

SALTIMBANQUE D'ÉQUIPAGE



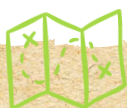
Une nouvelle fonction, complémentaire à toutes les autres ! Tu es toujours celui ou celle qui sait comment redonner le sourire et mettre de l'ambiance ? Tu aimes chanter, créer, jouer... Saltimbanque d'Équipage est une fonction dans laquelle tu pourras exprimer ta fibre artistique, pour le plus grand bonheur de tous !

Quelle est ta fonction ?

La fonction de Saltimbanque est faite pour 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. De joyeux drilles en quelques sorte, mais pas seulement. La fonction de Saltimbanque c'est aussi pouvoir développer de multiples compétences dans les domaines du spectacle, de la décoration, du vivre ensemble... Une fonction qui peut donc avoir de multiples facettes. Mieux qu'une fonction, ton rôle est un état d'esprit, et il n'y a en fait aucune limite dans ton épanouissement artistique si tu mets ces savoirs au service de l'Équipage.

VOICI TES MISSIONS !

- 1 Rendre la vie de l'Équipage plus harmonieuse, plus joyeuse
- 2 Proposer des jeux lors de temps libres
- 3 Diriger une équipe pour un sketch, une petite pièce de théâtre
- 4 Faire un décor, orner un lieu, un coin du local
- 5 Décorer, personnaliser le coin d'Équipage
- 6 Avoir un totem, un nom, un cri d'Équipage
- 7 Amuser, détendre, conter...
- 8 Chanter en randonnée pour rendre la marche moins pénible, mais aussi partout ailleurs
- 9 Retransmettre les projets vécus avec un souci de qualité



ET DES CONSEILS !

Bienvenue à toi !

Pour être un.e bon.ne boute-en-train, il faut avoir un caractère enjoué, avoir envie de mettre de la gaieté dans l'Équipage. Il faut aussi être à l'écoute, observer, trouver les mots, le moyen de dédramatiser certaines situations de manière ludique. Ton rôle est aussi d'améliorer les choses, les rendre plus belles, plus attrayantes, originales. Comme toute fonction, celle-ci demande du sérieux, de la préparation, mais aussi de nombreuses compétences que tu vas acquérir au fur et à mesure de tes interventions. Une fonction qui est utile tout le temps, partout ; qui rend heureux ceux qui la font comme ceux qui la vivent. En piste !

- 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
- Ais toujours dans ton sac un jeu de cartes, une balle
- Distrais tes équipiers.ières 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

Quelles sont tes compétences ?

- Connaître une dizaine de jeux et de chants et plusieurs danses
- Organiser un jeu, un petit spectacle, une veillée
- Mener une troupe, distribuer des rôles, mettre en scène
- Coudre, faire un patron, un costume
- Savoir installer un Ph, un totem, un mat, une construction esthétique
- Faire un pochoir, un transfert, un totem d'Équipage
- Savoir dessiner, peindre, graver
- Jouer d'un instrument de musique est un plus le soir à la veillée...

Fais de ta mission ce que tu veux qu'elle soit !

Cette fonction peut se limiter à être l'amuseur.se de l'Équipage, ce qui n'est déjà pas si mal, mais elle peut aussi être bien plus. Bien entendu, tu n'es pas obligé d'avoir toutes les compétences énoncées, il suffit de choisir celles dans lesquelles tu désires progresser. 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 aussi t'éclater sur ton coin d'Équipage en le différenciant des autres par ce qu'il dégage, sa beauté, son originalité, ses constructions esthétiques. Enfin, 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... Ce rôle peut être le début d'une vocation si tu l'abordes ainsi, avec cette large palette de compétences à acquérir. Comme toutes les fonctions, elle te demandera du temps et du travail qui trouvera sans doute sa récompense dans les yeux des spectateurs.

BOUTE-EN-TRAIN

- J'aime rire et faire rire, apporter mon dynamisme
- Je sais rester positif, même quand cela est difficile
- Je suis bon camarade

Je sais chanter au moins 10 chants
Je connais 5 petits jeux de veillée
Je possède un carnet de chants variés et je l'enrichie
Je suis capable d'organiser, diriger et animer une veillée simple
Je sais lire un texte à haute voix et y met toutes les expressions
Je sais lancer un petit jeu lorsque je sens que c'est nécessaire
Je suis d'un naturel joyeux.se et joueur.se et aime amuser mes camarades
Je suis rendre service en toute occasion, je suis disponible
Je sais lancer un jeu et l'animer
Je sais encourager et dynamiser mon équipe

Mon chef d'oeuvre :

- Quelle action valide ma capacité à transmettre mes C&C BOUTE-EN-TRAIN :
- Quelle action démontre que j'ai utilisé ces compétences autrement :

Liens QR code : <https://drive.google.com/drive/folders/1XfPek-tzuVQqZPWR8EbWWei67d1bxVcY?usp=sharing>

RESSOURCE

La fiche compétence **BOUTE-EN-TRAIN** du **PISTES**, le nouveau carnet de progression personnelle de la branche éclé.e.s, peut te permettre de compléter tes connaissances avec les fiches **CHANT, JEUX...** et t'aider dans ta fonction de Saltimbanque.

- (1) Drive éclé.e.s : <https://drive.google.com/drive/folders/1XfPek-tzuVQqZPWR8EbWWei67d1bxVcY?usp=sharing>
- (2) Pour envoyer un article et le faire paraître dans l'Équipée, envoie-le à cette adresse : editions@eedf.asso.fr

