

100 ANS  
1911 - 2011  
D'AVENIR  
Eclaireuses & Eclaireurs Unionistes



# CENTIEME ETE DU SCOUTISME UNIONISTE DEROULE DE LA VEILLEE

Version du 12/02/2011

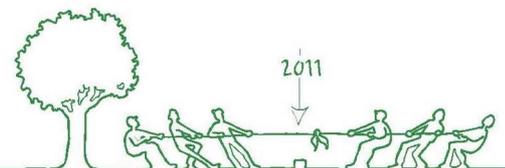
[www.tipee.org](http://www.tipee.org)



Mouvement  
protestant  
de scoutisme  
ouvert à tous

Acteur  
de l'éducation  
à la paix  
et à l'écocitoyenneté

1





## INTRODUCTION

La veillée du centième été du scoutisme unioniste est la veillée d'anniversaire du mouvement : enfants, responsables, cadres, parents, anciens, amis, tous sont invités à la fête et à souffler les bougies. Cette veillée est à l'image des événements du centenaire et du mouvement : simple dans ses moyens et ambitieuse dans ses objectifs, elle porte une lourde valeur symbolique et s'appuie sur notre riche passé pour aborder l'avenir sereinement.

La veillée se compose de six tableaux illustrant des moments symboliques de la vie scout : le feu de camp, le jeu, la veillée chants, l'explo, la promesse. Le sixième tableau est un clin d'œil aux cent ans sous forme de gâteau d'anniversaire.

Entre chaque tableau, il y a un chant « classique » chanté avec le public.

La trame narrative consiste en un dialogue entre un « aïeul », un ancien, et un enfant qui va entrer aux louveteaux.

Ce document propose une description de cette veillée du centenaire partagée. Elle nécessite un travail d'appropriation et d'adaptation de la part des organisateurs et animateurs :

- le texte est un fil conducteur et n'a pas forcément vocation à être répété au mot près.
- les indications scéniques peuvent être mises en œuvre de manière adaptée à chaque lieu.
- le matériel nécessaire peut être revu suivant les disponibilités de chaque camp.
- on peut enrichir la mise en scène par des jeux de déplacement, par une interaction entre les personnages et le décor, etc.

A vous de jouer maintenant !

Juliette Souchon & Antoine Rolland

## DISPOSITION DE L'ESPACE

Idéalement, le public est en arc de cercle devant une scène encadrée de deux feux de camp. Les feux de camp peuvent être symboliques (braséro, faux feux en papier...). Pour plus de détail, se référer au document « étude technique ».

## MATERIEL A PREPARER

Décor et jeu de scène :

- une tente genre tente 2' OU une tente 6 places et une équipe capable de la monter en 3 mn sur une scène ET/OU une table en froissartage portable
- un ou plusieurs sacs à dos ayant l'air remplis
- un drapeau EEUdF
- des branches avec des feuilles (une centaine)
- 12 foulards de jeu de deux couleurs différentes
- une guitare et/ou des instruments de musique pour le décor
- un gâteau (vrai ou faux) avec une bougie
- en option : une lanterne pour l'entrée du premier tableau

Matériel technique (liste indicative à adapter suivant les possibilités du lieu) :

- 3 micros
- un éclairage de la scène + une poursuite
- une ou plusieurs guitares sonorisées pour accompagner les chants, et/ou un clavier, ou la bande-son si le groupe veillée fait son boulot correctement !

## AUTOUR DE LA VEILLEE

### Exemples d'activités pouvant avoir lieu avant la veillée

- accueil et visite du camp par les enfants
- repas tiré du sac
- panneaux d'exposition sur le camp et sur le centenaire à voir
- un panneau participatif, avec des signatures ou une photo de soi que chacun pourrait mettre
- un polaroïd avec lequel on puisse se prendre, pour faire une affiche mosaïque du moment ?
- répétition des chants avec les personnes présentes
- ...

### Et après la veillée

Prévoir l'évacuation lente des spectateurs, ainsi que les lieux où chacun pourra continuer à discuter ou à chanter :

- Un stand boisson chaude
- La suite de l'expo à visiter
- Un lieu avec quelques guitares pour chanter
- Un lieu et une heure où chanter le cantique des patrouilles

## DEROULE DE LA VEILLEE

### Personnages principaux :

- un vieux monsieur, l'aïeul (appelé A dans la suite) : il incarne les 100 ans du mouvement et va transmettre son expérience à l'enfant.
- une petite fille de 8 ans (E) : elle va entrer aux louveteaux et découvre à travers les paroles de son grand-père le scoutisme unioniste.
- un animateur des chants – « monsieur Loyal » (appelé L) : il donne du liant à la veillée, et en particulier mène les chants et les jeux.

### Déguisements (suggestions) :

- L'aïeul : longue barbe, cheveux blancs, foulard autour du cou, chemise d'uniforme beige, canne...
- L'enfant : jean et t. shirt blanc
- M. Loyal en rouge ou chemise d'uniforme (cadre)

On peut aussi choisir de mettre en scène une vieille dame et un jeune garçon. Il suffit d'adapter le texte en conséquence.

### Autres personnages :

- 12 danseurs
- Des techniciens / machinistes qui mettent en scène les éléments du décor
- Des témoins ayant fait leur promesse dans les années 20, 30, 40, 50,... (idéalement un par décennie) : il est préférable de les avoir repérés avant la veillée.
- Des musiciens pour accompagner les chants (optionnel)
- Une chorale pour lancer les chants (optionnel)

## Tableau 0 – lancement de la veillée

Le chef de camp, introduit par L, dit un mot d'accueil s'il le souhaite – puis le « noir » se fait.

**Tableau 1 – « appel au feu de camp »**

*A et E entrent sur scène, soit éclairés par une poursuite, soit tenant une lanterne à la main.*

A

Ce soir, je fête un anniversaire important, puisque j'ai 100 ans. En cent ans, j'en ai vu des choses et des changements, des batailles, des exploits, des grands coups, des bouleversements... Cent ans de projets, en somme. Et ça tombe bien (*s'adressant à l'enfant*) Toi, demain, à ton tour, tu vas devenir louvette et entrer dans ce mouvement alors qu'il s'apprête à vivre un nouveau centenaire. Laisse-moi te raconter quelle aventure c'est, ce que je te lègue et ce que tu as à construire... Mettons-nous d'abord dans l'ambiance. Ça tombe bien, justement le soir est en train de tomber... Tout commence et finit par le camp. C'est le moment le plus important de l'année, celui où les projets aboutissent et où la grande aventure commence. Ferme un peu les yeux et imagine. Laisse-moi juste préparer une ou deux choses indispensables, pour t'emmener devant un feu, un grand feu, qui ravit l'enfant, le campeur, l'explorateur, l'éclaireur, l'humain qui est en chacun de nous.

Tiens, mais regarde autour de nous, j'ai l'impression que d'autres ont envie de savoir ce que c'est que le scoutisme. (*regard tourné vers le public*) Est-ce que tu crois que tous les gens qui sont là sont prêts à lancer la soirée avec nous ?

Le public

Ouaiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiis !

A

Mais tous ces petits jeunes, là, est-ce qu'ils savent seulement comment lancer une veillée ? Hein ? Oui, bien sûr, alors vite, l'appel au feu de camp.

*CHANT 1 : Appel au feu de camp*

*L mène le chant.*

*Pendant ce temps-là, les deux feux, braseros, feux symboliques sont allumés de chaque côté de la scène.*

**Tableau 2 – « Le jeu »****Nouvel élément de décor : une tente (et/ou une table en froissartage)**

Configuration minimale tente quechua, configuration maximale tente patrouille six places montée en trois minutes + table en froissartage transportable

A

Quand on arrive sur le lieu de camp, il n'y a rien et il faut s'installer, planter la tente, construire la table, les titas...

*(à ce moment-là, une tente et/ou des installs transportables sont apportées sur scène et mises au fond, comme décor)*

Une fois installé, on peut alors se lancer dans les grands jeux. Un déguisement de pirate ou de Gaulois, deux bouts de ficelle, un peu d'imagination et d'enthousiasme et c'est parti pour le grand jeu ! Tout le monde court chercher des trésors, chasser des fantômes, délivrer des rois, construire des châteaux-forts... Dans les grands jeux, on s'amuse, on se défie, on apprend à se connaître, à se dépasser.

E

Et c'était quoi, ton jeu préféré ?

A

Celui que je garde en mémoire, le plus amusant, c'était la prise de foulard ! Ça te dirait d'en faire une partie ?

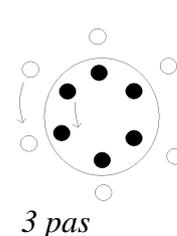
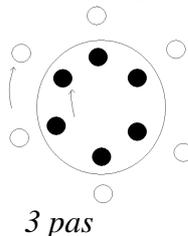
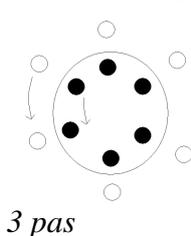
*Les 12 danseurs entrent alors sur scène et entourent A et E.*

*Danse de la prise du foulard :*

*Deux fois six enfants en chemise et foulard avec un autre foulard bien apparent coincé dans le pantalon entrent sur scène et se placent en deux cercles concentriques en se faisant face. Une main derrière le dos, penchés en avant en attitude de défiance, trois pas chassés dans un sens, dans l'autre sens puis à nouveau dans le premier sens et les enfants du cercle extérieur attrapent les foulards de ceux du cercle intérieur et les brandissent en l'air. Reprise du mouvement et la deuxième fois, ce sont ceux du cercle intérieur qui prennent les foulards des enfants du cercle intérieur et les brandissent. Troisième fois et vraie bataille de foulards.*

*Suivant la maîtrise des danseurs, on peut complexifier et compléter la chorégraphie (tour sur soi-même, mouvements acrobatiques...).*

*Musique folklorique en accompagnement, style gavotte.*



E:

Et vous ne faisiez que jouer, alors ?

A

Bien sûr que non : on observait les animaux dans la forêt et les étoiles, on cuisinait au feu de bois, on construisait des radeaux sur les rivières... Il nous arrivait plein d'aventures et je me souviens d'ailleurs qu'un jour, la troupe campa et que la pluie se mit à tomber...

*(L prend le relais et s'adresse à la foule)*

L

Peut-être que ça vous rappelle quelque chose aussi, non ? Vous y étiez aussi, ce jour-là ?

L mène le chant

CHANT 2 : *Alphabet scout*

### Tableau 3 – « La veillée »

#### Nouvel élément de décor : une guitare et des instruments de musique

A

Mais mon moment préféré, c'est peut-être celui qu'on vit maintenant, celui de la veillée. Se retrouver autour d'un feu, le soir, après une journée bien remplie, voir les silhouettes des arbres s'assombrir, le brouillard monter tandis que le paysage s'endort et regarder les flammes du feu monter vers les étoiles. C'est un moment calme, où on s'écoute les uns et autres et on accorde nos voix.

Canon

*L* divise l'assistance en quatre groupes et fait chanter une fois à l'unisson puis en canon Entendez-vous dans le feu.

E

C'est joli ce truc, mais c'est un peu lent. Vous n'aviez pas un chant un peu plus vif, qui pète un peu ?

A

Qui pète ? Tu veux dire qui ait de l'entrain ? Un truc un peu plus rapide ? Un peu comme...

*( Il commence à claquer des doigts )*

*L* prend le relais en claquant des doigts

CHANT 3 : Ne sens-tu pas claquer tes doigts
---

**Tableau 4 – « L’explo »**  
**Nouvel élément de décor : Un ou des sacs à dos**

E

Ah ouais, ça jette ! Et ça donne envie de bouger..

A

A propos de bouger, il faut que je te parle de l’explo, de l’exploration. Il s’agit d’explorer le monde et de partir à la rencontre des autres en faisant mieux connaissance avec la région du camp, ses particularités, ses paysages et les gens qui y habitent. On part sur les routes, sac au dos et carte à la main, on se fait des ampoules et on découvre dans la souffrance que la France n’est pas vraiment un plat pays.

Imagine...

*Saynète participative de l’explo*

*L donne les instructions puis anime le jeu pendant que A raconte l’histoire.*

*Instructions :*

*Le public a été réparti en cinq groupes ex : des tickets de cinq couleurs différentes ont été distribués au préalable aux participants. Chacun se retrouve donc avec une couleur, qui détermine son rôle dans ce jeu. De plus, des branches feuillues ont été données au hasard à un spectateur sur dix, à peu près.*

*Chaque groupe représente un bruit et réagira au moment où il intervient dans le récit. L orchestre en lançant les cris, les atténuant, les sollicitant...*

*L présente et fait répéter les sons émis par chaque groupe.*

- *Groupe 1 : les chiens aboieront (ouah, ouah) par ex à chaque fois que le récit parlera de chien, maison, ferme, village,*
- *Groupe 2 : les vaches meugleront (meuh) dès que le récit évoquera vache, alpage, lait, étable, ferme...*
- *Groupe 3 : les oiseaux piailleront dès que l’on parlera d’arbres, forêts, soleil, oiseau*
- *Groupe 4 : les voitures klaxonneront ou feront un bruit de moteur (broum broum) quand le récit parlera de route, ville, camionnette,*
- *Groupe 5 : l’eau glougloutera (glou glou) ou tombera (plic plic) dès qu’il sera fait mention de pluie, ruisseau, rivière, gourde, boire...*

*En outre, les spectateurs en possession de branches les agiteront dès qu’il sera question de forêt, vent dans les arbres, buisson.*

*L fait une ou deux phrases d'essai pour tester la compréhension*

*Exemple « Nous avons pris la route pour arriver à la ferme quand il s'est mis à pleuvoir et les oiseaux se sont réfugiés dans les arbres. »*

## A

A ma première explo, nous sommes partis au petit matin, sac aux dos, entraînés par les chants des oiseaux et les premiers rayons du soleil. Nous avons décidé de monter au sommet le plus proche pour profiter de la vue et de l'air pur. Quelques minutes après avoir quitté la forêt, nous sommes arrivés dans un petit village tranquille où passaient justement la camionnette du boulanger. Après avoir acheté du pain frais, nous sommes allés remplir nos gourdes d'eau fraîche de la fontaine et nous avons commencé notre ascension, laissant derrière nous les dernières maisons gardés par des chiens joyeux qui nous ont salués en aboyant. La route était bordée d'alpages où paissaient paisiblement des vaches. A mesure que nous montions, les voitures se faisaient de plus en plus rares et le soleil tapait de plus en plus fort, si bien que nous nous sommes arrêtés à l'ombre d'un buisson pour déjeuner et nous baigner dans la rivière.

Une fois arrivés enfin au sommet, fiers de notre exploit, nous avons pris le temps d'admirer la vue. Mais le temps change vite, en montagne, et des nuages noirs se sont amoncelés à l'horizon. Nous sommes rapidement redescendus dans la vallée alors que le vent faisait battre les branches des arbres de la forêt et que la pluie se mettait à tomber. Nous nous sommes réfugiés dans une étable et, épuisés, nous nous sommes endormis dans la paille.

Réveillés par le chant des oiseaux, nous avons entendu arriver le fermier et son chien. Passée la surprise, il nous a accueillis chez lui et nous a proposé du bon lait frais du matin même. Nous sommes ensuite redescendus au village en profitant de la camionnette du fermier.

Mais la fin de l'explo sonnait déjà et il était temps de rentrer au camp et de laisser derrière nous les voitures de la civilisation, les vaches des alpages et les chiens des fermes pour retrouver notre coin de forêt et ses oiseaux, de l'autre côté de la rivière.

E

Quelle aventure ! Il était très sympa, ce fermier, alors ?

A

Oui, mais en fait, on le connaissait avant, on avait fait une BA chez lui

E

Une BA ? Qu'est-ce que c'est ?

A

Une bonne action ! Ou une opé service, comme on dit aujourd'hui. Le scoutisme, c'est l'alliance de l'aventure et du service, il y a d'ailleurs un chant qui en parle très bien...

*(L reprend la main en indiquant qu'il s'agit des Pionniers et il entonne... )*

CHANT 4 : Les Pionniers/Red River Valley
--

**Tableau 5 – « La promesse »**

**Nouvel élément de décor : Un drapeau du mouvement (sur un mât amovible de 7m de haut pour ceux qui veulent)**

E

Ça a l'air bien tout ça, j'aimerais bien partir à l'aventure, moi aussi... Comment je fais, pour devenir louvette ?

A

Pour devenir louveteau et pour entrer dans la grande famille du scoutisme, il faut faire sa promesse. Je pense que l'assistance est pleine de gens qui ont fait leur promesse et qui s'en souviennent encore.

L

Y a-t-il ici des gens qui ont fait leur promesse dans les années 20 ? J'invite l'une d'elles à monter sur la scène. Des gens qui ont fait leur promesse dans les années 30 ? 40 ? 50 ? Etc.

*L fait monter 10 personnes sur scène (il vaut mieux les avoir repérées avant pour éviter les temps morts).*

L

Je pense que nombreux ici sont ceux qui se souviennent du moment de leur promesse. Nous allons demander à N... de nous raconter un souvenir personnel à propos de sa promesse :

*Une personne (briefée à l'avance aussi) témoigne du souvenir de sa promesse puis A reprend la parole*

A

Ces personnes qui sont là sont réunies par une chose importante, un engagement qu'elles ont pris il y a longtemps et qu'elles n'ont jamais oublié. Nous avons promis d'écouter la parole de Dieu, de nous mettre au service des autres et de suivre la loi des Eclaireuses et Eclaireurs. Cela a déterminé nos vies et nous a guidés dans nos choix et sur nos chemins, pour construire un monde plus beau. Et pour l'occasion, nous avons tous chanté le même chant. Est-ce que tout le monde s'en souvient ?

*(L prend le relais et mène le chant)*

CHANT 5 : Chant de la promesse (une strophe)
--

**Tableau 6 – « Le gâteau d’anniversaire »**

E

Ohhh. J’ai trop envie de faire ma promesse, moi aussi ! J’ai hâte de devenir louvette.

A

Je suis heureux de voir que toi aussi tu veux t’engager à ton tour. Comme tu le sais, le foulard que je porte autour du cou est un des symboles du scoutisme. Eh bien, pour te remettre ton foulard, ton foulard du centenaire, je fais appel à un grand ami : il s’appelle Vincent et est le président des Eclaireuses et Eclaireurs Unionistes. Vincent, à toi !

Vincent dF (ou son représentant)

== ici, le discours du Président, non encore parvenu ==

*(Vincent remet une chemise et un foulard à E qui l’enfile rapidement)*

A

Vincent, puisque tu es là, j’aimerais qu’on fête ensemble mon anniversaire, qui est aussi celui du mouvement : nos cent ans.

*(Arrive un gâteau avec une bougie dessus)*

Soufflons la bougie du siècle écoulé et lançons-nous dans un nouveau siècle de scoutisme. Et comme nous avons la chance d’avoir un chant spécial pour cet anniversaire, entonnons-le ensemble avant pour clôturer cette veillée.

*(A, E et Vincent soufflent ensemble la bougie pendant que L entonne le chant du centenaire)*

CHANT 6 : le chant du centenaire
----------------------------------

*L prend la parole et indique explicitement comment se déroule la suite de la soirée : lieux où se réunir, où chanter, où chanter le cantique pour ceux qui veulent...*

=== Fin de la veillée ===

Résumé de la veillée
----------------------

**Tableau 0 – lancement de la veillée**

Mot d'accueil du chef de camp

**Tableau 1 – « appel au feu de camp »**

Allumage des feux de camp.

Chant 1 : Appel au feu de camp

**Tableau 2 – « Le jeu »**

Danse de la prise du foulard – décor rajouté : tente

Chant 2 : Alphabet scout

**Tableau 3 – « La veillée »**

Canon : Entendez-vous dans le feu – décor rajouté : instruments de musique

Chant 3 : Ne sens-tu pas claquer tes doigts

**Tableau 4 – « L'explo »**

Saynète participative de l'explo - décor rajouté : sacs à dos

Chant 4 : Les Pionniers

**Tableau 5 – « La promesse »**

Témoignage d'un ancien - décor rajouté : drapeau du mouvement

Chant 5 : chant de la promesse (une strophe)

**Tableau 6 – « Le gâteau d'anniversaire »**

Discours du Président et gâteau d'anniversaire

Chant 6 : le chant du centenaire