



PB-PP
BELGE(N) - BELGIQUE

Bureau de dépôt:
Charleroi X

N° d'agrégation:
P301088

868

PÉRIODIQUE BIMESTRIEL À DESTINATION DES CADRES DE LA FÉDÉRATION NATIONALE DES PATROS



BONS PLANS POUR RÉUSSIR TES VEILLÉES

Avec
une super
veillée prête à
l'emploi !





Un immense feu de camp, des histoires rocambolesques, des contes délirants, des déguisements farfelus, des cris d'équipes à déchirer les tympanes, des épreuves hors du commun, des chants de tous styles, de la musique et des danses, des spectacles et des talents dévoilés... Autant de souvenirs, d'envies ou d'idées qui nous viennent à l'esprit quand on parle de veillées.

Comme tous les patronnés, on aime se remémorer ces animations particulières et souvent originales que l'on a pu partager avec nos patros ou nos régionales, que ce soit comme enfant ou comme animateur. Les veillées sont des moments forts à vivre avec nos équipes. Elles méritent, comme n'importe quelle autre activité, une attention toute particulière lors de leur préparation et de leur animation.

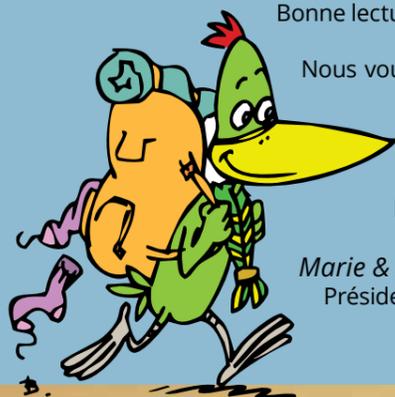
Et pour t'aider à y être attentif, voici une revue consacrée aux veillées. Tu y trouveras des tas d'idées pour les construire, les animer ou les moderniser si nécessaire. Pourquoi pas les varier ou essayer de nouvelles choses ?

Bonne lecture et bonne aventure à travers ces quelques pages...

Nous vous souhaitons à tous de passer de magnifiques camps cet été. Amusez-vous à travers vos veillées bien sûr, mais également, toutes vos autres activités et moments de vie en groupe. Continuez à émerveiller vos patronnés et à les aider à se construire.

Merci pour eux ! Merci pour le Patro !

Marie & Xavier
Présidents fédéraux



Patro de Wanfercée-Baulet

Revue Périodique des cadres publiée par la FÉDÉRATION NATIONALE DES PATROS
15-17 rue de l'Hôpital | 6060 Gilly
Tél : 071 28 69 50 - E-mail : fnp@patro.be

'Le Patro' arrive tous les mois et demi dans ta boîte aux lettres car tu es affilié(e) à la Fédération Nationale des Patros. 'Le Patro' informe de la pédagogie et des enjeux du mouvement et propose des activités pratiques pour les animateurs et leur section. Il diffuse également les actualités du mouvement et certaines informations extérieures susceptibles de les intéresser. Véritable outil de communication et de formation, 'Le Patro' est un gage de cohérence au sein du mouvement.

Revue réalisée grâce à la collaboration de :
Rédacteur en chef :
• Raphaël FOGLIA
Rédaction :
Denis Toune, Dornaz Beigi, Hadrien Wilputte, Mathieu Huvelle, Cécile Napp, Raphaël Foglia, Marie Pesesse, Xavier Lambert.
Graphisme :
• Céline PREVVOO
Imprimerie :
• Bietlot
Editeur responsable :
• Marie PESESSE

Grâce au soutien de la Fédération Wallonie - Bruxelles
Imprimé sur papier recyclé
Abonnement à la revue 'Le Patro' 15€ par an
Compte service revues : 360-0362089-91
VISITEZ NOTRE SITE :



Une veillée... C'est quoi?

Illustrations : www.freepik.com

La veillée est un moment particulier de la journée. Elle se passe en soirée et rassemble, généralement, tous les patronnés présents. Ce moment privilégié peut prendre diverses formes (vous le découvrirez dans cette revue).

On chante, on joue la comédie, on joue ensemble, on s'affronte, on se questionne, on marche, on se rencontre, on crée ensemble, on crie, on rit, on pleure, bref on y vit !

Mais la veillée c'est surtout un moment sacré que tout le monde attend. Un moment qui génère des souvenirs à tous les âges, c'est un moment de joie intense, d'explosion d'énergie, de réflexion, de dépassement de soi, de solidarité, d'encouragement, de sentiments.

Une veillée c'est un peu la consécration de la journée, où l'on partage un dernier moment tous ensemble avant de se dire bonne nuit et à demain.

C'est un moment qu'il faut investir avec toute son énergie, sa sensibilité, son talent, son imagination, son improvisation, son âme.

Car lorsqu'une veillée est réussie, tout le camp s'endort sous les étoiles et chaque patronné rêve déjà de la suite de son aventure.

Sur ces belles paroles, il est temps de découvrir une revue pas comme les autres ! Une revue «spéciale veillée», qui nous l'espérons, te guidera et te donnera des pistes pour continuer de faire des veillées qui laisseront derrière elles des milliers de souvenirs impérissables. Vois plutôt...



Préambule de l'histoire

Quatre aventuriers ont dû quitter leur planète Sombrastor car la terreur s'y était implantée. En effet, Tébrinus, le sorcier noir, a pris le plein pouvoir sur la planète en empoisonnant les Sombrastoriens et leur enlevant ainsi toute joie vivre. Il faut savoir que Tébrinus ne craint rien ni personne sauf le rire des enfants [Mais ça, c'est son secret]. Ce dernier est pour lui une torture suprême.

Les quatre naufragés sont en quête de la flamme légendaire, car une prophétie annonce que Tébrinus sera anéanti si cette flamme est rapportée sur la planète.

Personnages

Quelle que soit ton inspiration, voici une description possible des personnages de la veillée. N'hésite pas à te les approprier, à en ajouter, à en retirer, à en remplacer... Bref amuse-toi et laisse parler ta créativité!

Jeff le commandant de bord

Il y a bien longtemps, lors d'une mission dans l'espace, une équipe de Sombrastoriens (habitants de Sombrastor) l'a retrouvé inconscient à côté de ce qu'ils ont défini être une boîte de conserve géante. Il n'a aucun souvenir de ses origines. On connaît juste son prénom car son équipement était nominatif.

Il est un leader né. Après sa revalidation, il s'est attelé à s'intégrer dans cette communauté adoptive. A force d'efforts, il s'est hissé au statut de commandant intergalactique. Il fête aujourd'hui sa septième mission et il se prépare à la suite avec assiduité car son but ultime est de retrouver ses racines et son lieu de naissance.



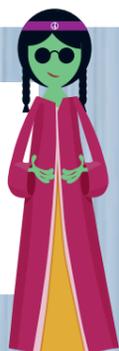
Siria

Jeune capitaine de la flotte intergalactique. Héritière du vaisseau familial et descendante d'une longue lignée de capitaines intergalactiques, elle mène son équipe d'une main de fer. Siria ne connaît pas le doute. Pour elle, il n'y a que des certitudes.

Secrètement amoureuse de Jeff, elle le suivra jusqu'au bout de ses missions.

Evelin

Doyen de Sombrastor, il a connu les beaux jours de la planète avant la prise de pouvoir par Tébrinus. Il est le père adoptif de Jeff, le concepteur de Walid, le mentor de Siria, il fait le lien entre les personnages. Certains affirment qu'il possède de nombreux pouvoirs surnaturels.

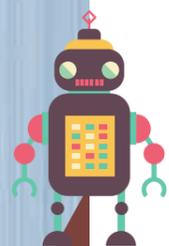


Walid le robot

Fruit de l'imagination d'Evelin, ce robot possède une particularité: il peut ressentir des sentiments et des émotions. Il a aussi le don de pouvoir lire dans les pensées.

Walid est un robot affectueux, aimant et serviable. Cependant, il n'en oublie pas son côté taquin.

Au fil des années, il a tissé une relation d'amitié très forte avec Jeff. Ils sont tous deux des frères inséparables.



Mise en scène décor et musique



Nous sommes en 7832 de l'ère intergalactique (à préciser par vos soins selon la date de la veillée).

Alors que la veillée commence, un grand **Boum** retentit.

En détresse, les 4 personnages arrivent, se présentent, expliquent d'où ils viennent et comment ils en sont arrivés là...

Quelques jours plus tôt, Evelin avait invité ses 3 amis à venir passer la soirée chez lui. Comme toutes les semaines, ils étudiaient les cartes de la galaxie afin de planifier le prochain voyage d'exploration de Jeff et Siria. Ce soir-là, alors qu'ils buvaient un thé bien chaud, la voisine frappa fort à la porte. Elle avait l'air effrayée et leur annonça que les gardes de Tébrinus arrivaient pour arrêter Evelin, car il était le dernier à savoir comment combattre Tébrinus et lui faire perdre le pouvoir. Malheureusement, les gardes arrivèrent avant que nos amis aient pu se cacher. La seule solution fut de prendre la fuite à bord du vaisseau de Jeff et Siria.

Mise en ambiance et emballage. Une veillée c'est quoi ?

L'emballage représente tout ce que tu mettras en place pour arriver à captiver l'attention du public de la veillée: l'ambiance, le contexte, l'histoire, les décors, les déguisements, les talents d'acteur...

En soignant tous ces éléments, tu mettras toutes les chances de ton côté pour faire en sorte que tes patronnés te suivent, oubliant qu'ils sont spectateurs et qu'ils soient totalement transportés dans l'univers de la veillée.

Il ne faut pas grand chose pour faire rêver les jeunes que tu as devant toi. Avec un peu de bricolage et d'arrangement, tu peux transformer un espace banal en scène féerique. Des chants, du sel sur le feu, un bout de ficelle, un peu de tissu... pas besoin d'une vraie soucoupe volante pour faire rêver tes patronnés et les emmener au-delà des étoiles! Fais appel à ta créativité pour sortir des objets de leur contexte et créer l'illusion d'une nouveauté.

A toi d'imaginer les effets et le matos dont tu as besoin. Joue avec la lumière, les couleurs, les textures, les ambiances musicales... Tu deviendras "scénographe" en mode MacGyver! (c'est l'homme qui, avec trois bouts de ficelle et un trombone, te crée une cabane avec salon et salle de bain).

Plus tu auras réfléchi à la manière d'incarner ton personnage, plus ce sera crédible. Ta posture, ton accent, tes expressions, tes gestes, un regard particulier... tous ces aspects permettront de ne plus s'identifier à ta personne mais bien à ton rôle dans la veillée. Ne pas "sortir" de ton personnage est évidemment essentiel pour la continuité de la magie, ne change pas ton accent en pleine veillée par exemple...

Ne néglige pas l'histoire générale (le nom des personnages, des endroits...) C'est grâce à elle que tu créeras une ambiance et que tu motiveras tes patronnés à prendre part à ta quête! La simplicité sera un atout mais tout dépend évidemment du public que tu auras devant toi.

Essaie au maximum de gérer les imprévus, les interventions des patronnés ou les incidents en restant dans ton personnage.

La durée de ta veillée

La durée d'une veillée doit toujours tenir compte de l'âge de tes patronnés. Plus on est petit, plus il est difficile de rester concentré (éveillé) jusqu'à la fin. Privilégie donc des veillées d'une heure pour les plus petits et jusqu'à 2 heures maximum pour les plus grands. Au delà, c'est prendre le risque que ta veillée ennueie ou que ton groupe ne se lasse.

Cette durée dépendra aussi du type de veillée que tu choisis ou encore du moment où elle a lieu durant ton camp.

Une fois dans l'espace, il fallut faire un choix: soit retourner sur Sombrastor et prendre le risque de se faire capturer, soit partir à l'aventure, en prenant le risque de ne pas trouver de planète habitable avant d'avoir mangé toutes les réserves de nourriture. Jeff prit alors son rôle de commandant et décida qu'il était hors de question de prendre le risque de se faire capturer. Ils partirent donc vers l'inconnu...

Le 5^e jour, une pluie de météorites frappa le vaisseau, et presque toutes les commandes furent endommagées. Heureusement, l'expérience et le talent de Jeff et Siria leur permirent de contrôler l'appareil et de le faire atterrir sans dégâts sur cette planète bleue, inconnue.

Leur vaisseau est malheureusement cassé, mais nos compagnons sont heureux d'avoir trouvé des personnes qui parlent la même langue et à qui ils peuvent demander de l'aide.

Se faire entendre sans se casser la voix

Pas la peine de s'égosiller en veillée! Sinon, tu risques d'être sans voix pour la prochaine... L'intonation de la voix et son timbre sont plus importants que son intensité. Pense aussi à bien articuler quand tu t'exprimes devant ton groupe. Non seulement tu créeras une certaine atmosphère par ton intonation, mais en plus, l'enfant sera plus attentif s'il comprend clairement ce qui est dit.

Si, à un moment donné, tu veux faire crier d'une seule voix tout ton groupe... N'hésite surtout pas! Mais pas tout le temps. 😊

Qui fait quoi, quand, comment ?

Voici une série de questions auxquelles il est bon de réfléchir avant de se retrouver face au public sans avoir de réponse claire...

La répartition des rôles, des tâches, des préparations est essentielle à la bonne tenue d'une veillée.

Il faudra donc veiller à identifier les acteurs de la veillée qui s'arrangent entre eux pour savoir qui prend la parole, à quel moment. Il faut pour cela connaître les règles du jeu que l'on anime, les indications que l'on donne pour le bon déroulement de la veillée, le nombre de joueurs, les endroits où se déroule l'action... Bref, les acteurs sont des grands connaisseurs de la veillée!

La répartition des tâches, c'est l'identification des aides techniques lors de la veillée: un responsable du son, des lumières, du matériel lié aux jeux, aux chants, ou encore des décors. Déléguer les tâches permet de pouvoir impliquer plus de monde et de laisser le temps à chacun de préparer une veillée du feu de dieu!

La préparation permet d'être fin prêt au bon moment. Cela commence par garder de bonnes traces de votre réunion de préparation. Une fiche permettant de bien comprendre l'histoire, le matériel, les musiques, l'organisation générale et les responsables. Ensuite tu peux mettre en place des petites choses qui permettront d'aider au bon déroulement de la veillée, telles que des pense-bêtes avec les mots clefs et les enchaînements pour les acteurs, un récapitulatif du déroulement de la veillée en grand format dans les coulisses ou derrière un paravent caché du public...

Toutes ces préparations, ces clarifications, sont de l'anticipation et de l'organisation afin que le jour de ta veillée, chacun sache quoi faire, quand et avec quoi. Comme ça, plus de stress de dernière minute et la magie pourra opérer pour faire rêver tout le monde!

Feu de camp



Le soir tombe, les aventuriers ont froid. Ils sont un peu perdus et nostalgiques de leur planète. Les animateurs proposent d'allumer le feu, mais personne n'a d'allumettes. Jeff signale que Walid a une commande pour faire des flammes et invite les patronnés à chanter : **POUR ALLUMER CE FEU DE CAMP, WALID ON N'ATTEND QUE TOI** (à prendre crescendo selon les indications de walid)

Comme par magie, Walid allume le grand feu.

On entonne alors **SI TU AS DE LA JOIE AU COEUR** pour célébrer le plaisir d'être ensemble autour de ce feu.

But de la quête



A la fin du (ou des) chants autour du feu, un animateur fait remarquer aux enfants qu'Evelin pleure depuis le début de la chanson. On lui demande alors pourquoi.

Evelin raconte que c'est un mélange de tristesse et de joie. Il raconte:

C'était il y a 20 ans d'ici, le vieux roi Zigo venait de mourir. Comme il n'avait pas d'enfant, on alla chercher son plus proche parent: son neveu Tébrinus. Fils du frère du roi Zigo et de Matica, une elfe noire très puissante. Tébrinus avait quitté la planète Sombrastor quelques années plus tôt, car il ne supportait pas le bonheur que partageaient les habitants de Sombrastor. Ne rêvant que de pouvoir, de malheur et de désolation, il s'exila dans des contrées où personne ne vit hormis des créatures qu'on appelle Malors, des êtres pâles et muets qui n'ont aucun but à part survivre en mangeant des racines. Tébrinus devint rapidement le seigneur de ce peuple, mais il regretta le confort qu'il avait laissé derrière lui en quittant Sombrastor. C'est pourquoi, lorsqu'on lui annonça que son oncle était parti rejoindre ses ancêtres, il entrevit une opportunité de transformer le peuple de Sombrastor en êtres tristes comme les Malors. Profitant de la tristesse que leur suscitait la disparition de leur bon Roi, Tébrinus offrit un verre à chacun des habitants de la planète en leur faisant croire que c'était une façon de rendre hommage à Zigo. Mais derrière cette apparente bonté se cachait un terrible secret. A la boisson qu'il avait offerte aux habitants, Tébrinus avait mêlé un philtre qu'il avait fabriqué à l'aide des racines. Ce philtre eut pour effet de plonger les habitants dans une profonde dépression. Seul Evelin avait refusé d'en boire et avait jeté son verre en cachette. Jeff, ayant été élevé par Evelin, n'avait jamais bu de ce philtre, et Siria fut soignée par Evelin. Cependant, le processus de guérison était bien trop long et compliqué pour l'appliquer en cachette à toute une population.

Tous les 4 voyaient leurs amis, leurs voisins, enfants et adultes devenir plus sombres de jour en jour. Walid était particulièrement touché car, comme il était capable de ressentir les émotions des gens, il était indirectement contaminé par cette déprime grandissante.

C'est pourquoi, depuis plusieurs années, nos compagnons parcourent la galaxie à la recherche d'un moyen de faire revenir le bonheur sur la planète Sombrastor.

Obtenir le silence et garder l'attention

Les patronnés ont compris l'histoire et la veillée monte d'un cran! Bref, ils sont super motivés... au point de se dissiper. Ils ne t'écoutent plus, c'est fort ennuyeux. Tu sens que tu as vraiment envie de crier « sileeeeeeence ». Est-ce la bonne manière d'obtenir ce que tu veux? Au final, un retour au calme tout en continuant à prendre du plaisir, c'est la bonne formule.

Il existe plusieurs façons d'avoir leur attention. Choisis par exemple, un mot dès le départ de la veillée, que les patronnés reconnaîtront comme un retour au calme et qu'ils crieront en même temps que toi. En plus d'un cri, tu peux également utiliser le feu (ou un objet de ton déguisement) comme élément de concentration. Par exemple, dans l'histoire qu'on te propose, tu peux crier le mot « soucouuuuupe » en faisant un geste précis vers le feu.

D'autres trucs et astuces pour capter l'attention :

- ✂ Mettre la main en l'air, poing serré. Une fois que les patronnés lèvent la main, ils se taisent.
- ✂ Crier avec le doigt en l'air: Hé! Hé! Hé! et tous le monde suit: Hé héhéhéhéhéhé!!!! Puis faire "Pchhhhhhhhhhhht" en baisant son doigt doucement tous ensemble.
- ✂ Cric crac boum
- ✂ Mode présentateur: "Est-ce que vous êtes chauds????!!!! CHAUD CHAUD CHAUD!" puis enchaîner directement avec la suite de la veillée.



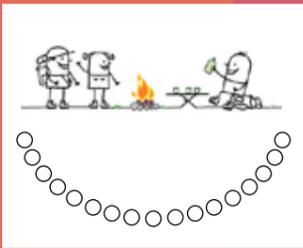


Comment faire un bon feu de camp ?

N'oublie pas de porter une attention particulière au bien-être de tes patronnés. Si la veillée se passe dehors, un pull, voire une bonne veste et des chaussures fermées seront toujours utiles.

Une veillée peut durer jusque 2h30. Assis tout ce temps sur un tronc d'arbre? Pas très confortable, non? Vous pouvez construire des bancs en début de camp, vous asseoir à terre sur une bâche sèche ou encore sur des rondins d'arbre avec un petit coussin.

Il est important de prévoir une place avec une bonne visibilité pour chacun. Tout le monde a envie d'être pris dans l'ambiance. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, se mettre en cercle autour du feu ne permet pas à tous de vivre pleinement la veillée, à chaque moment de celle-ci. Place plutôt les patronnés en U ou en V.



Un bon feu s'impose! Pour le réaliser correctement, voici un plan de bataille:

Rassemble le bois nécessaires: brindilles, petits bois, des branches plus solides et des bûches (le tout bien sec)!

Sur un terrain plat et éloigné d'obstacles inflammables (maison, bois, paille...), place au centre du papier/carton qui te servira à amorcer ton feu.

Place sur ceux-ci des brindilles assez fines, sous forme de pyramide, puis des branchages plus solides. Ton feu va ainsi grimper en hauteur et prendre de la consistance.

Avec des bois plus longs et robustes, entoure ton feu en carrés superposés deux à deux. Cela lui donnera plus de stabilité.

Si des trous apparaissent, tu peux les remplir de branchages plus petits ou de papier (pour tes amorces).

Voilà, ton feu est prêt! Conserve quelques bonnes bûches ou gros bois que tu auras coupés, pour l'alimenter régulièrement durant la veillée.

Les différents types de veillée

La veillée présentée dans cette revue peut être qualifiée de "traditionnelle". Ce n'est évidemment pas le seul type de veillée qui existe. En voici d'autres, sous forme de liste non-exhaustive:

La **VEILLÉE TRADITIONNELLE**, qui rassemble, autour d'une histoire, des chants et des jeux.

La **VEILLÉE FUREUR**, qui oppose les garçons aux filles (ou d'autres équipes) dans diverses épreuves.

La **VEILLÉE RADIOPHONIQUE**, qui mêlera danses et chants sous divers aspects avec une aide de sonorisation.

La **VEILLÉE CONTE**, qui fera découvrir des histoires aux patronnés. Elle peut être statique ou en balade.

La **VEILLÉE SPECTACLE**, c'est un show, comme au théâtre.

La **VEILLÉE JEUX DE JEUX DE SOCIÉTÉ**, est basée sur le principe d'un jeu de société en modèle géant. Les plus connus étant le Cluéo, les mystères de pékin, Risk, Colons de Catane... Bref, souvent des jeux de plateau.

La **VEILLÉE JEUX TÉLÉ** adaptée en mode patro comme par exemple: Fort Boyard, 60 secondes chrono, Interville, Burger quizz, Koh Lanta...

La **VEILLÉE ACRS**, basée sur le sens et la réflexion personnelle et/ou collective. C'est une veillée qui amènera les patronnés à se poser des questions et à développer une conscience sur certaines choses auxquelles ils ne font pas toujours attention. (Il existe un répertoire des ACRS sur shopatro.be).

La **VEILLÉE JEUX DE RÔLES** avec l'adaptation grandeur nature d'une histoire. Avec un contexte, des personnages, une quête, les patronnés sont plongés dans un univers et essayent de trouver leur chemin afin de réussir leur mission. (B-Larp est une organisation de jeunesse qui peut t'aider dans ce domaine).

La **VEILLÉE CASINO**, durant laquelle les patronnés misent sur différents stands. Pour des idées concrètes, rends-toi dans les fiches pratiques.

Etc...

Créer un chant

Et pourquoi pas inventer un chant avec ta section, ton patro?

Il pourrait être l'hymne que vous entonnez avec fierté...

Le plus simple est de prendre un air connu et de changer les paroles.

Dans l'histoire de la veillée, nous avons modifié le chant "dans mon pays d'Espagne" pour l'adapter en alternant un couplet "terrien" et un couplet "sombrestorien"

Sur ma planète Terre Hé Hé! (Bis)
Y a des moutons comme ça (bis)

Et sur Sombrastor Ho Ho (bis)
Y a des zorclubs comme ça (bis)

Sur ma planète Terre Hé Hé! (Bis)
Y a des pommes comme ça (bis)

Et sur Sombrastor Ho Ho (bis)
Y a des pikaks comme ça (bis)

...

Echange avec les patronnés



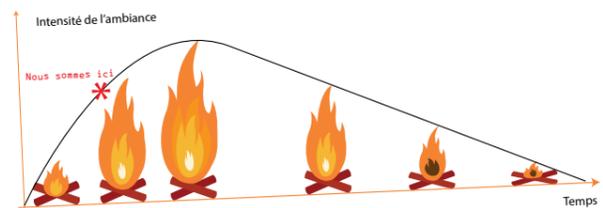
Les quatre amis remercient les patronnés pour leur accueil. Ils n'ont jamais rencontré de créatures aussi gentilles. Ils leur demandent alors de quelle espèce ils sont (qu'est-ce que le Patro?), et quelle est cette planète? Les enfants commencent à expliquer mais Evelin n'arrive pas à les suivre. Il dit que tout ça a l'air compliqué. Un animateur propose donc aux enfants de se présenter en chantant.

Exemples de chants

- ⌘ **DANS MON PAYS D'ESPAGNE** (peut être adapté en « Sur ma planète Terre »)
- ⌘ **LE PATRO DE DEMAIN**
- ⌘ **CHANT FÉDÉRAL**
- ⌘ **TUC, TUC, LE PIVERT**
- ⌘ ...

La courbe de veillée

Idéalement, toute veillée suit ce qu'on appelle la "courbe d'intensité".



La montée = la mise en ambiance: on prend le groupe en main et on le motive progressivement.

Le sommet = l'ambiance bat son plein: c'est la folie maximale, on se dépense, on crie, on danse... on est au coeur de la veillée.

La descente = on retourne progressivement vers le calme.

La stabilisation = la veillée se termine: c'est le moment de faire le point, raconter une histoire, clôturer le temps par un message.

En fonction de ta veillée, cette courbe n'est pas uniforme. A toi de la moduler (avec des hauts et des bas) en fonction de l'ambiance que tu souhaites. Néanmoins, l'objectif ici est de ne pas terminer ta veillée sur un chant dynamique alors que tes patronnés vont aller se coucher, ou à l'inverse, finir sur un chant calme alors que tu vas lancer une soirée dansante dans la foulée.

Suite de la veillée page 12



Patro de Senefte



UF CAM Pagues I



Patro d'Hornu



Patro de Cornesse



Traguenard à Gesves



Patro des Awirs



Patro de Remouchamps

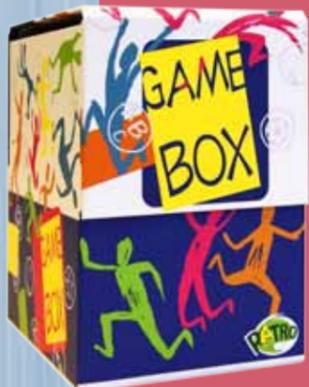


Patro de Braine-le-Comte



Patro de Pervez

Légende de la flamme d'Utopia



Lorsque le calme revient, Siria fait remarquer à ses compagnons qu'elle a le sentiment que la flamme d'Utopia pourrait se trouver ici, les gens y sont tellement heureux. Elle demande alors à Evelin de raconter à tout le monde la légende de la Flamme.

Lors de ses nombreux voyages, Evelin a plusieurs fois entendu parler de la Flamme d'Utopia. Une flamme légendaire, grâce à laquelle il est possible de vaincre tout le malheur et la tristesse de l'univers. On dit que tant qu'une personne continuera à croire en son existence, elle ne s'éteindra jamais. Hélas, tous ceux qui ont cherché cette fameuse flamme ne l'ont jamais trouvée. Pourtant, nombreux sont ceux qui y croient encore, et qui sont convaincus que quelqu'un finira par la trouver et rétablir la paix partout. Evelin fait partie de ces gens qui ont de l'espoir. Et cette planète Terre, sur laquelle ils se sont écrasés et dont ils n'ont jamais entendu parler, ravive cet espoir !

Siria demande alors aux patronnés s'ils connaissent une ou plusieurs flammes qui pourraient correspondre. Les animateurs s'arrangent pour que la réponse soit la flamme olympique. S'ensuit alors une série de petites épreuves pour gagner des flammes de différentes couleurs, et que les voyageurs ramèneront sur leur planète pour vaincre Tébrinus.

Hélas, au moment où Jeff prend possession des flammes gagnées, celle-ci s'éteignent. On se rend alors compte qu'aucune de ces flammes n'était la flamme d'Utopia. Très déçus, les aventuriers dépriment. Pour leur remonter le moral, les animateurs proposent de faire un tour du monde en chansons.



Adapter des jeux de la Game Box

Vous êtes lancés dans la quête de la flamme d'Utopia. Tu te demandes alors quelles épreuves préparer pour gagner les différentes flammes de couleurs? Un bon vieux kim goût ou parcours du combattant les yeux bandés? C'est facile à préparer et en plus, la plupart des patronnés connaissent ces jeux.

L'univers d'Utopia est rempli de magie et de mystère. Pourquoi ne pas apporter cette touche d'inattendu même dans les épreuves? Cela permettra de renforcer l'effet de surprise.

La GameBox te permettra de trouver de nouvelles épreuves que tu pourras adapter à l'âge des patronnés et au thème de la veillée.

En voici un exemple: tu cherches une petite épreuve, pouvant se réaliser en soirée, tous âges confondus, mettant en avant la coopération de l'équipe. Va chercher la fiche n°409 de la Game Box. Il s'agit de l'épreuve du *Ver sauteur*. Transforme l'épreuve prévue initialement en duel, en une épreuve par équipe. Ajoute des éléments en rapport avec le thème et le contexte dans lequel tu es:

- ✂ au lieu d'appeler un joueur "ver", mettez lui au cou un collier phosphorescent ou un accessoire venant directement d'Utopia ou d'Evelin;
- ✂ délimiter la ligne de départ et d'arrivée par une petite bougie de couleur insérée dans un bocal en verre, à chaque extrémité...

Libère ton imagination.

Les épreuves traditionnelles peuvent également rassurer les patronnés, notamment chez les plus jeunes. N'hésite pas à en mettre une ou deux, en les adaptant au thème et au cadre de la veillée.



Exemples de chansons «tour du monde»

- ✂ LE PORT DE TACOMA,
- ✂ 3 ESQUIMAUX,
- ✂ LE COW-BOY ARTHUR,
- ✂ GENS DE LA VILLE,
- ✂ LA BATAILLE DE REICHSOFFEN...

Stop aux temps morts!

Si tu veux que ta veillée soit rythmée et conserver l'attention de tes participants, il est important que tu aies un bon enchaînement entre tes différentes activités (chants, jeux, histoires)...

Pour cela:

- prépare ton matériel, cela t'évitera de devoir aller le chercher au milieu de ta veillée et de casser l'ambiance ou l'atmosphère.
 - prévois un pense-bête: en cas d'oubli, tu pourras y jeter un oeil et assurer des transitions au top!
- imagine des moments de transition qui te permettront de combler les trous entre deux activités, relancer le rythme, rappeler l'histoire, recentrer le groupe...

Chanter pendant la veillée

Voici la liste des chants de la veillée ainsi que le numéro de page associé, du chansonnier patro "A travers chants".

- ✂ Si tu as de la joie au coeur P. 24
- ✂ Le Port de Tacoma P. 38
- ✂ 3 esquimaux
- ✂ Le cow-boy Arthur P. 15
- ✂ Gens de la ville P. 38
- ✂ La bataille de Reichsoffen P. 12
- ✂ Dans mon pays d'Espagne (peut être adapté en « Sur ma belle planète ») P. 16
- ✂ Le patro de demain www.patro.be
- ✂ Chant fédéral P. 158
- ✂ Toc, toc le pivert P. 161
- ✂ Les copains d'abord P. 107
- ✂ As-tu compté les étoiles? P. 64
- ✂ La cloche du vieux manoir P. 30
- ✂ La ronde de nuit P. 49
- ✂ Partage ton bonheur P. 160





La flamme est en nous

A la fin de la série de chansons, tout le monde est de bonne humeur.

C'est à ce moment que Walid crie « EUREKA!! J'ai trouvé la flamme! ».

L'explication est très simple: la flamme d'Utopia existe bel et bien, mais ce n'est pas une vraie flamme. Chacun de nous a une petite flamme en lui, une force qui lui permet de faire le bien, de rendre les gens heureux et d'apporter du bonheur partout où il va.

Pour combattre Tébrinus, Siria propose aux enfants de faire un dessin, une carte postale (ou toutes autres activités créatives) à destination d'un habitant de la planète pour lui montrer le soutien des patronnés. Le dessin devra représenter une chose positive que le patronné a en lui, sa petite flamme personnelle. On peut demander l'avis de son voisin, c'est parfois plus facile de voir chez l'autre qu'à l'intérieur de soi 😊. Ces cartes seront distribuées aux Sombrastoriens pour qu'ils retrouvent de la joie.

Des détails pour soigner l'atmosphère

Pour créer une bonne atmosphère, il te faut jouer sur les décors, l'histoire, les déguisements... mais c'est aussi dans les détails de ton animation que tu peux faire la différence. Imagine un moyen spécifique d'applaudir, de se taire, de s'asseoir... propres au thème de ta veillée.

Tu peux imaginer des petits codes que les participants devront effectuer ou des rituels après chaque jeu/chant.

Tu peux aussi imaginer des blagues, expressions ou un vocabulaire propre à l'histoire.

Penser à la sécurité

Les patronnés vont se lever pour créer leurs cartes postales et laisser cours à leur imagination. En tant qu'animateur, c'est le moment d'être d'autant plus vigilant à la sécurité autour du feu.

Prévois un périmètre de sécurité, autour du feu, que tu présenteras aux patronnés dès le début de la veillée. Il est important que ce périmètre soit délimité par des éléments ou objets visibles par tous. Tu peux par exemple prévoir des pierres ou des troncs d'arbre. Tu peux même profiter de cette installation comme élément de décors pour ta veillée.

Même si tu pourrais avoir envie d'impressionner les aventuriers de la soirée avec la flamme d'Utopia, n'oublie pas que le feu ne peut pas dépasser 1 mètre de hauteur et doit être à plus de 100 mètres d'une habitation, de la forêt ou d'un arbre.

Enfin, par précaution, prévois un seau d'eau et une pharmacie à proximité. Par contre, pas besoin de te rappeler que les produits inflammables (produits ménagers, déodorants...) et le feu ne forment pas un duo visant à assurer la sécurité des patronnés (notamment en cas de grosse chaleur). Tu les reconnaîtras grâce au logo orange avec un feu dessus, présent sur les emballages des produits inflammables.



Tebrinus!



Alors que Jeff récolte les dessins faits par les enfants, il en trouve un, très sombre, qui représente une grande ombre noire et plein de visages qui pleurent. Il demande aux enfants qui a dessiné quelque chose d'aussi triste. Personne ne sait qui a fait ce dessin et Jeff a un affreux doute, il se rend compte que ce dessin lui fait penser à quelqu'un. A ce moment-là, un grand rire diabolique résonne, Tébrinus apparaît!

Jeff et ses compagnons sont terrorisés! Comment Tébrinus a-t-il pu les retrouver? Ils ne savent eux-même pas comment ils sont arrivés sur cette planète! Tébrinus explique que ça faisait un moment qu'il faisait surveiller Evelin et ses amis. C'est pourquoi il avait placé un détecteur dans le vaisseau de Jeff après son dernier voyage.

Tébrinus ajoute que cette planète lui plaît bien, et qu'il y passerait bien ses vacances de temps en temps. Ca tombe bien, il avait pris des réserves de sa potion qui rend malheureux avec lui. Il commencera par empoisonner les patronnés, qui l'aideront ensuite à empoisonner tout le reste de la planète.

Un combat s'engage alors entre Evelin et Tebrinus qui se lancent des incantations magiques bizarres. Jeff essaie d'intervenir mais les 2 sorciers sont puissants et il se retrouve projeté en arrière.

Absorbé par son combat, Tébrinus ne remarque pas que Siria s'est glissée dans son dos et s'est positionnée à quatre pattes derrière lui. Walid surgit et pousse le méchant mage, qui trébuche sur Siria, tombe à la renverse et provoque le rire des enfants. La réaction de Tébrinus est surprenante, au lieu de se tenir le derrière après sa chute sur les fesses, il se tient les oreilles de douleur. Jeff se rend compte que c'est le rire des enfants qui lui est insupportable. Il les encourage donc à l'encercler en riant, ce qui leur permettra de le capturer. Après une bonne thérapie du rire, Tébrinus est capturé et emmené dans les cachots du vaisseau.

Faire rire... tout le monde!

Le but des veillées est de s'amuser, de passer un bon moment et de rigoler entre tous. Cependant, tout le monde ne rigolera pas aux mêmes choses. Pense à faire rire les plus petits comme les plus grands...

Quelques conseils:

Évite l'humour "au détriment de..." ou celui qui tire vers le vulgaire.

Privilégie le comique de situation ou les jeux de mots.

Joue sur l'autodérision, ça passe toujours mieux.

Prépare quelques blagues à l'avance.

Et n'oublie pas de t'amuser car le rire est communicatif!

Suuuuur-priiiiiise!!!!

Dans ta veillée, alors que tout se passe bien, arrive l'élément que personne n'attendait.

Cela captive l'attention, hérisse les poils des patronnés, redynamise ta veillée.

Une ou deux surprises suffisent dans la veillée (sinon, ce n'est plus une surprise)

C'est généralement le moment où on se lâche, on sort des sentiers battus, on rêve, on part dans un délire.

Dans notre histoire, Tébrinus, sorti de nulle part, va enflammer la veillée.



Pas besoin de jeux à pigeons!

Certains jeux de veillée ressemblent parfois à de mauvaises blagues. Ce qu'on appelle les *jeux à pigeons* consistent à ridiculiser quelqu'un (après l'avoir mis en confiance) pour faire rire les autres.

La chute est peut-être pénible pour lui. Au-delà d'une blessure d'amour propre, le jeu à pigeon ne favorise pas la confiance en soi. Parfois, il a des conséquences plus graves pour le patronné. Ta mission d'animateur vise le bien-être de chaque enfant. Reste cohérent et bien-traitant, si tu imagines ce genre de petits jeux.



On est copains



Au nom des 4 aventuriers, Walid prend la parole car il veut remercier ses jeunes amis patronnés de les avoir aidés à sauver leur planète. Il souligne l'importance de la famille et des amis. C'est en travaillant tous ensemble que l'on peut faire de grandes choses.

Ils ramèneront avec eux leur découverte : la flamme d'Utopia est en chacun. Ils feront rire les habitants, le philtre de Tebrinus disparaîtra et la joie reviendra sur la planète.

Alors que nos 4 aventuriers vont quitter le camp pour rejoindre le vaisseau de Tébrinus, les patronnés chantent une chanson pour leur dire au revoir.

🎵 **LES COPAINS D'ABORD** ou **PARTAGE TON BONHEUR**



Le sens de la veillée

La veillée pour s'éveiller

Cela remonte à... la nuit des temps.

La venue de l'obscurité a toujours intrigué ou inquiété les humains. Car la nuit, tout s'estompe, on ne voit plus bien où l'on va. C'est aussi le moment où sortent des animaux qui profitent du sommeil des chasseurs; où l'on entend des bruits devenus étranges parce qu'on ne peut pas les situer; le moment aussi où les voleurs font leurs mauvais coups. C'est ainsi que la nuit s'est peuplée de créatures surnaturelles : démons, fées, lutins, sorcières, revenants... Tout ça peut paraître bizarre aujourd'hui : vue du ciel, la terre scintille en permanence, tant les néons et autres sources de lumière brillent de façon continue.

A l'origine, c'est pour conjurer leur crainte que les êtres humains ont inventé la «veillée». Le mot vient naturellement du verbe qui signifie : rester éveillé, éviter de s'endormir. A tour de rôle, un veilleur restait aux aguets, prêt à alerter la communauté s'il percevait un danger. Afin de rendre son guet plus confortable (surtout lorsqu'il faisait froid!), il allumait un feu, ce qui avait aussi pour avantage d'éloigner les animaux sauvages. Mais voilà : quand on est seul, la nuit est longue et trop souvent, on retrouvait le veilleur endormi... C'est pourquoi les humains ont eu l'idée de veiller à plusieurs : quand on parle, le temps passe plus vite et on risque moins de tomber dans le sommeil. C'était un progrès, mais bien sûr, mais les sujets de conversation ne sont pas inépuisables... Comment donc faire pour maintenir l'esprit en alerte? Eh bien, on se mit à chanter. Des chansons que tout le monde connaissait, qu'on pouvait entonner en chœur. Et puis, on se mit à se raconter des histoires. Sans doute d'abord des histoires vraies, des événements qui avaient marqué la communauté; et puis on a enjolivé, on a brodé, on en a rajouté pour donner naissance aux légendes qui se sont transmises de bouche à oreille.

C'est ainsi que s'est implantée au fil des siècles la coutume des «veillées». Le mode de vie ayant changé, c'est dans la maison même, devant la cheminée, que toute la maisonnée se retrouvait le soir (il n'y avait pas de TV ni de radio!). Il se trouvait même parfois l'un ou l'autre musicien ambulancier, qui passait de maison en maison pour agrémenter la veillée... et se trouver un toit où passer la nuit.

C'est ainsi que se sont transmis, de génération en génération, des trésors de ce qu'on appelle la culture : contes, chants, bans... Le plaisir d'être ensemble a fini par remplacer la crainte du danger. S'amuser, se reconforter, s'apaiser, aller doucement vers le sommeil : les veillées au Patro n'ont rien perdu de leur efficacité très ancienne! Parfois, même, on croit entendre, au loin, des bruits étranges...



On repart vers Sombrastor (Clôture)



Nos amis quittent le camp. Un bruit sourd se fait entendre. Le vaisseau a repris la route de la galaxie. Les animateurs invitent les patronnés à regarder le ciel en pensant très fort à eux et en leur souhaitant bonne chance. Avant d'aller se coucher, ils vont encore entonner quelques chants pour leur envoyer de l'énergie positive.

Exemples de chants :

- ⌘ AS-TU COMPTÉ LES ÉTOILES?
- ⌘ LA CLOCHE DU VIEUX MANDIR,
- ⌘ LA RONDE DE NUIT...

2 jours plus tard...

Lors de l'arrivée du courrier au camp, on remarque une lettre spéciale. Un animateur l'ouvre et lit à voix haute. C'est Evelin qui l'a écrite. Il explique que son peuple est de nouveau heureux, que les Malors sont rentrés chez eux et que Tébrinus s'est enfui à tout jamais. Les citoyens sont tellement contents qu'ils ont décidé de changer le nom de leur planète : elle s'appellera désormais Clairabsstor! Evelin remercie une fois de plus les enfants, car c'est grâce à leurs œuvres que le bonheur est de retour. C'est pourquoi il les a renvoyées. Pour que les patronnés puissent les envoyer à des personnes seules, en difficultés ou malheureuses (hôpitaux, homes...) et qu'elles servent une deuxième fois.

Une des activités de la journée peut être réalisée suite à cela (Cfr fiches pratiques).

Bon amusement!





Ton patro à l'honneur pour la rentrée!

Envie de recruter de nouveaux membres ? De rendre ton patro davantage visible dans ton environnement ? Rencontrer d'autres acteurs de ta commune ? Y'a du Patro dans l'air est fait pour toi !

Y'a du Patro dans l'air a pour objectifs :

d'augmenter la visibilité de ton patro :

- ⊙ dans ton quartier, ton village
- ⊙ auprès des parents
- ⊙ au sein de ta commune

de favoriser la rencontre :

- ⊙ avec des enfants et des jeunes
- ⊙ avec les parents
- ⊙ avec d'autres acteurs locaux
- ⊙ avec la presse

de faciliter le recrutement :

- ⊙ d'enfants
- ⊙ d'ados
- ⊙ d'animateurs



Rends-toi vite sur www.patro.be/patrodansl'air ou penche-toi sur l'outil que ton président a reçu et analyse tes besoins et attentes !

Une fois l'action ciblée, inscris-toi sur le site et commande les 2 outils – plus pratiques et concrets – sur une ou plusieurs actions à mener en septembre. Plein de services et de supports (GRATUITS) te seront proposés pour un projet qui te correspond vraiment !

Inscription : dès à présent et jusqu'à la fin du projet !

Commande de services et de supports : **Jusqu'au 01/08 !**

CHANSONNIER

12 €

PLUS DE 130 CHANSONS RÉPARTIES EN 5 CATÉGORIES

Envie de faire découvrir à ta section les joies que nous offre la nature ?
De contempler la région du Centre ?
De relever un nouveau défi ?

Vélo pour tous est fait pour toi, quel que soit ton niveau.

21 aout
De 7h30 à 11h
1, Rue des Viviers
7090 Braine-le-Comte

Découvre la région du Centre tranquillement sur le **parcours familial de 20 km** (départ encadré à 10h) ou pars à l'aventure relever un nouveau défi sur les **parcours VTT de 25 à 75 km !**

INFOS : www.patroblc.be/velo-pour-tous/ - 0494 59 07 78
guillaumevdd@gmail.com - Facebook : Vélo pour tous 2016



Shopatro

Nouvelle casquette



7,95 €



Modèle unisexe, taille unique réglable,
logo Patro brodé sur le côté