



Saynètes pour des éclaireurs

Cette liste est non exhaustive. Elle te donne simplement des exemples et idées pour que tu inventes de nouvelles situations.

1. Une main aux fesses

Situation

Cabiai et Agami sont les deux beaux gosses de la troupe. Julie est nouvelle et plutôt timide. Les deux garçons se sont lancé un défi : mettre les mains aux fesses de Julie le plus de fois d'ici la fin du camp. Panda et Renardeau ont accepté de compter les scores de chacun et en rigolent bien. Ils se disent d'ailleurs qu'avec un short aussi court, il ne faut pas qu'elle s'étonne ! Julie n'ose pas en parler aux animateurs ou aux autres éclaireurs, elle a trop honte et puis elle ne veut pas être traitée de balance... Elle en a parlé à Nyala, mais jusqu'ici, celle-ci ne fait rien pour l'aider.

Consigne : En petits groupes, répartissez-vous les différents rôles, jouez la scène et imaginez la suite de l'histoire :

- Comment réagit Julie ?
- Comment réagissent Cabiai et Agami ?
- Comment réagissent Rama et Panda ?
- Comment réagit Nyala ?
- Comment réagiraient les animateurs s'ils apprenaient la situation ?

Remarque : Si vous êtes plus que le nombre de personnages dans l'histoire, n'hésitez pas à imaginer d'autres personnages. Vous pouvez aussi inclure des animateurs.



2. Le bizutage des "première année"

Situation

Sam et Sophie font leur premier camp dans la patrouille des Léopards. C'est Basenji, la CP, qui attribue les tâches de la journée à chaque membre de la patrouille. C'est toujours à Sam et Sophie qu'elle délègue la tâche de s'occuper de l'entretien de la feuillée. Après trois jours de camp, Sam et Sophie en ont marre. De plus, ils voient bien que les autres changent de services tous les jours. Ils en ont parlé à la CP, mais Basenji leur a répondu que s'ils voulaient s'intégrer, ils devaient accepter cette mission. Vu que les autres éclaireurs semblaient d'accord et que personne ne réagissait, Sam et Sophie n'ont plus rien osé dire et ont fait ce qu'on leur demandait. Ils se sentent exclus du groupe.

Consigne : En petits groupes, répartissez-vous les différents rôles, jouez la scène et imaginez la suite de l'histoire :

- Comment réagit Basenji ?
- Comment réagissent Sam et Sophie ?
- Comment réagissent les autres éclaireurs ?
- Comment réagiraient les animateurs s'ils apprenaient la situation ?

Remarque : Si vous êtes plus que le nombre de personnages dans l'histoire, n'hésitez pas à imaginer d'autres personnages. Vous pouvez aussi inclure des animateurs.



3. Une histoire de photos

Situation

Écureuil prend une photo de Dauphin qui, ayant trébuché sur une pierre, s'est étalée de tout son long. Écureuil, hilare, poste la photo sur son mur et tague Furet et Gerboise pour se marrer un bon coup de cette débile. Ces deux éclaireurs sont flattés qu'Écureuil les ait mis dans le coup, car tout le monde l'écoute et le respecte : il est très populaire. La photo a rapidement fait le tour de la troupe et d'autres connaissances sur les réseaux sociaux. Les commentaires vont bon train ! Dauphin se sent très mal à l'aise : elle ne sait pas comment réagir. Elle ne veut pas en parler aux animateurs. Elle a trop honte et elle ne voudrait pas qu'ils voient eux aussi la photo.

Consigne : En petits groupes, répartissez-vous les différents rôles, jouez la scène et imaginez la suite de l'histoire :

- Comment réagit Dauphin ?
- Comment réagit Écureuil ?
- Comment réagissent Furet et Gerboise ?
- Comment réagissent les autres éclaireurs ?
- Comment réagiraient les animateurs s'ils apprenaient la situation ?

Remarque : Si vous êtes plus que le nombre de personnages dans l'histoire, n'hésitez pas à imaginer d'autres personnages. Vous pouvez aussi inclure des animateurs.



4. Des moqueries liées au statut social

Situation

À la troupe, Thomas est nouveau. On se doute qu'il n'y a pas beaucoup de sous chez lui : il porte des vêtements usés, des chaussures trop grandes, ne ramène pas l'argent de la vente des calendriers... Les animateurs lui ont même donné un foulard. Dans notre poste, on ne fait généralement pas attention aux vêtements, ni d'où on vient, mais Dingo et Élan se moquent fréquemment de lui : de ses vêtements, de sa coiffure, de ses chaussures, de sa famille... Leurs blagues font beaucoup rire Impala et Jenco. Thomas a honte, il se referme sur lui-même et n'a plus envie de participer aux activités. Il a déjà essayé d'en parler à l'animateur qu'il connaît bien, mais il s'est fait traiter de balance par Dingo. Du coup, il ne dit plus rien, mais se sent rejeté.

Consigne : En petits groupes, répartissez-vous les différents rôles, jouez la scène et imaginez la suite de l'histoire :

- Comment réagissent Dingo et Élan ?
- Comment réagissent Impala et Jenco ?
- Comment réagit Thomas ?
- Comment réagissent les autres éclaireurs ?
- Comment réagissent les animateurs par la suite ?

Remarque : Si vous êtes plus que le nombre de personnages dans l'histoire, n'hésitez pas à imaginer d'autres personnages. Vous pouvez aussi inclure des animateurs.



5. Des insultes comme vengeance

Situation

Lors du hike, Héron a proposé de faire du stop bien que les animateurs aient interdit cette pratique. Labrador et Colibri ont approuvé cette idée tandis que Coendou et Baribal n'étaient pas très chauds. Isatis a rappelé que c'était dangereux. Héron lui a dit d'arrêter de faire sa mauviette. Comme personne n'a contredit l'idée de Héron, Isatis a suivi les autres, mais a avoué plus tard aux animateurs qu'ils avaient été pris en stop. À la suite de cet aveu, les animateurs ont discuté avec la patrouille des dangers qu'ils ont encourus. Depuis, Isatis est prise comme bouc émissaire. Elle est sans cesse traitée de poucave par Héron. Labrador et Colibri en rigolent. Isatis se sent exclue du groupe, mais n'ose rien dire. Coendou et Baribal ne disent rien, mais ne font rien non plus.

Consigne : En petits groupes, répartissez-vous les différents rôles, jouez la scène et imaginez la suite de l'histoire :

- Comment réagit Héron ?
- Comment réagissent Labrador et Colibri ?
- Comment réagissent Coendou et Baribal ?
- Comment réagit Isatis ?
- Comment réagissent les animateurs ?

Remarque : Si vous êtes plus que le nombre de personnages dans l'histoire, n'hésitez pas à imaginer d'autres personnages. Vous pouvez aussi inclure des animateurs.



6. Des coups pour se venger

Situation

Au dernier camp, lors d'un grand jeu, Abyssin n'était pas très motivé et se plaignait qu'il avait mal aux jambes. À la fin du jeu, sa patrouille était la grande perdante. Malamute a alors dit que, s'ils avaient perdu, c'était à cause d'Abyssin. Les autres de la patrouille ont dit qu'ils étaient d'accord avec lui et Élise et Florent lui ont lancé des marrons en lui disant que c'était un loser. Dans les jours qui ont suivi, Malamute, Florent et Élise avaient toujours une nouvelle idée pour embêter Abyssin : le bousculer l'air de rien, le pousser dans une haie, lui faire un crochepied.... Il en a parlé à son amie Chloé, mais qui n'a rien fait. Abyssin pense que c'est peut-être sa faute : s'il avait mieux joué, il ne se ferait pas autant ennuyer... Si ça continue comme ça, il envisage de quitter la troupe.

Consigne : En petits groupes, répartissez-vous les différents rôles, jouez la scène et imaginez la suite de l'histoire :

- Comment réagit Abyssin ?
- Comment réagit Malamute ?
- Comment réagissent Élise et Florent ?
- Comment réagit Chloé ?
- Comment réagiraient les animateurs s'ils apprenaient la situation ?

Remarque : Si vous êtes plus que le nombre de personnages dans l'histoire, n'hésitez pas à imaginer d'autres personnages. Vous pouvez aussi inclure des animateurs.



7. Des moqueries à l'école et à la troupe

Situation

Saïga, Wapiti et Tabaqui sont dans la même classe et dans la même patrouille. Wapiti est une très bonne élève et Saïga trouve qu'elle se la pète grave : elle ne la supporte plus. Du coup, elle passe son temps à la critiquer sur sa façon de s'habiller et de se coiffer. Tabaqui, lui s'en fout, mais ça le saoule de la voir en classe et aux scouts. Wapiti sent bien que Saïga et ses copains n'arrêtent pas de la regarder en rigolant. Elle se sent mal à l'aise. C'est d'autant plus ennuyant que ces moqueries sont présentes à l'école pendant la semaine, puis se prolongent aux scouts pendant le weekend. Elle en a déjà parlé avec des copines de classe et aux éclaireurs, mais ils ne comprennent pas bien que ces moqueries lui empoisonnent la vie.

Consigne : En petits groupes, répartissez-vous les différents rôles, jouez la scène et imaginez la suite de l'histoire :

- Comment réagissent Saïga et Tabaqui ?
- Comment réagit Wapiti ?
- Comment réagissent les copines de Saïga ?
- Comment réagissent les copains de Wapiti ?
- Comment réagiraient les animateurs s'ils apprenaient la situation ?

Remarque : Si vous êtes plus que le nombre de personnages dans l'histoire, n'hésitez pas à imaginer d'autres personnages. Vous pouvez aussi inclure des animateurs.



8. Des propos grossophobes

Situation

Narval a déménagé durant l'été et a dû changer d'école et d'unité. Il a perdu ses deux meilleurs amis et se sent tout perdu. Pour se reconforter, il s'est mis à manger et a pris beaucoup de poids. À la troupe, chacun des aînés y est allé de sa petite remarque, même son CP : « On va te retotémiser Baleine ! », « Faites gaffe pendant les jeux : Narval va vous écraser ! », « Bouboule », etc. Quand Narval essaie de se défendre, « C'est pour rire ! » est la seule réponse qu'il obtient. Il n'a déjà plus trop envie de venir aux réunions, mais aux weekends et au camp, avec tous ces moments de proximité physique à partager (comme le moment des douches), n'en parlons pas ! Il voudrait en parler aux animateurs, mais il ne les connaît pas encore très bien et ne se sent pas encore assez en confiance.

Consigne : En petits groupes, répartissez-vous les différents rôles, jouez la scène et imaginez la suite de l'histoire :

- Comment réagissent les aînés ?
- Comment réagissent les plus jeunes en voyant ça ?
- Comment réagit Narval ?
- Comment réagissent les animateurs quand ils l'apprennent ?

Remarque : Si vous êtes plus que le nombre de personnages dans l'histoire, n'hésitez pas à imaginer d'autres personnages. Vous pouvez aussi inclure des animateurs.