



SCOUTS  
GUIDES  
DE FRANCE

Scouts  
et  
Guides



## REGLES DU JEU A LIRE AVANT DE COMMENCER





L'objectif de ce memory coopératif est de découvrir la nouvelle proposition pédagogique des Scouts et Guides. Pour ce faire, vous devrez retrouver, en équipe, toutes les paires existantes. Suivez bien les règles ci-dessous.

- 
- 1- Sans regarder les cartes, mélangez-les.
  - 2- Posez ensuite les cartes faces cachées sur la table.
  - 3- Chacun votre tour, retournez deux cartes de votre choix qui vous semblent être une paire. Pour qu'une paire soit comptée juste, elle doit correspondre à un mot et à sa définition.  
*Par exemple : Si la 1<sup>ère</sup> carte tirée est « Scouts-Guides-Mousses », la 2<sup>ème</sup> « Fille et garçon âgés de 11 à 14 ans habillés généralement d'une chemise bleue et d'un foulard ». Vous avez trouvé une paire.*
  - 4- En équipe, si vous pensez qu'il s'agit de la bonne paire, gardez les deux cartes avec vous. A l'inverse, si l'équipe pense qu'il ne s'agit pas d'une paire, retournez les deux cartes à nouveau face cachée exactement au même endroit.
  - 5- C'est désormais le tour du prochain joueur.
  - 6- Réalisez ces étapes jusqu'à ce que toutes les paires soient trouvées.
  - 7- Une fois toutes les paires trouvées, vérifiez vos réponses au dos de cette feuille.



sgdf.fr

Scouts et Guides de France  
27-31 rue de Stalingrad 94110 Arcueil  
Tél. 01 44 52 37 37

 / scoutsetguides  
 / sgdf



## REPONSES A LIRE UNE FOIS LE JEU FINI

**Communauté** : Ensemble des jeunes et de la maîtrise pour la tranche d'âge des 11-14 ans.

**Equipe** : Petit groupe de 5 à 7 personnes qui offre un espace adapté pour affirmer sa personnalité, apprendre à vivre ensemble et prendre des responsabilités.

**Le projet d'équipe** : Premier temps d'autonomie, a lieu dès la constitution de l'équipe. Moment privilégié pour faire connaissance et élaborer un premier projet.

**Excursion** : L'équipe vit en autonomie une journée de vie quotidienne et d'activités.

**Exploration** : L'équipe vit 24h en autonomie, hors du lieu de camp/du local, et poursuit un projet.

**Odyssée** : Un projet collectif, utile et créatif.

**Les constellations** : Permettent la progression personnelle.

**L'année du rêve** : Année vécue par les scouts et guides de 3<sup>ème</sup> année. Ils vivent la halte, le projet personnel, la rencontre et le passage.

**La/Le Gastronomes** : Rôle avec pour missions (par ex.) :

- Propose des menus ;
- Gère les courses (liste, budget, quantité) ;
- Adapte les menus en fonction de la saison et du lieu de vie.

**Le/La Reporter** : Rôle avec pour missions (par ex.) :

- Communique sur les activités et le projet ;
- Garde le carnet d'équipe ;
- Garde une trace des efforts écologiques de l'équipe.

**L'Artisan** : Rôle avec pour missions (par ex.) :

- Gère le matériel pour l'installation de l'équipage ;
- Coordonne l'installation ;
- Gère le recyclage des déchets.

**L'Alchimiste** : Rôle avec pour missions (par ex.) :

- Propose et anime des jeux et des veillées ;
- S'assure de l'accessibilité des jeux ;
- Veille au respect de la nature.

**Le Panseur ou La Panseuse** : Rôle avec pour missions (par ex.) :

- Veille à la santé et à la sécurité de toutes et tous ;
- Gère l'infirmerie ;
- Réalise les produits d'hygiène écoresponsable pour l'équipe.

**La/Le cartographe** : Rôle avec pour missions (par ex.) :

- Lit la carte ;
- Propose le lieu d'installation de l'équipe en cohérence avec l'environnement ;
- Est investi dans les temps nature.