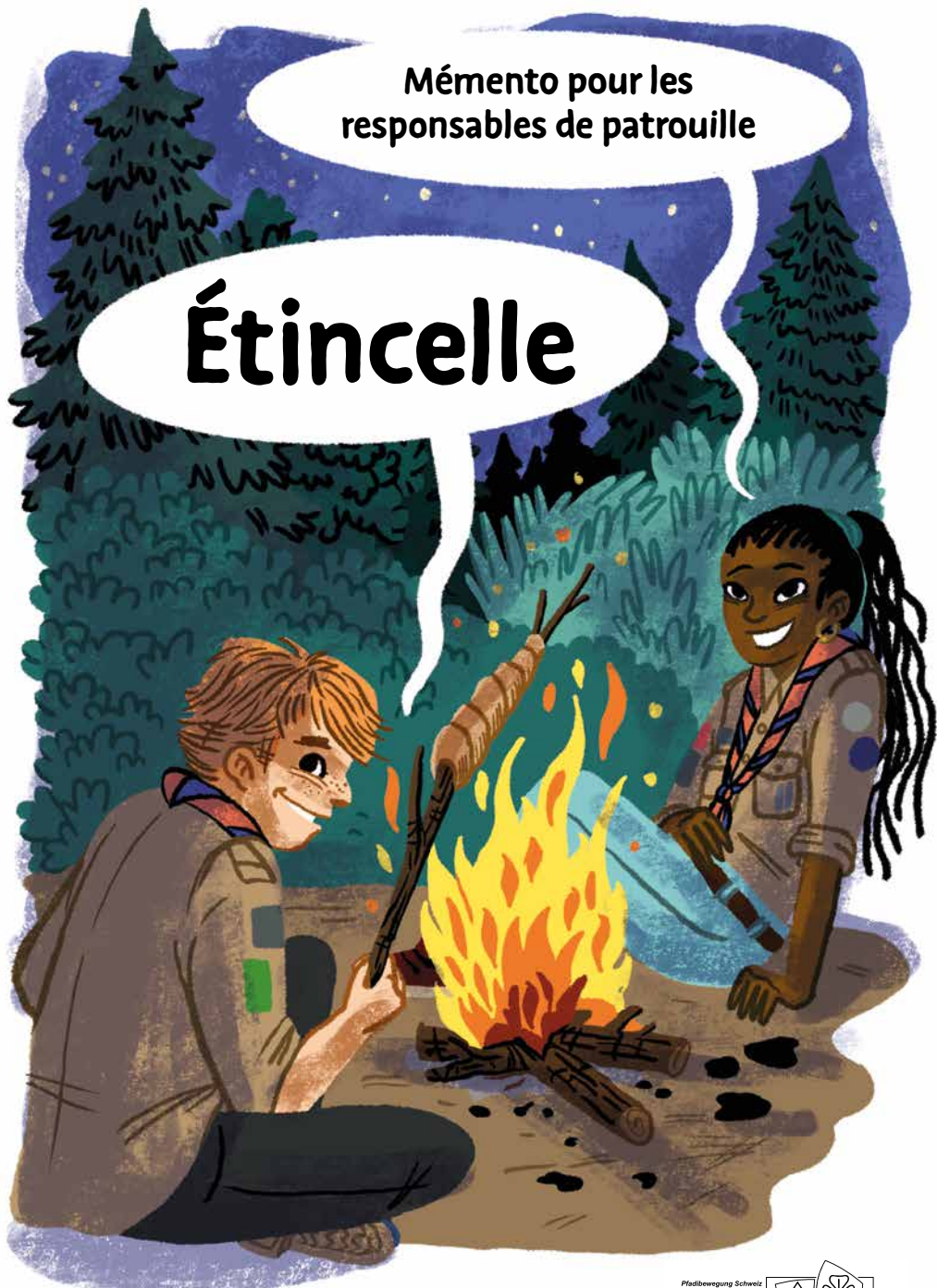


Mémento pour les  
responsables de patrouille

# Étincelle



# A remplir !



## Mon·ma conseiller·ère (cf. chapitre 2.2)

Nom, totem

N° de téléphone

Adresse électronique

_____	_____	_____
_____	_____	_____

## Ma patrouille « \_\_\_\_\_ »

Nom, totem

Fonction au sein de la  
patrouille

Contact (tél/courriel)

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## Ma maîtrise (autres responsables)

Nom, totem

N° de téléphone

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

# Table des matières

<b>1.</b>	<b>Bienvenue cher·e responsable de patrouille !</b>	<b>4</b>
1.1	Ta fonction	4
1.2	Tes tâches	6
<b>2.</b>	<b>Responsabilité et encadrement</b>	<b>8</b>
2.1	Responsabilité	8
2.2	Conseiller·ère	8
<b>3.</b>	<b>Planifier et réaliser des activités de patrouille</b>	<b>10</b>
3.1	Gestion du temps	10
3.2	Principe tête, coeur, main	12
3.3	Projet	14
<b>4.</b>	<b>Recueil d'idées</b>	<b>16</b>
4.1	Activités de patrouille	16
4.2	Petits jeux	18
4.3	Autres idées	19
<b>5.</b>	<b>Divers</b>	<b>20</b>
5.1	Cours de responsable de patrouille et après ?	20
5.2	Mes contacts	21
5.3	Devinettes	22

# 1. Bienvenue cher·e responsable de patrouille !



Ta maîtrise et toi avez décidé que, désormais, tu seras responsable de ta patrouille. C'est plutôt cool, non ?

4

Peut-être qu'il est possible de remplir cette fonction à deux. Ainsi, tu aurais toujours quelqu'un à tes côtés pour te soutenir. En tant que responsable de patrouille, tu représentes un maillon essentiel de la branche Eclais. Pour te préparer à cette fonction, il est judicieux de suivre le cours de responsable de patrouille.



## 1.1 Ta fonction

**Tu joues un rôle majeur dans la patrouille non seulement durant une activité mais aussi à chaque fois que tu rejoins ta patrouille ou ton groupe, même si la maîtrise est présente.**

### Renforce la cohésion au sein de ta patrouille.

- Essaie de régler les disputes.
- Perpétue ou introduis de nouvelles traditions de patrouille.
- Lance votre cri de ralliement de patrouille à pleine voix.



### Crée une bonne ambiance.

- Lorsque tes éclais réussissent bien quelque chose, félicite-les.
- Traite tes éclais de manière équitable.
- Partagez ensemble un bon goûter.
- Lance un petit jeu lorsque la motivation baisse.

### Montre l'exemple.

- Observe toi-même les règles.
- Si tu n'es pas motivé·e, essaie de ne pas le montrer.
- Transmets tes connaissances scouts.

### Occupe-toi des nouveaux·elles éclais dans ta patrouille.

- Explique aux nouveaux·elles venu·e·s comment vous fonctionnez.
- Fais en sorte que les nouveaux·elles venu·e·s ne soient pas laissé·e·s de côté.
- Reste toujours à l'écoute de tes éclais.

### Fais le lien entre tes éclais et la maîtrise.

- Demande à tes éclais de donner leurs avis et transmets-les.
- Répète devant ta patrouille les informations importantes reçues de la part de ta maîtrise.

## 1.2 Tes tâches



**Aucune limite ne s'impose  
à ta créativité. Concrétise tes  
idées avec ta patrouille.**

6

### **Les traditions propres à la patrouille**

Peut-être que ta patrouille entretient des traditions que tu souhaiterais perpétuer car elles s'avèrent essentielles pour la cohésion du groupe. Il en existe cependant certaines qui sont désuètes ou absurdes et qui ne méritent pas d'être poursuivies. Dans un tel cas, parles-en à tes éclais.

Si vous n'avez aucune tradition ou si vous souhaitez essayer quelque chose de nouveau, c'est l'occasion rêvée d'introduire des traditions en collaboration avec ta patrouille. Demande à tes éclais d'exprimer leurs idées et leurs souhaits.

Voici quelques idées :

- un insigne à coudre sur la chemise
- un livre
- un fanion
- un chant / un cri de ralliement
- un livre de cuisine
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

... tes propres idées  
sont les bienvenues !

## Répartition des rôles et des tâches au sein de la patrouille

Tu as trouvé ta fonction comme responsable de patrouille. Les autres membres de ta patrouille peuvent aussi assumer des fonctions ou des tâches.

Voici quelques idées :

- cuisinier·ère
- responsable du feu
- photographe
- pharmacien·ne
- chroniqueur·euse
- responsable de l'emploi du temps
- porte-fanion
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

... tes propres idées sont les bienvenues !

## Préparation et réalisation d'activités de patrouille

C'est à toi qu'incombe l'organisation de l'activité prévue, c'est-à-dire que tu la planifies seul·e ou avec ton·ta responsable de patrouille adjoint·e, et avec le soutien d'un membre de la maîtrise. Consulte le chapitre 3 pour de plus amples informations à ce sujet.

---

---

---

---

---

---

## 2. Responsabilité et encadrement

### 2.1 Responsabilité

En tant que responsable de patrouille, tu remplis certaines fonctions particulières et tu organises différentes activités avec ta patrouille. Pendant ce temps, tu assumes un rôle de gestionnaire. Au début, ce sont des tâches relativement petites, puis avec le temps, la maîtrise va te confier de plus en plus de tâches et ce faisant, plus de responsabilités. La responsabilité principale incombe cependant à tout moment à ta maîtrise, laquelle te soutient aussi en toutes circonstances.

**Tu peux être fier·e que la maîtrise te considère capable d'assumer la fonction de responsable de patrouille.**



8

### 2.2 Conseiller·ère

Ton·Ta conseiller·e est ta personne de contact lorsque tu as des questions, des préoccupations ou des problèmes. Cette personne fait partie de ta maîtrise d'unité. Dans ce mémento, on parlera toujours du·de la conseiller·ère.



Si tu n'es pas certain·e de pouvoir mener à bien une tâche qui t'a été confiée, parles-en à ton·ta conseiller·ère. Il·elle te soutiendra. Tu as le droit de dire NON lorsque la tâche qui t'a été confiée te met mal à l'aise. Exprime tes doutes au préalable. Tu peux demander de l'aide à la maîtrise à tout moment.





Pendant que tu réalises une activité avec ta patrouille, ton·ta conseiller·ère doit être joignable par téléphone et doit être en mesure de vous rejoindre en l'espace d'un quart d'heure environ. Cela ne signifie pas qu'il·qu'elle te contrôle mais qu'il·elle est disponible dans le cas où tu aurais besoin d'aide.

9

Si des problèmes devaient se présenter au sein de ta patrouille (par exemple, une dispute qu'on ne peut pas régler), consulte ton·ta conseiller·ère.

Il est important de convenir avec ton·ta conseiller·ère la manière de communiquer et le moment. Prévoyez de vous rencontrer ou de communiquer par courriel, par téléphone ou encore via internet. Selon la situation, il est souvent judicieux d'utiliser différents moyens.

---

---

---

### 3. Planifier et réaliser des activités de patrouille



**Tu vas bientôt pouvoir planifier et réaliser ta première activité. Dans ce chapitre, tu trouveras des trucs et astuces à ce sujet. Un peu de nervosité fait partie de l'aventure.**

**Amuse-toi bien !**

#### 3.1 Gestion du temps

La maîtrise te soutient durant le processus de planification. Tu n'es pas seul·e face à ce défi. Elle te secondera aussi activement lors de la réalisation de ta première activité. Avec le temps, tu vas gagner en assurance et ton·ta conseiller·ère va t'accorder de plus en plus d'autonomie. Le plus souvent, la planification d'une activité se fera avec ton ou ta coresponsable ou ton auxiliaire.

Quand

Quoi

**1 mois à  
2 semaines  
avant  
l'activité**

- Ton·ta conseiller·ère t'informe quant aux conditions-cadres. Il peut s'agir de l'endroit, de l'horaire, du thème ou d'une idée générale.
- En fonction de ton expérience, quelqu'un va planifier l'activité avec toi ou alors tu le feras tout·e seul·e.
- Demande à ta maîtrise de te fournir le matériel que tu peux utiliser. Ton groupe dispose certainement de matériel ou de documents qui pourront te faciliter la tâche (modèles de planification, checklists, recueils d'idées, ...)
- Renseigne-toi auprès de ton·ta conseiller·ère quant au budget auquel tu as droit.

**Environ 1  
semaine avant  
l'activité**

- Ta maîtrise discute avec toi de l'activité prévue. Peut-être qu'il s'agira d'en supprimer une partie ou d'y apporter des modifications avant de revoir la chose avec ton·ta conseiller·ère.
- Informe les membres de ta patrouille quant aux points de référence essentiels, soit le début, la fin de l'activité, le lieu où elle se déroulera et ce qu'il faut emporter avec soi.
- Fais en sorte de trouver le matériel qui manque. Prends contact avec le·la responsable du matériel.

**1 jour avant  
l'activité**

- Achète le matériel manquant.
- Passe encore une fois mentalement le programme en revue.

**Avant  
l'activité**

- Assure-toi d'avoir tout le matériel nécessaire à disposition.
- Passe encore une fois mentalement le programme en revue avec ton ou ta coresponsable.

**Pendant  
l'activité**

- Adresse-toi à ta patrouille avec assurance.
- Essaie de respecter l'horaire, mais n'hésite pas à ajuster ton plan spontanément si quelque chose ne fonctionne pas.
- Tiens-toi aux mesures de sécurité.
- Prends contact avec ton·ta conseiller·ère si tu as besoin d'aide ou si tu as des questions.

Amuse-toi bien !

**Juste après  
l'activité**

- Nettoie le matériel et range-le correctement.
- Fais le bilan de l'activité avec ton·ta responsable de patrouille adjoint·e.
- Si tu as encore quelque chose à dire à ton·ta conseiller·ère, fais-le.

**Juste après  
ou quelques  
jours après  
l'activité**

- Rédige éventuellement un rapport (avec photos) pour la gazette du groupe ou le site internet.
- Remets les éventuelles quittances à ton·ta conseiller·ère.
- Le ou la responsable de la maîtrise devrait organiser un échange avec toi afin de discuter de l'activité et de définir les éléments à améliorer pour la prochaine fois.

### 3.2 Principe tête, coeur, main

Ton programme devrait être diversifié et équilibré.

Lors de la préparation d'une activité, veille à intégrer des éléments intellectuels (tête), émotionnels (coeur) et pratiques (main).





### Tête

- répondre à des devinettes
- reconnaître des plantes
- apprendre à faire des nœuds
- réfléchir à quelque chose
- etc...

### Cœur

- aider les autres
- rendre un service à quelqu'un
- chanter
- inventer une chanson / un cri de ralliement
- loi et promesse
- vivre les traditions de la patrouille
- etc...



### Main

- activités sportives
- utiliser les 5 sens
- faire un feu
- construire quelque chose
- jeux d'adresse
- etc...

### 3.3 Modèle de planification

Tu peux télécharger le modèle de planification sur le site internet du MSdS (scout.swiss). Ta maîtrise peut certainement aussi te mettre à disposition un modèle de ton groupe.



#### Date / heure / lieu

Ce sont les conditions-cadres. Souvent, c'est la maîtrise qui les définit. Dans certains cas, tu peux aussi donner ton avis quant au lieu, l'heure ou la date.



#### Horaire

Un horaire permettra de cadrer l'activité. Il est important de le respecter, de commencer et de terminer l'activité à l'heure. Il vaut mieux prévoir trop de temps que pas assez. Tu pourras combler le temps excédentaire avec des petits jeux (voir chapitre 4).

14



#### Programme

Seule une activité minutieusement planifiée et organisée pourra être adaptée aisément et spontanément. Si tu prévois un jeu, la description doit être telle qu'elle permettrait à une personne étrangère à la patrouille de le réaliser avec tes éclais.



#### Matériel

Une bonne préparation implique que la liste du matériel requis soit établie avant la planification de l'activité. Ainsi, tu pourras la consulter avant d'entamer l'activité en soi pour contrôler si tu disposes de tout ce dont tu as besoin. Elle te permettra aussi de voir quel matériel tu dois encore acheter ou mobiliser. Définissez avant l'activité quel responsable est en charge de quel matériel.

Activité de patrouille	Date :
Heure :	Lieu :
Thème / fil rouge :	
Responsable.s de patrouille :	
Conseiller.ère (nom, n° de téléphone) :	
Horaire	Programme
Matériel participant.e.s	Matériel disponible
Sécurité	



### Thème / fil rouge

Essaie de prévoir tes activités en fonction du thème. Déguisez-vous de manière particulièrement originale ou drôle, inventez des noms fantaisistes, bricolez / cuisinez / faites quelque chose qui se rapporte au sujet. Peut-être qu'on peut même choisir l'emplacement de l'activité en fonction du thème. Le fil rouge permet de créer le suspense. Le point culminant de l'histoire se présente ainsi vers la fin de l'activité. Laisse libre cours à ton imagination et sois aussi créatif·ve que possible !



### Responsabilité

Chaque responsable de patrouille doit savoir ce qu'il·elle a à faire et il·elle doit être en mesure de maîtriser le déroulement de l'activité. Décidez avant l'activité qui dirigera quelle partie ou qui expliquera quel jeu.



### Réflexions par rapport à la sécurité

Il est important de réfléchir aux aspects de sécurité. Il est raisonnable d'emporter une pharmacie de poche avec soi. Tu en trouveras certainement une dans ton local scout. Renseigne-toi afin de savoir où elle se trouve. Elle ne suffira néanmoins pas pour certaines activités. Réfléchis à d'autres solutions. Quel genre d'habits ou de chaussures pourrait augmenter le degré de sécurité ? Dois-je définir des règles avec les éclais ? Si tu veux entreprendre quelque chose qui te met mal à l'aise, demande l'avis de ton·ta conseiller·ère.



Il y a des activités que tu n'as pas le droit d'entreprendre seul·e avec tes éclais, comme par exemple la baignade, construire un pont de corde / une tyrolienne, effectuer une course en radeau ou une descente en rappel... Si tu souhaites réaliser l'une de ces activités, parles-en avec ta maîtrise afin de savoir ce qui est réalisable.

## 4. Recueil d'idées

Tu n'es pas obligé·e  
de tout inventer...

Voici quelques idées. Tu en trouveras  
encore d'autres ailleurs (voir chapitre 4.3)  
pour t'inspirer ! Complète les différents  
secteurs avec tes propres idées.



### 4.1 Activités de patrouille

16

#### Activités saisonnières



- Bataille de boules de neige
- Patinage
- Décorer / chercher des oeufs de Pâques
- Confectionner et faire voler un cerf-volant
- Jouer à cache-cache dans des tas de feuilles mortes
- Confectionner des bougies
- Fabriquer une décoration de Noël
- \_\_\_\_\_



#### Cuisiner et manger

- Fondue au chocolat
- Confectionner des biscuits
- Confectionner des bonhommes en pâte pour la Saint-Nicolas
- Cuisiner tou·te·s ensemble
- Bruncher
- Confectionner une maison en pain d'épices
- \_\_\_\_\_

---

---

---

---





## En plein air

- Faire des grillades en forêt
- Effectuer une chasse au trésor
- Land Art
- Construire une cabane
- Fabriquer un canot et effectuer une course
- Mettre en place un minigolf
- Bataille d'eau
- Parcours pieds nus
- Randonnée dans un ruisseau, avec des bottes
- \_\_\_\_\_



## Bricolage

- Décorer des pots en terre cuite et y planter des fleurs
- Confectionner des lanternes
- Faire de la poterie et du collage
- Confectionner des craies
- Décorer des tissus (Batik)
- Confectionner des porte-clés
- Effectuer des moulages en plâtre
- Fabriquer de la pâte à sel
- Confectionner des bijoux
- Confectionner des cartes
- Décorer des couverts avec de la pâte Fimo
- \_\_\_\_\_



## Sport

- Tournoi de jeux
- Olympiades
- Course d'orientation
- \_\_\_\_\_



## Technique scout

- Construire un sauna
- Transmettre et recevoir un message morse
- Confectionner une planche à nœuds
- Former une constellation astrales à l'aide de bougies
- \_\_\_\_\_

## ••• Divers

- Journée beauté / bien-être
- Soirée d'horreur / construire un train fantôme
- Love story à l'aide de photos
- Réaliser un film / monter une pièce de théâtre
- Grand jeu de l'échelle
- Circuit à billes
- Folioscope
- Concours de coiffures
- Inventer une écriture secrète
- Parcours des 5 sens
- Devinettes
- \_\_\_\_\_

## 4.2 Petits jeux

Les petits jeux sont des jeux de groupe qui peuvent être réalisés à tout moment avec peu de matériel. Ils se prêtent parfaitement pour combler un temps creux, comme par exemple lorsqu'une activité est terminée prématurément.

Tu connais certainement déjà quelques petits jeux. Tu apprendras à en connaître d'autres lors des cours. Tu en trouveras aussi d'innombrables sur internet que tu peux tout à fait tenter avec ta patrouille.

Note ici les nouveaux jeux que tu viens de découvrir ou ceux qui te sont déjà familiers afin de trouver rapidement de quoi remplir, le cas échéant, un temps creux.

**Mes petits jeux préférés :**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### 4.3 Autres idées

Si tu es toujours à la recherche d'une idée appropriée, il y a encore maintes possibilités d'en détecter une autre. Peut-être que tu trouveras des recueils d'idées ou du matériel qui pourraient t'être utiles dans ton association cantonale ou dans ton groupe. Renseigne-toi auprès d'eux ! Souvent, il vaut aussi la peine de se renseigner auprès d'autres responsables de patrouille ou auprès de la maîtrise.

**Sur internet, tu découvriras de nombreux sites où tu trouveras des idées ou un support. Amuse-toi bien en fouillant !**



[lesscouts.be/eclaireurs/activites-et-camps/idees-de-jeux](https://lesscouts.be/eclaireurs/activites-et-camps/idees-de-jeux)



[sgdf.fr/vos-ressources/boite-a-jeux](https://sgdf.fr/vos-ressources/boite-a-jeux)



[latoilescoute.net/-jeux-scouts](https://latoilescoute.net/-jeux-scouts)



[scout.swiss](https://scout.swiss)  
Site internet du mouvement scout de Suisse : une multitude de documents et de références.



[map.geo.admin.ch](https://map.geo.admin.ch)  
Des cartes de toute la Suisse à télécharger.



[hajk.ch](https://hajk.ch)  
Différents genres de littérature et du matériel à commander, p.ex. des cartes morses, des échelles de cartes, des livres sur la technique scoutée...

Lorsque tu utilises internet et les médias sociaux, fais en sorte de respecter le droit à l'image. Ton·ta conseiller·ère pourra certainement te dire ce que tu peux faire ou non. Consulte à ce propos l'un ou l'une de tes responsables du site internet, du compte Facebook ou Instagram. Il·elle pourra fort probablement se procurer quelque chose au nom de ton groupe.

Plusieurs livres ayant trait au scoutisme pourront aussi t'inspirer. Tu en trouveras certainement quelques-uns dans votre local scout, comme par exemple des livres sur la technique scoutée, tels que le Thilo, Technix, Connaissance et capacité, Rondo (aussi sur App), etc...

## 5. Divers

### 5.1 Cours de responsable de patrouille et après ?

Ta formation scoutte commence par le fait de suivre le cours de responsable de patrouille. Tu peux continuer à te former année après année et suivre d'autres cours passionnants.

#### **Cours de responsable de patrouille (à partir de 13 / 14 ans)**

Le cours de responsable de patrouille est le cours indiqué pour te préparer à ta nouvelle fonction, cours où tu pourras entre autres, examiner de plus près le présent outil de travail. Ensemble, vous pourrez planifier et vivre de brèves activités, ce qui vous permettra d'approfondir vos connaissances au niveau de la technique scoutte.

#### **Cours Picos (à partir de 14 / 15 ans)**

Le cours Picos te permet de passer une semaine captivante avec des Picos du même âge en provenance de ta région ou du même canton, tout en approfondissant tes connaissances au niveau de la technique scoutte.

20

#### **Cours Futura (à partir de 16 ans)**

Le cours Futura te permet de te préparer à jouer ton rôle de responsable de branche Louveteaux ou Eclais.



**Mais avant de suivre d'autres cours, conduis ta patrouille avec entrain et profite du temps passé avec tes camarades éclais !**

Si tu veux en savoir plus sur le cours Futura ou sur ce qui va se passer ensuite, adresse-toi à ta maîtrise.

## 5.2 Mes contacts

Tu apprendras certainement à connaître d'autres responsables de patrouille dans ton groupe, au cours de responsable de patrouille ou lors d'évènements cantonaux. Profite de ces contacts pour échanger des idées ou des expériences.

### Note ci-après tes nouveaux contacts :

Nom, totem	Groupe	N° de téléphone	Compléments

## 5.3 Devinettes

Prouve ton savoir en trouvant la réponse aux devinettes suivantes.

22

Grid with numbered starting points:

- 1: (5, 6)
- 2: (5, 10)
- 3: (11, 9)
- 4: (11, 4)
- 5: (16, 16)
- 6: (16, 13)
- 7: (2, 7)
- 8: (10, 8)
- 9: (11, 9)
- 10: (11, 10)
- 11: (17, 11)
- 12: (7, 6)
- 13: (13, 6)
- 14: (11, 14)
- 15: (11, 1)
- 16: (16, 13)
- 17: (11, 17)

Legend:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17							

La solution est cachée quelque part dans l'étincelle.

**Tu appartiens aux éclais les plus âgée-e-s de la branche éclais et es dès lors un modèle et probablement la personne dans ta patrouille qui en sait le plus sur la branche éclais.**



1. Comment appelle-t-on les enfants affiliés à la plus jeune des branches ?
2. Quel abris construit-on avec des carrés en toile ?
3. Comment s'appelle le fondateur du scoutisme (abréviation) ?
4. Dans quelle branche les enfants ont-ils entre 7 et 10 ans ?
5. Quel noeud permet de relier deux cordes de tailles identiques ?
6. Comment se nomment les scouts à partir de 17 ans ?
7. Dans quel cours apprends-tu tout ce qui a trait aux responsables de patrouille ?
8. Quelle branche rejoins-tu après ton cycle de responsable de patrouille ?
9. Que signifie MSdS en toutes lettres ?
10. Quel cours peux-tu suivre à partir de 14 ans ?
11. Dans quelle branche trouve-t-on des patrouilles et des étapes ?
12. Que signifie SMT en toutes lettres ?

23

#### Impressum

Brochure : Étincelle – Mémento pour les responsables de patrouille  
Éditeur : Mouvement Scout de Suisse, Berne  
Groupe de projet : Ruth Mattle / Chribli, Tobias Juon / Appendix, Ursina Ruf / Keck, Rahel Wyrsh / Drina, Ninja Würtenberger / Saj, Stefan Henz / Hobbes, Timo Schultz / Coroja, Fabian Scheunpflug / Lama  
Traduction : Laurent Bernau / De Funès, Alix Beil de Canecaude  
Relecture : Béatrice Keller, Eléonore de Planta / Okapi  
Illustrations : Eva Rust  
Composition : Nadja Jenny / Chili  
Impression : Cavelti AG  
Tirage : 1500  
Édition : 2021  
Référence : 2145.01.fr  
Copyright : © 2021 – Mouvement Scout de Suisse ( MSdS )  
Speichergasse 31, CH-3011 Bern  
+41 (0)31 328 05 45, info@msds.ch, www.msds.ch

Tous droits réservés. Toute utilisation hors de l'usage privé ou excédant l'usage autorisé par la loi nécessite l'accord écrit du MSdS.

Si tu trouves des erreurs ou des informations manquantes, tu peux nous en faire part à l'adresse [ameliorations@msds.ch](mailto:ameliorations@msds.ch) – un grand merci pour ta collaboration !

# En cas d'urgence

Discute préalablement avec ton·ta conseiller·ère de ce qu'il convient de faire en cas d'urgence. N'hésite pas à contacter ton·ta conseiller·ère en cas de situation difficile à gérer.



**OBSERVER** Garder son calme et évaluer la situation

- Qu'est-il arrivé ?
- Qui est impliqué ?
- Qui est concerné ?

**REFLECHIR** Reconnaître les risques de dangers ultérieurs

- Faut-il s'attendre à des risques de dangers ultérieurs pour les personnes touchées, les secouristes et les tiers ?

**AGIR** En fonction de la situation, selon l'événement

- Sécuriser le lieu de l'accident
- Apporter de l'aide
- Donner l'alerte
- Informer le·la conseiller·ère

## Numéros d'urgence

Mémorise les numéros de téléphone suivants !

Ambulance	144
Police	117
Pompiers	118
Rega	1414
Centre tox (Intoxication)	145
Appel d'urgence Européen	112

Helpline scout : 0800 22 36 39

**Enregistre le numéro de la helpline scout et celui de ton·ta conseiller·ère.**

L'équipe de la Helpline scout existe afin que chaque groupe ou toute personne particulière dispose d'un interlocuteur·rice au cas où il se passe quelque chose qu'on ne peut pas gérer soi-même. Ton·ta conseiller·ère ou toi-même peut l'appeler.

Mon·ma conseiller·ère :

---

Note le numéro de téléphone de ton·ta conseiller·ère ici afin de l'avoir toujours sous la main.

en vente chez:

hajk Scout & Sport, Berne  
www.hajk.ch

ISBN 978-3-907353-01-1



9 783907 353011 >