

Carnet  
de fonction  
Éclé·es



# Carnet SALTIMBANQUE

Période : .....

Mon nom : .....

Mon Équipage : .....



ECLAIREUSES • ECLAIREURS  
DE FRANCE

Scouts et laïques  
[www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)

## Ta fonction



La fonction de Saltimbanque est faite pour celles et ceux qui ont cette  **fibre artistique** , qui sauront améliorer un coin d'Équipage, qui occuperont  **les temps libres** , qui auront toujours une grimace, une blague, une énigme pour distraire leurs camarades.

Il faut aussi être à l'écoute, observer, trouver les mots, le moyen de dédramatiser certaines situations de manière ludique.

Cette fonction peut se limiter à être  **l'amuseur-se de l'Équipage** , mais elle peut aussi être bien plus. Tu peux développer ta fibre théâtrale par le chant, la danse, le jeu d'acteur, la mise en scène, les décors, l'éclairage... mais aussi par l'art du cirque.

Tu peux également t'amuser sur ton coin d'Équipage en le différenciant des autres par ce qu'il dégage, sa beauté, son originalité, ses constructions. Enfin, tu peux aussi conter aux plus jeunes les aventures de ton Équipage, retransmettre de manière originale et artistique un retour d'Explo, une randonnée, un projet d'Équipage, ...

## Quelles sont les compétences nécessaires en fonction de tes missions ?

### Tes missions

### Les compétences associées

Proposer des jeux lors de temps libres.

- Connaître une dizaine de petits jeux faciles et courts, des danses.
- Organiser une PAM (Petite Activité du Matin), une PADAM (Petite Activité D'Après-Midi).

Chanter en randonnée pour rendre la marche moins pénible, mais aussi partout ailleurs.

- Connaître des chants.

Rendre la vie de l'Équipage plus harmonieuse, plus joyeuse.

- Connaître des techniques pour rendre les services agréables.
- Être capable d'apaiser des conflits.

Diriger une équipe pour un sketch, une petite pièce de théâtre.

- Mener une troupe, distribuer des rôles.
- Mettre en scène un spectacle.

Amuser, détendre, conter.

- Organiser un grand jeu, un petit spectacle, une veillée.
- Connaître des énigmes, charades, tours de magie.

Décorer, personnaliser le coin d'équipage.

- Savoir dessiner, peindre, graver.

• Tu peux également faire le lien avec le carnet  **Pistes :**   
fiche compétence «  **BOUT-EN-TRAIN**  », page 54.



Dans mon Groupe :

Fonction	Nom et prénom	Contact (Tel. Ou Mail)
Responsable de Groupe		
Responsable d'Unité / Directeur-riche		
Responsable Éclé-es		
Responsable Éclé-es		

Dans mon Équipage :

Fonction	Nom et prénom	Contact (Tel. Ou Mail)
<b>Fonctions Principales</b> (à attribuer impérativement)	C.E	
	Trésorier-ère	
	Secrétaire	
	Intendant-e	
	Logisticien-ne	
	Secouriste	
<b>Fonctions Secondaires</b>	Reporter-riche	
	Saltimbanque	
<b>Fonctions Rattachées</b> (peut être attribuée en plus d'une autre fonction)	Adjoint-e CE	
	Logisticien-ne Déplacement	
	Cuisinier-ère	

Pourquoi je veux exercer cette fonction ?  
 Comment je vois ma fonction ?

Quelques conseils :

- Constitue-toi un **carnet** de jeux, de chants, de petites activités.
- Recherche et apporte de **nouveaux jeux**, de **nouveaux chants** à ton Équipage.
- Apporte un livre pour conter des histoires.
- Aie toujours **dans ton sac** un **jeu** de cartes, une balle.
- **Distrais** ton Équipage avec un tour de magie, une énigme, une charade...
- Pense à transmettre à l'oral et **par écrit**, tous ces petits trucs appris de ton expérience.



## Liste de jeux



Note ici quelques **petits jeux** que tu peux proposer pendant les temps libres. En cas de panne d'idée, tu en auras toujours sous la main, et cela te permettra d'**avoir une trace** pour **transmettre ton expérience** à d'autres Saltimbanques !

Nom du jeu : .....		Nbre de joueurs : .....	Durée : .....
Matériel :			
Règles du jeu :			
Nom du jeu : .....		Nbre de joueurs : .....	Durée : .....
Matériel :			
Règles du jeu :			

<b>Nom du jeu :</b> .....	<b>Nbre de joueurs :</b> .....	<b>Durée :</b> .....
<b>Matériel :</b>		
<b>Règles du jeu :</b>		

<b>Nom du jeu :</b> .....	<b>Nbre de joueurs :</b> .....	<b>Durée :</b> .....
<b>Matériel :</b>		
<b>Règles du jeu :</b>		

<b>Nom du jeu :</b> .....		<b>Nbre de joueurs :</b> .....	<b>Durée :</b> .....
<b>Matériel :</b>			
<b>Règles du jeu :</b>			

<b>Nom du jeu :</b> .....		<b>Nbre de joueurs :</b> .....	<b>Durée :</b> .....
<b>Matériel :</b>			
<b>Règles du jeu :</b>			

Préparer  
un projet  
artistique



A toi de coordonner le ou les projets artistiques de ton Équipage (un spectacle, une restitution de projet par exemple). Attention, il faut bien respecter les **5 étapes du projet** pour qu'il soit complet.

**1 Recherche d'idées**

Liste avec ton Équipage **des idées** qui vous viennent à l'esprit ou recherchez dans des livres, sur Internet, ... des pistes, tout en ayant conscience des contraintes qui peuvent être imposées par les Responsables : lieu, matériel, temps de préparation...

.....

.....

.....

**2 Faire un choix**

Choisissez l'idée la plus réalisable et celle qui fait **consensus**. Demandez aux Responsables leur accord, notamment si cela nécessite une organisation particulière.

.....

.....

.....

**3 S'organiser, se préparer**

Pose **toi les bonnes questions** pour que les rôles soient répartis : quelles sont les étapes à respecter ? Qui s'en charge et dans quel délai ? Faut-il solliciter de l'aide ? Note les étapes de ce projet ici.

.....

.....

.....

**4 Réaliser le projet**

**Retranscris** à l'écrit les détails qui vous serviront à réaliser le projet pour le jour J.

.....

.....

.....

**5 Faire le bilan**

Il est essentiel de **revenir sur ce que vous avez fait**, les étapes de préparation. Note vos difficultés, les choses à refaire, ...

.....

.....

.....

# Construire une activité



Tu as envie d'animer une activité, une veillée ou un grand jeu, mais tu ne sais pas comment faire ? Alors voici **quelques pistes** pour construire ta réflexion, elles t'aideront à t'organiser et à ne rien oublier.

## 1 Réfléchir à l'activité

**Réfléchis** à ce que tu as envie de faire, si c'est un grand jeu avec un thème, un atelier pour transmettre des compétences, une veillée, ... Demande-toi ce que tu aimerais que les autres retiennent de ce moment, cela t'aidera à fixer tes envies.

Une fois que tu sais ce que tu veux faire, il faut **identifier** plusieurs choses : le nombre de participants, le nombre de personnes nécessaires pour animer l'activité, le lieu, le matériel, la durée, ... Tu peux aussi réfléchir à **l'aide dont tu pourrais avoir besoin** : d'autres Éclé-es, les Saltimbanques des autres Équipes, tes Responsables, ou éventuellement des personnes extérieures.

## 2 Organiser

En fonction de ton choix d'activité, tu peux décider d'**imaginer une histoire**, avec des personnages et une intrigue pour l'animer. Petit conseil : **une sensibilisation** permettra de motiver les participant-es. Ce peut être un mot laissé par l'une des personnes, une intervention d'une personne auprès des participant-es quelques heures avant, des indices laissés à plusieurs endroits, ... Le but est de **susciter l'envie** et **d'informer** sur ce qui va se passer.

Pense aux différentes étapes de l'activité, s'il y a différents postes, des missions particulières, des équipes, un roulement. Il est important d'anticiper **les règles**, pour pouvoir les expliquer clairement au début ou revenir dessus si besoin.

Pense aussi au **rythme** : tu dois faire monter en intensité ton activité pour susciter l'envie, mais aussi penser à la fin qui sera plus tranquille. Tu dois faire **revenir le calme** à la fin de l'activité puis la clôturer. Tu peux proposer à la fin un chant, pour revenir plus facilement au calme, notamment s'il faut aller dormir après l'activité.

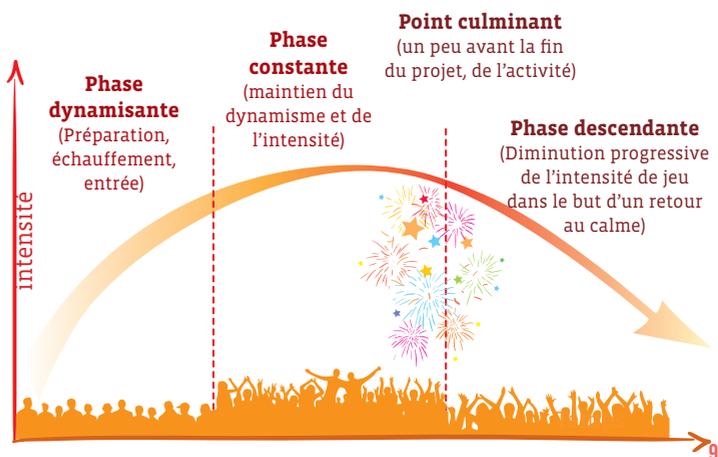
Une activité est terminée seulement quand tout est rangé !

Alors, n'hésite pas à solliciter les participants pour ranger le lieu et le matériel.

## 3 Faire le bilan

Cela peut se faire en **demandant l'avis** des Éclé-es et de tes Responsables sur la manière dont s'est déroulée l'activité : ça pourra sûrement t'apporter des pistes pour une prochaine fois, voire susciter l'envie à d'autres.

Voici un schéma d'une courbe d'intensité d'une activité pour comprendre ce rythme



Techniques  
d'écriture

Ton âme d'artiste te donne envie de créer des chansons, d'écrire des poèmes ou d'écrire de manière originale pour une future activité ? Voici un lexique pour comprendre les termes en poésie, faire des rimes et écrire une chanson ou un poème.

### • Lexique de la poésie

**Une syllabe** : voyelle, consonne ou groupe de consonnes et de voyelles se prononçant en une seule fois.

**Une strophe** : un paragraphe en poésie.

**Un vers** : une ligne en poésie.

**Un sonnet** : un poème de quatre strophes, avec deux quatrains et deux tercets.

**Un quatrain** : une strophe de 4 vers

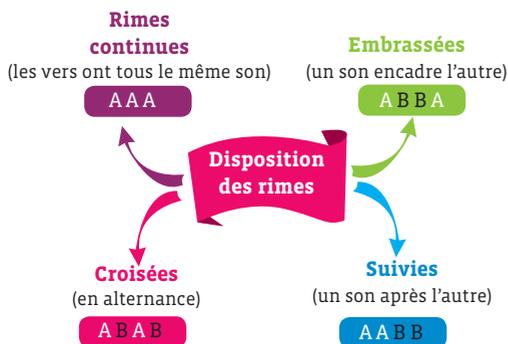
**Un tercet** : une strophe de 3 vers

**Un alexandrin** : vers avec 12 pieds

**Un octosyllabe** : vers de huit pieds

**Un décasyllabe** : vers de dix pieds.

### • Faire des rimes



Ta chanson sera d'autant plus agréable à écouter, et même à retenir, si tu places des rimes. Il existe plusieurs manières de les disposer :

Pour t'aider, tu peux chercher des mots qui riment entre eux, et te constituer un « dictionnaire des rimes ». Cela te permettra de trouver plus facilement l'inspiration, mais également d'aider d'autres éclées qui pourraient avoir besoin de conseils. Tu peux choisir d'écrire seulement le refrain en rimes, ou quelques couplets.

Mais n'en abuse pas : un texte peut être sublime sans rimes !

### • Écrire une chanson

Il n'y a pas de règles en chanson : écris selon tes envies ! Néanmoins, voici quelques conseils. Au niveau de la structure, on choisit généralement l'AABA : deux couplets, un refrain, un couplet ; ou encore ABABA. Si l'on désire apporter un peu de difficulté et casser le rythme classique, on peut ajouter un pont au milieu de la structure : c'est un court morceau, chanté une seule fois (ABCAB).

**Inspire-toi de chansons déjà existantes** : si ton groupe a un carnet de chants, tu peux le feuilleter pour avoir en tête les airs, le rythme... Tu peux d'ailleurs utiliser la même musique qu'une que tu connais déjà, tu n'auras plus qu'à créer les paroles. Si tu as envie d'avoir ta propre musique, rien ne t'empêche de te munir d'un instrument ou de demander à quelqu'un qui sait jouer de t'accompagner. Pour mettre en valeur ton texte, tu peux faire des rimes et insérer des figures de style. Mais ne t'embête pas à rendre ton texte trop compliqué : les chansons à succès sont écrites avec les mots les plus simples et des paroles faciles à retenir !

### • Écrire un poème

Tu veux écrire un poème de manière originale ? Utilise les calligrammes : écris le texte selon la forme que tu veux. Cela peut être en lien avec le thème ou juste pour le mettre en valeur. Tu peux utiliser cette technique pour une chanson ou encore un message pour un grand jeu.

**Notes  
personnelles**



Cet espace peut te permettre de faire un bilan sur ta fonction, ce que tu as vécu durant cette année ou ce camp, ...

A large, empty rectangular box with a thin red border, intended for writing personal notes or reflections.

## CRÉDITS :

**Réalisation :** Marine BEAUGHON, Éric (Yack) BELNOT,  
Maxime GARCIA, Alain (Papaours) BORDESSOULLES, Didier (Baloo) BISSON  
**Conception graphique :** ulricmaes.com **Imprimerie :** Grapho 12, 30 les Gaillagues,  
Saint-Rémy, 12200 Villefranche-de-Rouergue

**Dépôt légal :** Janvier 2022 ISBN : 978-2-918364-15-3  
Ouvrage des Éclaireuses Éclaireurs de France, 12 place Georges Pompidou  
93167 Noisy-Le-Grand Cedex - Tel : 01 48 15 17 66 - [www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)

Loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse,  
modifiée par la loi n°2011-525 du 17 mai 2011.

Déposé à parution. La reproduction des textes de cet ouvrage est soumise à l'autorisation  
de la rédaction. La reproduction des dessins et des photographies est interdite.

**Pour contacter l'Équipe Nationale Pédagogique :** [pedagogie@eedf.fr](mailto:pedagogie@eedf.fr)



Scouts et laïques  
[www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)

Éclaireuses Éclaireurs de France • 12 Place Georges Pompidou • 93167 NOISY-LE-GRAND CEDEX

• Tel 01 48 15 17 66 • Fax 01 48 15 17 60 • [accueil.national@eedf.fr](mailto:accueil.national@eedf.fr) • [www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)