

# **Compte rendu réunion du 26 février 2016**

## **Préparation du Rassemblement inter Régional (RiR)**

### **Présents :**

- Emilie BANACH
- Linda PACAL
- Jonas BIRARADA
- Marylène Quétand
- Marjorie KELLER
- Jordan CARON
- Maxime BRECKO

**Thématique** : Dans l'espace !

### **Objectifs :**

- Créer du lien entre les structures de la région ACAL
- Mettre en pratique la pédagogie de branche
- Réflexion sur « la différence »

**Trame** : Plusieurs peuples (les groupes) de différentes galaxies se retrouvent sur la plateforme du SSIG (Service Secret InterGalactique) qui est une planète neutre, accessible uniquement par une porte-vaisseau des étoiles, pour une fête au sommet du sommet du sommet pour les 1 an du traité de la paix de la paix de la paix intergalactique. A cette occasion, ils vont donc célébrer la destruction d'un super super super méchant. Chaque peuple est venu avec ses alchimistes (lutins), ses orfèvres (louveteaux), ses architectes (éclés) et ses poètes (ainés). Mais ce super méchant que tout le monde croyait hors d'état de nuire, va revenir se venger au cours de cette fête en détruisant la machine permettant aux peuples de rentrer chez eux. Les peuples vont ainsi devoir réparer la machine et détruire à jamais ce super super super méchant.

## Déroulé du weekend

Horaires	Vendredi	Samedi	Dimanche	
8h-8h30	VOYAGE			
8h30-9h				
9h-9h30				
9h30-10h				
10h-10h30		PAM – Explosion du vaisseau (3)		
10h30-11h				
11h-11h30		GRAND JEU en étoile (4) + REPAS	Anéantissement du méchant (7)	
11h30-12h				
12h-12h30			REPAS	
12h30-13h				
13h-13h30				
13h30-14h				
14h-14h30		Temps libre en village	VOYAGE	
14h30-15h				
15h-15h30	Passage dans la porte des étoiles Inscriptions	GRAND JEU par village(5)		
15h30-16h				
16h-16h30	Installation Conseils de village			
16h30-17h				
17h-17h30	Temps libre			
17h30-18h				
18h-18h30	Préparation des peuples (1)			
18h30-19h				
19h-19h30	Banquet Veillée commune (2)			
19h30-20h				
20h-20h30				
20h30-21h				
21h-21h30		Veillée temps spi par village (6)		
21h30-22h				
22h-22h30	Couchers Réunion village	Réunion village		
22h30-23h				
23h-23h30	Réunion d'équipe générale	Réunion d'équipe générale		
23h30-00h				

## **(1) Préparation des peuples**

Chaque peuple, qui correspondent aux groupes, devra préparer une petite présentation de sa planète pour la veillée du soir. Pour cela, chaque peuple devra trouver :

- Un nom de planète (idéalement en lien avec son nom de groupe d'origine)
- Un habit traditionnel : un chapeau, une cape, des lunettes...
- Une devise ou un hymne
- Une manière de dire (geste + mots) : bonjour, merci, s'il te plait, au revoir

En plus de cela, elle devra dessiner sa planète.

## **(2) Veillée commune de présentation des peuples**

### **A TRAVAILLER EN CONGRES**

La veillée devra contenir :

- Un banquet
- Un temps de présentation rapide des peuples
- La chanson intergalactique apprise pendant les conseils de village
- La diffusion d'un reportage sur le super super super méchant et sa défaite
- Un temps de fin de veillée éclés-ainés

## **(3) PAM – Destruction Porte des étoiles**

Les jeunes se réunissent pour chanter la chanson du rassemblement pour accueillir les grands sages de la galaxie qui viennent par la porte des étoiles. Lorsqu'ils traversent la porte des étoiles, ils sont pris en otage par le super super super méchant qui a réussi à se délivrer. Les agents du SSIG interviennent et réussissent à faire fuir le méchant qui casse la porte en s'enfuyant. Les sages proposent leur aide pour recréer la pièce manquante de la porte-vaisseau.

## **(4) GRAND JEU en étoile**

### **A TRAVAILLER EN CONGRES**

**But du jeu :** récupérer des pièces pour réparer le vaisseau et des ingrédients pour neutraliser le super super super méchant grâce à des épreuves organisées par les grands sages qui veulent s'assurer que ceux qui gagnent ces pièces sont justes et les méritent.

Il est possible de gagner :

- Des mots + leurs définitions
- Des pierres + ficelles
- Des fruits + des épices
- Des pièces à assembler

Déroulement : Un grand plateau de jeux au centre qui envoie sur des ateliers (10 ateliers x2/3)

## **(5) GRAND JEU par Village**

Une fois les épreuves remportées, chacun repartira dans son village pour faire une ultime épreuve avec eux de son métier:

- Les lutins/alchimistes devront fabriquer une potion (smoothie)
- Les louveteaux/orfèvres devront fabriquer des talismans
- Les éclés/architectes devront assembler toutes les pièces pour le vaisseau
- Les aînés/poètes devront rédiger un slam

## **(6) PAM – Anéantissement du méchant**

Tout le monde se réunit près de la porte-vaisseau/

- 1) Les éclés réparent le vaisseau avec leur pièce
- 2) Tout le monde boit la potion pour avoir la magie en eux
- 3) Tout le monde lève les pierres des loups pour canaliser l'énergie de la lumière
- 4) Le vaisseau est réparé (bruit)
- 5) Arrivée du méchant signalé par un responsable qui crie « on peut le neutraliser avec l'énergie »
- 6) Réutilisation des pierres
- 7) Le méchant est immobilisé et jeté dans la porte des étoiles en direction d'un trou noir

## **Logistique**

---

- Conception d'un vaisseau
- Réserver les bus
- Douches

# Grille des responsabilités du RiR

<b>Responsabilités</b>	<b>Nom-Prénom</b>	<b>Structure</b>
<b>Equipe animation générale</b>		
Coordinateurs	Emilie BANACH Marylène QUETAND	Vigy Région Lorraine Alsace
Responsables animation	Jonas BIRARDA Marjorie KELLER Jordan CARON	Freyming
<b>Equipe d'animation des villages</b>		
Coordinateur	Linda PACAULT	Vigy
Responsable de village lutins		
Responsables d'animation		
Responsable de village louveteaux		
Responsables d'animation		
Responsable de village éclés		

Responsables d'animation		
Responsable de village ainés		
Responsables d'animation		
<b>Equipe d'intendance</b>		
Coordinateur		
Equipe		
<b>Equipe logistique</b>		
Coordinateur		

Equipe		
--------	--	--