour mettre sur pied des ateliers souvent appréciés par tes scouts. Ces ateliers peuvent aussi être des préparatifs à une autre veillée : marionnettes, magie, théâtre, chants.

Si tes scouts réalisent une veillée, quelle qu'elle soit (spectacle, fiesta, jeux ou autres), une bonne manière de les aider est de leur proposer des ateliers où ils pourront découvrir et approfondir les techniques nécessaires à la préparation de leur soirée.

Que le spectacle commence

Inviter nos amis à assister à notre spectacle, celui qu'on répète depuis trois jours pendant nos temps libres, ça peut être vraiment gai. Et comme pour toute veillée, **il y a du boulot pour tout le monde dans la préparation d'un spectacle** : les acteurs et le metteur en scène occupent souvent le devant de la scène, mais il ne faut pas oublier les éclairagiste, décorateur, ingénieur du son, accessoiriste, costumier, maquilleur, coiffeur, souffleur, scripte, musiciens, tireur de rideau... Monter une soirée spectacle, où chacun est partie prenante de l'activité, est donc tout à fait imaginable au camp.

Tout le monde n'est pas obligé d'avoir un rôle au sens large du terme : c'est parfois gai de n'être que spectateur. Le spectacle peut être préparé par les animateurs, par les scouts, par un mélange des deux, voire même par un groupe extérieur. Pense aussi que vous pouvez inviter le camp voisin, le village, les amis, les autres sections. **Un spectacle est aussi un moment festif.**

Pense à une trame. Eventuellement, un animateur peut présenter le spectacle et faire le lien entre les différentes parties proposées par les scouts. Pas besoin que tout soit parfait, l'essentiel est que tout le monde s'amuse. L'originalité d'une idée, d'une technique peut parfois faire beaucoup. Mimes et ombres chinoises aident souvent les timides à franchir le cap et à monter sur scène.

Si ce sont les scouts qui préparent le spectacle, laisse-leur du temps pour le préparer. Si tu en as, donne-leur des outils (livres ou fiches techniques). Donne-leur un coup de main pour rechercher des idées, créer des décors, rafistoler des costumes, etc.



Quelques exercices

Pour mettre les scouts dans le bain, tu peux proposer quelques petits exercices d'expression verbale et corporelle. Par exemple :

- **Dire une série de mots** avec des machmallows en bouche (bonjour, salut, merci, d'accord, etc.).
- **Mimer une série d'attitudes** ou de gestes, en restant sur un morceau de carton (courir, monter un escalier, s'énerver, marcher au ralenti, etc.).
- **Mimer différentes expressions du visage** (heureux, fâché, fatigué, pensif, inquiet, etc.). Prévoir un miroir. Autre idée : deux par deux, on s'assied l'un en face de l'autre, l'un imitant les grimaces de l'autre.
- Découvrir tous les **mouvements** que le corps peut faire, en passant en revue chaque partie, chaque membre, un à un. On peut ensuite former les lettres de l'alphabet avec son corps. Les scouts peuvent également observer des passants dans une rue commerçante et repérer les différentes démarches (pressé, fatigué, indécis, lourdement chargé de paquets, etc.).
- Un atelier peut également être proposé autour des **animaux** : imiter leur cri, leur démarche...
- Des **exercices d'équilibre** aident à prendre connaissance et confiance en son corps. Par exemple : se pencher le plus possible en avant, en arrière, sur les côtés, en formant en rond, tout en restant bien sur ses deux pieds joints. Ou encore : faire un parcours d'obstacles avec un livre sur la tête.
- Un bon exercice peut également consister à **mimer une scène au ralenti** : une course poursuite, rattraper un vase qui tombe d'une armoire, etc.
- Pour se préparer au mime, les scouts peuvent jouer à "**l'objet fictif**" : tous debout et en rond, ils se font passer un objet imaginaire avec le sentiment qu'il inspire (et qui risque de ne pas être le même pour tout le monde). Par exemple, la précaution pour une tasse de café bien remplie, la vitesse pour une poignée de glaçons, la crainte pour une branche d'ortie, à la dérobee pour un trésor, etc.



Une partie de ces exercices tournent autour du mime. Cette activité peut également servir de préparation et de mise en jambes à une autre veillée spectacle.

Voici quelques conseils supplémentaires :

- La première règle pour le mime : **s'amuser** et chercher à amuser ! Le mime pur est assez difficile. Rien n'interdit donc d'utiliser bruits, cris, paroles déformées, etc.
- Il faut **avoir une histoire** à jouer. Et dans cette histoire, créer des coups de théâtre permanents (tout en restant dans la logique de l'histoire). Ne pas changer sans cesse d'histoire sous prétexte de créer le suspense ou l'attention. Il y a mille manières de raconter *Le petit chaperon rouge*, mais du début à la fin, on reste dans la même histoire !
- Les personnages doivent être **visibles** : on doit les reconnaître sans trop de mise en scène et de costume. Par exemple, si on joue un vieux monsieur de 90 ans et que les spectateurs voient arriver un personnage qui a toutes ses dents, à la démarche solide et à la voix forte, ça ne va pas.
- **Regarder le public** : « *Ce que je joue, ça vous intéresse ?* » Il faut raconter et jouer l'histoire à quelqu'un : dialoguer avec la personne, que ce soit le public ou le partenaire.
- **Faire vraiment semblant** : on fait "comme si", mais en se donnant à fond, y compris physiquement. Quand on joue un personnage en colère, il faut être vraiment en colère. Si l'on soulève une caisse très lourde, les muscles des bras doivent vraiment forcer et tout le corps doit être tendu dans l'effort. Faire vraiment semblant, cela décuple les possibilités et permet de jouer toutes les situations.
- Répéter une saynète en **utilisant d'abord les objets réels**. Par exemple : l'histoire du gars qui doit mettre la table pour recevoir des invités et qui est très en retard. Les mimes peuvent commencer par s'entraîner en utilisant réellement table, chaises, nappe et vaisselle et observent attentivement tous les mouvements. Les objets peuvent être enlevés au fur et à mesure des répétitions.
- Rien n'empêche d'utiliser de petits bruitages ou "gimmicks" (phrases ou gestes répétés régulièrement dans le mime).

Tout ceci peut également t'inspirer et t'aider à mettre sur pied un **théâtre d'ombres** : incognito derrière un drap blanc, éclairés par une grosse lampe, les scouts peuvent mimer et mettre en scène pas mal d'histoires.

Il était une fois

Conte, légende, mythe, anecdote, témoignage, blague... Les types d'histoire sont nombreux et les occasions d'en raconter ne manquent pas. La veillée est l'un de ces moments privilégiés où l'histoire peut servir de fil conducteur, mais elle peut également tenir le premier rôle, lors d'une soirée contes par exemple.

Les histoires peuvent être racontées par une personne extérieure, par un animateur ou même par un scout. Le groupe peut également créer lui-même ses histoires. Si vous n'êtes pas trop nombreux (sinon, faites des petits groupes), vous pouvez utiliser plusieurs techniques pour inventer contes, légendes et petites histoires.

- **L'histoire-relais** : un scout commence une histoire, son voisin continue, le suivant poursuit et ainsi de suite. On peut corser l'affaire en donnant quelques mots à placer obligatoirement dans l'histoire, voire même un mot imposé à chaque conteur.
- **Le cadavre exquis** : une technique très chouette et ludique pour inventer une situation. Il s'agit d'un jeu d'écriture collective. Les participants composent ensemble des phrases en déterminant un élément de la phrase (ex : un lieu, un sujet, un verbe conjugué à telle personne, un adverbe...) sans connaître ce que les autres ont écrit.
- **Des jeux de société** : comme *Il était une fois* ou *Carabistouille* peuvent aider les scouts à se dérouiller l'imagination et à s'exercer à improviser (principe général : créer des histoires avec des mots imposés). Se déguiser et mimer les histoires créées est encore plus gai.
- Si tu ne disposes pas de ces jeux, tu peux te constituer un **jeu de cartes ou de dés de couleurs** différentes. Une série de cartes d'une même couleur ou un dé propose des personnages, un(e) autre des lieux, un(e) autre des moments, des objets, des événements, etc. Chaque participant tire une carte de chaque tas ou lance les dés, puis improvise une histoire avec les mots obtenus. Déguisements et mimes sont également les bienvenus.

Ces histoires improvisées peuvent servir de base à la création de contes plus aboutis que les scouts et animateurs pourront également raconter à la veillée. Mais une fois l'histoire créée, comment bien la raconter ?



Bien raconter l'histoire

Raconter une histoire, ça se travaille un peu. Voici quelques points d'attention pour captiver ton auditoire et te transformer en conteur quasi professionnel.

Tout d'abord, rappelle-toi que les enfants aiment les histoires. Qu'on leur lise ou qu'on leur raconte, ils sont tous prêts à embarquer dans l'aventure imaginaire que tu leur proposes. Et puis, la simplicité étant de mise, il n'y a pas de stress à avoir, tout le monde peut réussir à raconter une histoire.

Afin de pouvoir se donner totalement, **choisis une histoire à laquelle tu crois**, ainsi tu pourras t'y donner à fond. Choisis-la aussi en fonction de l'âge de tes scouts, tant sur la longueur que sur sa complexité.

Il s'agit également de **bien se mettre en condition**. Le public ainsi que le conteur doivent être confortablement installés, dans un lieu où vous ne serez pas dérangés (pense à l'ambiance, notamment avec des bougies, une lumière tamisée). Assure-toi que chacun est bien passé aux toilettes, ça évitera qu'un enfant fasse du bruit pendant l'histoire et dérange tout le monde. Pense à ce que le conteur soit vu et entendu par tous (la diction est plus importante que la force de la voix).

Pour permettre au(x) conteur(s) de souffler un peu, de petits **intermèdes** peuvent être prévus (morceau de musique, chants...) ou si tu as prévu une soirée conte, tu peux prévoir comme intermède un petit en-cas, une boisson chaude, un mime... ce qui permettra à l'auditoire de lâcher la pression et de pouvoir se reconcentrer pour les histoires suivantes.

Déguisement ou non ? Rien ne sert de surcharger le conteur. Un seul détail suffit à te transformer en un personnage de légende : un chapeau, un foulard, une canne... Tu seras aussi plus à l'aise pour raconter.

Pour bien démarrer, demande le **silence** à l'aide de trois coups de bâton ou de petites clochettes.

Privilégie le présent quand tu racontes : l'auditeur plonge plus facilement et vit l'aventure en direct avec son héros. Tu utiliseras le passé composé pour les actions passées et le futur pour... le futur. Parle avec des phrases simples et courtes, en utilisant un vocabulaire varié et imagé et accessible pour ton auditoire.

Pas besoin de se prendre pour Cyrano de Bergerac pour raconter : grands gestes et emphases sont inutiles. Quelques gestes bien placés seront suffisants. Pour ce qui est de ta voix, module-la : elle sera murmure quand la princesse confiera un secret et orageuse quand papa se fâchera. Tu peux marquer des silences à un moment-clé ou pour garder tes scouts en haleine. L'histoire n'en sera que plus vivante.

Les **répétitions de phrases** et les comptines sont courantes dans les contes (les auditeurs les retiennent très vite et aiment les répéter avec le conteur). Elles viennent renforcer le rythme et la musicalité de l'histoire. N'hésite pas non plus à faire participer ton public en dialoguant avec lui, en lui posant des questions (« *Et qui, croyez-vous, se cache derrière la porte ?* ») ou en demandant à certains moments comment il agirait à la place du héros...

Tu ne dois pas retenir l'histoire par cœur, tu dois simplement en connaître la trame. La structure d'une histoire est toujours la même :



Situation initiale	Élément déclencheur	Péripéties	Situation finale
On plante le décor. Qui ? Quoi ? Quand ? Où ?	C'est l'élément qui lance l'histoire. Qu'arrive-t-il ? Qui est menacé ?	Quelles sont les actions qui vont amener le héros à résoudre le problème ?	Comment le héros s'en sort-il ? Comment le problème est-il réglé ? Quelle est la situation nouvelle ?

Par exemple : « *Il était une fois une grenouille rouge... qui était très malheureuse parce que toutes les autres grenouilles étaient vertes. Elle s'enfuit de chez elle... Elle rencontre trois personnages qu'elle va aider et qui vont la remercier et la reconforter. L'un d'eux est ami avec un crapaud rouge. Il va les présenter. La grenouille et le crapaud se marièrent et eurent beaucoup de petits bébés... rouges* ».

Une fois que tu connais la trame, ne crains pas d'**improviser les détails**, d'en rajouter si le public suit.

Tu puiseras peut-être ton imagination dans des livres, mais **évite de lire purement et simplement une histoire**. Si tu n'as pas le temps de préparer, lis au moins une ou deux fois l'histoire à haute voix pour te l'approprier. Le langage écrit étant assez différent du langage parlé, tu dois un peu lisser le texte : raccourcis les phrases, change de voix plutôt que de dire « *a dit la princesse* » et « *a répondu le prince* ».

Fais vivre le texte : par exemple, à la place de dire « *on frappe à la porte* », fais le geste que tu accompagnes d'un « *toc toc toc* » (cela évitera également les redondances).

Faut-il pour autant bannir les livres ? Bien sûr que non. Pour les plus jeunes de nos sections, l'album illustré est un excellent support pour raconter des histoires. Utilise les conseils qui te sont donnés au paragraphe juste au-dessus. Les illustrations de l'album viendront renforcer ton histoire.

Quels thèmes aborder ?

A peu près tous et à chaque âge : conte fantastique, légende, mythe, témoignage, récit historique, histoire drôle, enquête policière, série noire, mystère, romantique, fleur bleue, sitcom ou feuilleton télé, fable, conte populaire, etc.

Les adaptations se font en fonction du public, de ses goûts, de son âge. Ceci vaut notamment pour toutes les histoires qui font peur. Raconter aux plus jeunes des histoires qui font peur pour faire peur est plutôt dangereux. Mais il est très utile de raconter certaines histoires avec des personnages monstrueux.

De nombreux livres pour enfants ont pour héros des monstres ou personnages réputés effrayants, mais, par exemple, le loup sera végétarien ou édenté, et le fantôme aura peur du noir. Ces histoires ont pour but de **permettre à l'enfant d'approcher sa peur**. Il y arrivera d'autant plus s'il peut s'identifier à un personnage de l'histoire : par exemple, un enfant de son âge qui aide le loup à faire de la compote ou qui montre au fantôme que les chauve-souris du grenier ne sont pas si effrayantes que cela.

Pour trouver ces livres, rends-toi à la bibliothèque de ta commune. Le prêt est généralement gratuit et tu y trouveras des personnes ressources pour t'aiguiller vers les livres et albums adaptés à l'âge de tes scouts.

Se prendre au jeu de rôle

Si tu n'es pas très à l'aise dans ce domaine, tu n'es pas obligé de proposer un jeu de rôle pur et dur à tes scouts. Tu peux également imaginer un jeu d'aventure où le joueur doit se mettre dans la peau d'un personnage et tenter différentes actions pour accomplir une mission, pour laquelle imagination et coopération sont les composantes les plus utiles.

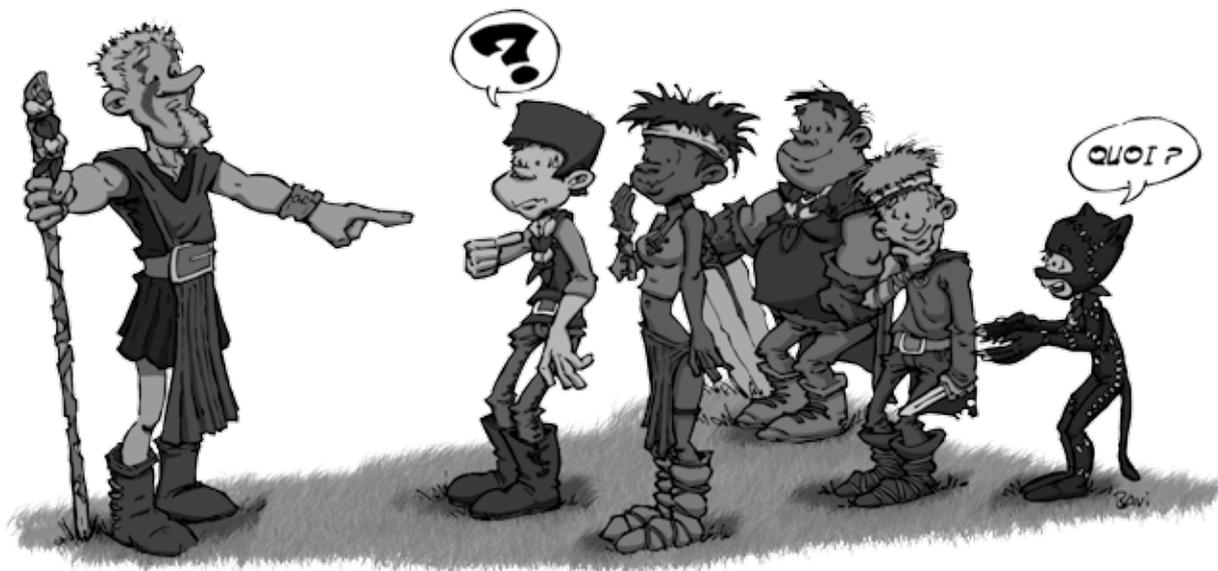
Il existe une foule de jeux de rôle sur table, mais puisque nous sommes scouts et que nous aimons l'action, rien de tel que les jeux de rôle "live". Ce sera d'autant plus amusant pour tout le monde puisqu'il faudra se déguiser, se maquiller et rentrer vraiment dans la peau de son personnage.

- **Le but du jeu** : il peut s'agir simplement de jouer à « Et si on était des... » (chacun vit une scène fictive et réagit en fonction de son rôle) ou d'un jeu avec des règles plus structurées, qui est souvent basé sur une mission à accomplir (la quête, la recherche d'un trésor, d'une cité engloutie, d'un personnage disparu, le service à rendre, l'enquête ou encore l'exploration d'une contrée, la découverte d'une planète inconnue, etc.).
- **Le thème** : essentiel pour l'histoire, peut être réaliste ou imaginaire, dans le domaine de l'histoire (Antiquité, Moyen Age, etc.), de la géographie (continents, pays lointains, etc.), dans l'espace, dans les mondes imaginaires (fées, nains, animaux, etc.).
- **Le maître du jeu** a une fonction particulière : c'est lui qui gère l'ensemble des éléments du jeu.
- **Les actions** sont les événements qui arrivent dans l'histoire. Ils sont très variés : chemin à trouver ou à suivre, rencontre d'intervenants (bons ou méchants), postes vides (objets cachés, messages, etc.), énigmes à résoudre, obstacles à franchir, épreuves à réaliser.

- **Les intervenants** sont tous les êtres que les joueurs-personnages vont rencontrer dans l'action. Leur déguisement doit être crédible et ces personnages doivent connaître leur rôle à fond (comment agir et réagir face à toutes les actions des joueurs).
- **Le cadre**, qu'il soit intérieur ou extérieur, doit être très soigné. A l'intérieur, un décor de théâtre est presque nécessaire pour transformer la grange du gîte en salle de château. A l'extérieur, la forêt vierge ou la jungle nécessite un autre cadre qu'une pépinière.

Chacun doit travailler quelques points essentiels pour **donner vie à son personnage** :

- **les traits de caractère**, les signes distinctifs du personnage : doux, sage, sale caractère, timide, violent, etc. ;
- **son type de langage** : du grommellement de l'homme des cavernes au langage sorcier de Merlin l'enchanteur ;
- **le visage** : premier élément du corps que l'on voit, il peut être maquillé ou déformé par les grimaces ;
- **les tics** : corporels ou de langage, ils sont un moyen supplémentaire d'identifier les personnages ;
- **le déguisement** : essentiel pour rendre le personnage plus réel, plus vivant et plus crédible. Le déguisement peut être complété par des accessoires. N'oublie pas chapeaux et coiffures spéciales...
- **le nom** qui résumera le personnage en un mot. Inspire-toi de toutes les caractéristiques précédentes pour le trouver ;
- **le milieu** dans lequel le personnage évolue, c'est-à-dire aussi bien le décor autour du personnage que son mode et son rythme de vie.



Quelques ateliers (grimage et costumes, expressions verbale et corporelle) peuvent être utiles pour que chacun intègre et joue avec toutes les caractéristiques de son personnage.

Les éléments pour réaliser un jeu de rôle sont nombreux et doivent être particulièrement bien conçus et préparés. Que cela ne t'empêche pas de t'essayer au jeu de rôle, même de manière simplifiée, en version light. **L'élément le plus amusant à reprendre dans un jeu de rôle pour l'utiliser dans une veillée, c'est la mise en contexte, l'ambiance autour d'un thème, les déguisements, etc.**

Et la meilleure manière de découvrir et maîtriser les jeux de rôle, c'est encore d'y jouer !



Manger à plusieurs ateliers

Les ateliers, c'est une manière un peu originale de passer la soirée. S'il fait beau pendant le camp, ce serait vraiment trop bête de rester enfermé pendant la journée. Profite plutôt des soirées pour faire des ateliers, que les scouts risquent de réclamer. Rien ne t'empêche de les lier au thème du camp ainsi qu'à certains jeux ou activités (par exemple, préparation des déguisements qui nous permettront d'aller à une fête chez Mélusine demain, notions de carto pour le hike, etc.).

Voici un **exemple de soirée ateliers basé sur les bruitages**. Cet atelier est adaptable en fonction de l'âge de tes scouts.

Dans cet atelier, les scouts vont bruiteur une histoire. Les instruments peuvent être à leur disposition et il suffit de coordonner la lecture de l'histoire aux différents bruits.

Voici donc un exemple d'histoire à bruiteur :

Nestor et Barnabé se promènent sur la plage. Il fait un froid de canard.

- « Quel vent ! », dit Barnabé.

Nestor ne répond pas. Il regarde la mer, il écoute les vagues raconter leurs voyages

- « Je vais faire un feu pour nous réchauffer », dit Barnabé.

Malgré tous les efforts du singe, le feu ne prend pas.

- « Le bois est trop mouillé », constate Barnabé.

Le vent glacé éteint la petite flamme. Barnabé a vraiment très froid maintenant. Nestor commence à frissonner. Quelques gouttes de pluie qui passaient par là s'en vont avec le vent. Soudain, les deux amis sursautent.

Quel est ce bruit ? Un cheval galope sur la digue, une femme est assise sur le cheval. Elle ressemble à une fée.

Des clochettes sont attachées à la queue du cheval. Des clochettes magiques. Déjà, le cheval et sa cavalière disparaissent derrière une dune.

Sur la plage, le feu s'est enfin éveillé. Un feu chaud qui rigole dans le vent.

Bruitages : pour le vent, souffle dans le goulot d'une bouteille. Pour les vagues, verse de l'eau dans un ballon, gonfle-le un peu, noue-le et agite-le. Pour la mer, mets du riz dans une boîte et secoue-la. Idem pour la pluie, mais mets du gravier à la place du riz.

Pour les clochettes, attache des cuillères à un cintre (pendues à des cordelettes). Pour le feu, chiffonne du film plastique. Et pour le cheval au galop, frappe deux pots de yaourts l'un contre l'autre ou utilise deux gobelets en plastique que tu frappes en cadence sur le sol (accessoirement, tu peux mettre des grelots à tes poignets).

Evidemment, de nombreuses autres histoires peuvent être bruitées. Les instruments de bruitage sont également variés. En voici quelques-uns, mais place à ton imagination pour en créer d'autres qui conviennent à tes histoires :

- avion : sèche-cheveux
- voiture ou camion : carton qui frotte une roue de vélo
- sirène de navire : souffle dans le goulot d'une bouteille
- mitrailleuse : allume-gaz
- des pas : du gravier dans une boîte en carton, en donnant le mouvement avec tes mains
- tonnerre : secouer une fine plaque métallique
- conversation téléphonique : parle avec un verre en plastique sur la bouche
- gazouillis d'un oiseau : frotte une bouteille avec un bouchon de liège humide...

Tout ceci ne se limite pas à un seul atelier : il peut y en avoir un où les scouts construisent des instruments de bruitage et apprennent à s'en servir, un autre qui leur apprend à synchroniser lecture et bruitages, et pourquoi pas un atelier où ils vont inventer des histoires et apprendre à les raconter ? Voilà une petite idée de départ qui peut prendre de l'ampleur et offrir une belle animation de soirée à tes scouts. Cela peut également être une préparation intéressante et amusante, si, par exemple, tes scouts ont décidé de réaliser un film d'animation pour la fête d'unité.

Faites vos jeux

Un autre classique : l'animation de soirée basée sur le jeu. Impossible de lister ici tous les jeux possibles et imaginables pour une telle soirée. Pour de plus grandes soirées sur le thème du jeu, **inspire-toi des jeux de société ou des jeux télévisés**. T'inspirer, car tu devras sûrement les adapter en fonction du contexte et du matériel disponible. Ce n'est pas grave : ta *Fureur* ou ton *Question pour un champion* peut être très dénaturés, du moment que tout le monde passe une bonne soirée.

Dans ces conditions, méfie-toi des **temps perdus**. Il faut bien définir les règles des jeux, les moments de début et de fin. Pense à un arbitre ou à un observateur : cela fait toujours deux yeux et deux oreilles de plus pour suivre le déroulement du jeu et des "épreuves". Un bon plan, c'est de préparer tout le matériel nécessaire à l'avance : ça évite de longs temps morts ou d'annuler un jeu annoncé faute des "ingrédients" essentiels...

Pense aussi à la manière dont on forme les **équipes** (si-



zaines ou patrouilles, variées, les potes ensemble, etc.). Veille aussi au choix des participants pour les jeux : ça n'est peut-être pas intéressant que ce soit toujours le plus habile qui fasse le jeu d'adresse ou le plus timide qui fasse une déclamation devant tout le monde... **Et puis surtout, est-ce vraiment obligatoire d'avoir un scout humilié dans les jeux ?** Les petits vacheries que l'on fait subir à quelqu'un dont on rit bien... vraiment nécessaires ?

Pense qu'une veillée jeux peut demander **beaucoup de préparation** : par exemple, une *Fureur* demande que tu prépares des extraits musicaux et une petite dizaine de jeux variés sur les chansons (paroles manquantes, textes à trous, chansons interrompues, etc.). Mais d'autres veillées te coûteront un peu moins de stress et peuvent être aussi amusantes : par exemple, une veillée Tépakap, autrement dit une veillée où les scouts se lancent des défis et tentent de les relever (les défis peuvent être notés par les scouts sur une affiche durant la journée et chacun peut préparer le matériel du défi qu'il propose).

Jouer dans la nuit

Les soirées au camp ou en week-end, c'est aussi l'occasion de faire des **jeux dans la nuit**. Il y a une nuance entre "jeux dans la nuit" et "jeux de nuit"... S'amuser quand il fait noir, ce n'est pas seulement se faire peur ou surtout faire une grosse frayeur à ceux qui sont le moins à l'aise dans le noir.

Le jeu de nuit classique, celui qui fait bien peur, avec kidnapping et ketchup, ce n'est sans doute pas la meilleure manière de mettre les scouts en confiance. D'accord, pas mal de jeunes adorent ce genre de petite fiesta, mais pense à ceux qui, après un tel *Blair Witch Project* n'osent même plus sortir de leur lit ou de leur tente pour faire pipi au milieu de la nuit. Sans parler des cauchemars.

Avoir peur, c'est une envie légitime mais certains, principalement les plus jeunes, ont du mal à faire la différence entre le jeu et la réalité.

La nuit est un moment où l'humain est obligé d'utiliser tous ses sens, sa vue étant fortement diminuée. Des activités basées sur les autres sens apprennent à les utiliser (donc à se rassurer) puisque nous sommes moins démunis face à la pénombre.

Une autre astuce, notamment avec les plus jeunes, est de partir se balader ou de commencer l'activité avant que le soir ne tombe : cela permet de s'habituer progressivement au noir. Tu peux aussi préférer comme lieu de promenade le village ou une campagne un peu plus dégagée plutôt qu'une forêt bien touffue.

Les jeux les plus classiques de la journée peuvent être adaptés à la nuit, en jouant sur les autres sens.

- Les jeux de piste peuvent se faire au toucher, à l'odorat, à l'ouïe, etc. Dans les jeux à poste, les animateurs se signalent par un instrument de musique ou une lumière de couleur différente.

- Les plus jeunes peuvent partir à la chasse aux trésors et ramènent différents objets de la nature : un qui pique, un plus doux, un qui sent bon, un humide, etc.
- Les plus grands organisent un jeu d'approche où chacun porte, non pas un numéro, mais un bruit (ou un "instrument" qu'ils auront fabriqué eux-mêmes).
- Les plus patients peuvent partir à l'affût des animaux nocturnes.
- Le mois d'août est une période faste pour observer les étoiles.
- Les balades peuvent se faire à la lueur des flambeaux et être agrémentées d'arrêts à des postes.
- Les jeux de camp et de frontière obligent à utiliser l'ouïe.
- etc.

Après ces jeux où le jeune apprivoise la nuit, tu peux lui proposer un **jeu de nuit** plus classique, "celui où on se fait peur". S'il s'agit bien d'un jeu, que tout le monde a compris qu'il s'agissait d'un jeu et surtout que chacun s'amuse.

Il n'y a pas que les voleurs et les kidnappeurs qui peuvent jouer à faire peur. Imagine un jeu de nuit où l'on doit aider les trolls à construire un pont magique pour enjamber la rivière pleine de monstres, ou le fantôme qui a peur du noir et qu'on aide à ramener dans son château, ou l'enchanteur Merlin qui doit aller cueillir des herbes pour sa potion magique, mais à la pleine lune, lorsque la forêt est pleine de trolls et fées envoûtantes.

Ne réveille pas les scouts en pleine nuit pour partir en jeu de nuit. Tu risques d'en réveiller au milieu d'une phase de sommeil et ils auront peut-être du mal à se rendormir. Préfère le début de nuit, avant que les scouts ne soient au lit.



Aller à la rencontre

Une **veillée rencontre**, c'est lorsqu'une personne extérieure vient nous parler d'elle, de sa vie, de ses activités ou de ses passions. Elle nous offre un témoignage. Cela peut être gratuit, parce qu'on a envie de rencontrer cette personne, ou alors, ce témoignage peut être en rapport avec un projet que nous vivons, une cérémonie, un thème, etc.

Cela peut être un médecin sans frontières, quelqu'un qui travaille avec des jeunes en difficulté, quelqu'un qui a mis sur pied un centre pour SDF, le bourgmestre du village où l'on campe, le fermier qui nous prête sa prairie, le pêcheur qui nous a emmenés sur son bateau, le garde-forestier qui nous a proposé une balade...

Ces personnes ont plein de choses à nous partager : leur vie, mais aussi leur activité, l'histoire du lieu où ils vivent, les traditions locales. Elles nous apportent leur témoignage, mais **c'est réciproque** : les scouts peuvent expliquer qui nous sommes, ce que nous faisons. Ça intéressera sûrement nos témoins d'en savoir un peu plus sur nous, de casser quelques clichés. Comme ils

risquent de poser pas mal de questions, les scouts peuvent préparer quelque chose à cette intention : photos, affiches, sketches, petite histoire, etc. Cela peut être aussi une bonne idée de se renseigner auparavant sur notre témoin, savoir ce qu'il aime. N'oublions pas de l'accueillir avec un mot, un geste, un petit repas. Une équipe restreinte peut aussi le rencontrer préalablement à la soirée afin de pouvoir préparer les questions avec les scouts.

Ce genre de rencontres est assez efficace pour **entretenir de bonnes relations avec le village** que l'on envahit pendant notre camp. Les scouts peuvent ainsi proposer un coup de main pour la fête du village, se faire inviter au spectacle, le fermier nous prévient lorsqu'il y a un vêlage, le garde forestier nous fait découvrir un beau coin de la forêt... Cela n'a pas uniquement une vocation de "public relations" mais cela crée surtout des souvenirs et quelques amitiés durables.



Fiesta !

La veillée, ça doit toujours être une fête. Mais nous parlons ici d'une fiesta pure et dure, dans les règles de l'art. Après les constructions, le hike, les Promesses... les scouts n'ont qu'une envie : fêter ça ! Alors, pourquoi pas un bon petit repas ? Pour le fun, on peut installer un vrai resto avec nappes, serveurs, chef, clients et carte. De petits intermèdes sont prévus pendant le repas, entre les plats : un spectacle, un sketch ou une évocation de ce qu'on a vécu.

Mais la fête, cela peut être aussi une kermesse (avec stands : jeu de massacre, pêche aux canards, carabines à plomb, barbe à papa, etc.), un karaoké, un bal folk, un casino, un concert, une projection de film (avec popcorn et chips), une boum (pourquoi pas avec un carnet de bal), une fête en costumes (par exemple, sur le thème de la chevalerie, avec tournoi et cochon à la broche)... Là aussi, rien ne nous empêche d'inviter le voisinage à faire la fête avec nous.



5 Pour aller plus loin

**Envie d'organiser une soirée spéciale avec et ou pour tes scouts ?
Pour cela, tu as besoin d'un coup de main ?**

- **Pour des soirées d'animation spirituelle ou philosophique**, tu trouveras pas mal de propositions sur www.lesscouts.be > Télécharger > Animation de sens.

- **Besoin de livres de contes ? d'albums de jeunesse ?** Les bibliothèques sont une ressource de qualité. Tu y trouveras un grand choix et des conseils avisés. Tu pourras également y trouver d'autres ouvrages de référence sur des techniques de théâtre, des idées d'ateliers... le tout gratuitement.

- **Une soirée impro, bal folk, cirque ?** Différentes associations se proposent de les organiser avec toi. Les coordonnées sont facilement accessibles par une petite recherche sur internet.

- Si tu ne possèdes pas beaucoup de **jeux de société** pour organiser une soirée variée, tu peux en louer dans les **ludothèques**. Outre une quantité de jeux de qualité, tu rencontreras des personnes qui pourront t'aiguiller et te donner de précieux coups de main.

Pour trouver la ludothèque la plus proche de chez toi : www.ludothèques.be.

- Pas mal de livres ont été publiés sur les **jeux de rôle**. Tu devrais en trouver facilement dans les librairies spécialisées ou les magasins dédiés à ce genre de jeux.

Le jeu de rôle de base, c'est **BASIC**. Tu peux y découvrir l'ABC du jeu de rôle, plus de judicieux conseils pour commencer. Il offre aussi l'avantage de s'adapter à tous les univers. Idéal pour les débutants.

- Tu peux également **louer du matériel audiovisuel** (éclairage, vidéo, audio, expo, etc.) au Centre de prêt de matériel de la Communauté française de Belgique (081.40.81.81, cpm@cfwb.be, www.cpm.cfwb.be).

Chansonniers

- *Balablues* (livre et CD - disponible en scouterie)
- *Chanteloup* (disponible en scouterie)

Cahiers de la farde de l'animateur

- RN05, *Les ateliers, tout un programme*
- RN12, *Comment raconter des histoires ?*
- RN13, *Se marrer dehors*
- RN23, *Fêtes, soupers, spectacles*

Activités nature

- Fiches *Tremblement de vert*
- Fiches *Vert le camp*



Tu trouveras également des tas d'informations et de conseils sur www.lesscouts.be > Animer > Activités et animations.

