

Centenaire de la FFE – Grand jeu sur les symboles et les insignes



Public : éclais

Durée : 1h30

Objectifs :

- Découvrir des éléments de l'histoire du scoutisme féminin
- Réfléchir au sens des insignes que l'on porte sur la chemise

Ce jeu a été conçu pour une unité d'une quinzaine d'éclais et 2 responsables.

Résumé des phases du jeu :

- 1ère phase : jeu d'attaque de camp
- 2^e phase : apport de connaissances sur les insignes de la FFE
- 3^e phase : Temps de réflexion sur les insignes que nous portons
- 4^e phase : relais-puzzle du trèfle

Matériel :

- la fiche déroulement du jeu pour les responsables
- une fiche « Album de collection » pour chaque équipe (*annexe 1*)
- les objets « symboles et insignes de la FFE » découpés et répartis entre les deux équipes (*annexe 2*)
- une fiche « trèfle » pour chaque équipe (préalablement découpée. 1 morceau par éclai) (*annexe 3*)
- une fiche « explication de la collection » pour chaque équipe (*annexe 4*)

Avant de démarrer le jeu :

Il y a deux camps à délimiter. Dans chaque camp, il y a un responsable qui apporte :

- l'album de collection (comme un album panini) qu'il va falloir compléter
- quelques objets de la collection.

L'autre équipe en a d'autres.

Le ou la responsable a sur lui l'annexe 4 pour la phase 2 mais ne la montre pas.

On peut en laisser aussi pour un responsable en vadrouille qui pourra les donner après une petite épreuve ou autre. Cela permet de réguler le jeu.

Lancement

Folklore général :

Des collectionneurs (ou collectionneuses) d'objets scouts¹ cherchent chacun à avoir une collection d'objets scouts complète pour la présenter à la conférence sur la Fédération Française des Éclaireuses qui se tient très bientôt.

Chacun se fait aider par une équipe d'éclais forcément motivée pour le faire... !!!

Phase 1 : jeu d'attaque

Chaque équipe doit aller dans le camp adverse pour récupérer des objets et les rapporter dans son camp.

Prise de foulard.

L'éclai à qui on prend le foulard doit retourner dans son camp.

Une fois qu'on est dans le camp adverse, on prend un objet de la collection et on peut le rapporter sans être inquiété dans son camp.

Le jeu s'arrête soit quand une équipe a récupéré toute la collection, soit au temps. (au bout de 30 minutes)

Dans ce cas, la raison est que c'est le moment pour les collectionneurs de partir à cette conférence. On pourra comparer le nombre d'objets dans chaque collection, mais il n'y a pas de gagnant aux yeux de ces collectionneurs !

Phase 2 : Explication des différents objets de la collection

Avant de partir, le collectionneur (resp') explique rapidement ce que sont ces objets (à l'aide de l'annexe 4). On n'est pas obligé de tout présenter.

L'explication peut aussi se faire en unité.

Clôture du folklore

Phase 3 : Temps de réflexion sur les insignes de notre uniforme

Retour à la réalité !

- Expliquer le pourquoi de ce jeu :

→ Cette année, nous fêtons le centenaire de la Fédération Française des Éclaireuses.

Quand Baden Powell a créé le scoutisme en 1907, il l'a pensé pour les garçons. Il a été tout surpris de voir des filles s'y intéresser. Il a alors demandé à sa sœur, Agnès Baden Powell, de l'aider : elle a créé le guidisme (= le scoutisme féminin). En France, ça s'est développé très vite, dès 1912, il y a donc plus de 100 ans !

¹ Il y a vraiment des associations qui existent ! Certains seront sûrement ravis de montrer leur collection à des éclais intéressés !

Les filles ont ensuite décidé de faire une seule association pour toutes les filles, quelle que soit leur religion. Elles ont créé la Fédération Française des Éclaireuses en 1921 et ont réuni les protestantes, les neutres (laïques) et les israélites. (Les catholiques n'ont pas voulu y participer)

Cette année, c'est donc le centenaire de cette Fédération et c'est l'occasion de parler de l'histoire du scoutisme féminin et des femmes scouts !

C'est aussi l'occasion de voir « les traces du passé », ce que cette histoire nous a transmis.

- Là, on va s'intéresser aux insignes qu'on porte sur notre uniforme. A quoi ça sert, un insigne ?
- ça montre une appartenance à un groupe, ça donne une identité (signe de reconnaissance)
- ça rappelle des éléments d'histoire (souvenirs personnels, souvenirs de l'histoire du mouvement)
- ça rappelle ce qu'on a fait, ce qu'on a acquis comme compétence

...

- Qu'est-ce que vous voyez comme insigne sur votre chemise ?

Laisser les éclais lister tout ce qu'ils portent et leur faire faire le lien avec ce que ça signifie :

l'appartenance à groupe local

l'appartenance à une région

l'appartenance à un mouvement

les traces des camps d'avant

les insignes en lien avec la progression personnelle

l'insigne de promesse

...

N'hésitez pas à animer ce moment (Jacadi a dit « Touchez l'insigne du groupe local ... etc !)

S'arrêter sur l'insigne du scoutisme français

Le scoutisme français, c'est la fédération qui regroupe 6 associations de scoutisme, dont la nôtre. D'un côté, vous voyez la fleur de lys, c'est l'insigne que les éclaireurs portaient avant que notre mouvement devienne mixte en 1970.

De l'autre côté, vous voyez le trèfle, c'est l'insigne que les éclaireuses portaient avant que le mouvement devienne mixte. Et c'est aussi le symbole du scoutisme féminin partout dans le monde aujourd'hui.

Aujourd'hui, l'insigne EEUDF est un mélange des deux (on voit la fleur de lys et le trèfle).

Revenons au trèfle : chaque partie a une signification.

Attention : vous devez être attentif car après, vous allez faire un relais où il faudra refaire le trèfle et expliquer les différentes parties !

Demander aux éclais s'ils savent ce que peut représenter chaque partie². Valider ou donner la bonne réponse.

1) Le trèfle doré sur un fond bleu lumineux représente le soleil qui brille sur tous les enfants du monde.

2) La veine pointant vers le haut à partir du centre du trèfle représente l'aiguille de la boussole indiquant le chemin.

3) Les deux étoiles représentent la Promesse et la Loi.

2Pour le moment, on ne sait pas bien pourquoi le trèfle a été finalement adopté date d'avant 1919, avant la FFE !



- 4) Les trois feuilles représentent les 3 engagements : être loyale, servir son prochain, observer la loi Scoute
5) La base de la tige représente la flamme de l'amour de l'humanité.

Demander aux éclais ce que ça leur inspire comme réaction !

Vérifier que tout le monde a à peu près enregistré !

4° partie : le relais-puzzle du trèfle

Ce relais a pour objectif de faire mémoriser les symboles des différentes parties. Il peut se faire plus tard dans la journée.

Le trèfle (annexe 3) doit être imprimé et coupé en morceaux de façon à ce que les différents éléments soient répartis (1 feuille par équipe de jeu)

Les resp' sont à l'arrivée.

Chaque éclai a un morceau du trèfle.

Quand il arrive, l'éclai pose le morceau à l'endroit adéquat et donne la signification du symbole posé...

Clôture de l'activité

- Féliciter les éclais pour leur participation !
- Ils en savent plus sur l'histoire du mouvement et sur leurs insignes
- Tout au long de l'année, activités et jeux sur le centenaire
- Ils peuvent nous contacter³ pour en savoir plus, faire des suggestions, donner des idées, des envies ...

³ centenaire@eudf-raa-org