

LIVRET DE PROGRESSION
CONSTELLATIO 2022



L'entrée en Résistance



TROUPE 1^{ÈRE} AIX-EN-PROVENCE

GROUPE BIENHEUREUX CHARLES DE FOUCAULD



L'entrée en Résistance

LIVRET DE PROGRESSION

ALTIUS ET LONGIUS

Une grande aventure t'attend cette année. Nous allons retracer ensemble une route pour notre troupe et expérimenter des lieux, des activités, des techniques qui seront toutes nouvelles pour cette troupe.

Cette année nous allons suivre les pas des anciens scouts de la première Aix-en-Provence il y a plus de cinquante ans.

Je te propose maintenant de découvrir la dernière version de ce Livret ! Ce livret a été développé pour t'aider à acquérir de nouvelles techniques pour ta progression personnelle mais aussi pour celle de ta patrouille et de tes frères scouts. Cette nouvelle version de **CONSTELLATIO** t'offrira par ailleurs une liste d'exemples de défis à réaliser en patrouille.

Finalement **CONSTELLATIO** est un outil qui te permettra de viser plus haut et d'aller plus loin.

Alors garçon, prépare ton sac, ta boussole, boucle ton ceinturon, loin de ton confort, tu vas vivre une aventure que tu n'oublieras jamais.

À toi de l'écrire !

LA MAÎTRISE

TABLE DES MATIERES

Ce livret de progression a pour but d'inciter les patrouilles à donner le meilleur d'elles-mêmes à travers 2 moyens: **la quête des constellations**, qui récompensera chaque patrouille en fonction du domaine dans lequel elle s'est le plus illustrée, et le **Grand Jeu d'année**, qui accompagnera la progression de la troupe jusqu'au camp d'été.

6 CONSTELLATIONS POUR VISER PLUS HAUT	4
VIRGO - La mission	5
ARIES - Le jeu	5
PYXIS - La bonne direction	6
LEO - L'action	6
LYRA - L'expression	7
ORION - Viser plus haut et plus loin	8
LE GRAND JEU D'ANNEE	9
UN JEU EN 3 PHASES	
1 ^{ÈRE} PHASE - 1940-1942: les débuts	9
2 ^{ÈME} PHASE 	
3 ^{ÈME} PHASE 	
SUIVRE 3 AXES	
Esprit et style scout	12
Exploration	13
Campisme	15
REMPORTER DES TROPHEES	
Les défis de patrouille	16
La grande revue	18
Progression personnelle	19
Patrouille Cimes	20
Week-ends de troupe	21
REMERCIEMENTS	22

6 CONSTELLATIONS POUR VISER PLUS HAUT

L'objectif de chaque patrouille est de progresser le plus possible dans les 5 domaines principaux de la vie scout, auxquels correspondent 5 constellations : **Aries** (le jeu), **Leo** (l'action), **Virgo** (la mission), **Pyxis** (l'esprit scout) et **Lyra** (l'expression). A la fin de l'année, la Cour d'Honneur se réunit et désigne pour chacune de ces constellations la patrouille qui la mérite le plus.

Une sixième constellation est en jeu, la plus prestigieuse, **Orion**, qui synthétise les 5 autres constellations. Pour remporter cette ultime constellation, le système diffère quelque peu : il s'agit de **remporter le Grand Jeu d'année**, en progressant dans la trame et en gagnant des trophées.

Cette année les constellations sont figurées par des médailles, pour les ancrer dans notre thème d'année.



Ceci est la version 7.0 du Livret de progression
Constellatio. Dernière mise à jour le : 24 Septembre 2021





Virgo LA MISSION

Être missionnaire, c'est te responsabiliser dans le monde qui t'entoure, d'apporter ta contribution pour le magnifier. Dans la vie scout, l'aide auprès des autres est une fonction importante qu'il ne faut pas délaïsser. C'est pourquoi il faut rappeler que le scout est fait pour servir et sauver son prochain. Virgo symbolise donc, le plus bel engagement que puisse prendre une patrouille, et c'est pourquoi elle a la réputation d'être la première des Constellations.

Critère de choix : Ainsi, la Patrouille qui se sera engagée le plus loin sur le chemin missionnaire, ayant réalisé le Défi Missionnaire le plus remarquable, sera récompensée en recevant la Constellation Virgo.



Aries LE JEU

Le jeu fait partie intégrante de la pédagogie scout. Applique-toi à être un meneur de jeu, sois compétitif et loyal dans les activités auxquelles tu vas être confrontés.

Dès lors, tu pourras faire briller ta patrouille, pour laquelle le jeu sera ta spécialité.

Critère de choix : Il s'agit de la patrouille ayant remporté les différents jeux lors des week-ends de troupe.



Pyxis LA BONNE DIRECTION

Efforce-toi d'appliquer le style scout dans toutes tes actions. Fais resplendir ce style scout tout au long de l'année, celui-ci fera de toi un exemple de dévouement et de droiture auprès de tes pairs.

Pyxis est aussi une constellation prestigieuse, puisque la patrouille qui la recevra sera un modèle de vie et de style scout pour toute la troupe.

Critère de choix : Ainsi, la Patrouille ayant mis l'esprit et le style scout à l'honneur, pourra être considérée comme la Patrouille de la bonne direction, et recevra la constellation Pyxis.



Leo L'ACTION

La constellation Leo est la constellation de l'action. Elle est décernée à la patrouille à qui l'aventure ne fait pas peur. Ainsi, n'ai crainte de te lancer dans des défis de taille, que ce soit en froissartage, en raid et en exploration. L'aventure n'attend que toi.

Critère de choix : Avec ta Patrouille, distingue-toi en réalisant le Défi Action le plus remarquable. Alors, vous remporterez ensemble la Constellation Leo.



Lyra L'EXPRESSION

La constellation Lyra symbolise un héritage considérable, en effet cette constellation est celle que la 1^{ère} Aix fait briller dans le ciel du scoutisme européen depuis plus de 50 ans. Elle est destinée à la patrouille qui aura le plus brillé en veillée et en expression tout au long des trames de jeux.

Critère de choix : Si ta patrouille réalise avec constance les meilleurs fils rouges, sketches et déguisements durant les veillées et le grand jeu d'année, alors vous serez dignes de recevoir la Constellation Lyra, dans le pur esprit de la 1^{ère} Aix en Provence.





Orion

VISER PLUS HAUT ET PLUS LOIN

« **ALTIUS ET LONGIUS** » ! La constellation la plus prisée est la constellation Orion. C'est la constellation à laquelle il faut se référer en premier, celle qui fait briller toutes les autres. C'est la patrouille de l'exemplarité et qui en tous points a cherché à se démarquer.

Critère de choix : Il s'agit de la patrouille qui se distinguera le plus dans le Grand Jeu d'année.

Cette prestigieuse constellation synthétise toutes les autres. Elle récompensera la patrouille qui aura le plus progressé dans tous les domaines.



LE GRAND JEU D'ANNEE

Le Grand Jeu d'année accompagnera la troupe jusqu'au camp d'été. Il a vocation à inciter les patrouilles à progresser collectivement (par les défis, la progression personnelle des scouts etc...) en stimulant une saine compétition fraternelle, lors des week-ends de troupe mais également au-delà.

Pour remporter le grand jeu d'année il faut à la fois progresser dans la trame du grand jeu (en avançant dans les missions et donc en remportant des « conditions de victoires » (des compétences, des ressources et des soldats) et remporter le maximum de trophées

Le grand jeu d'année a pour thème :

L'entrée en résistance.

La première phase de jeu se déroule de la rentrée scout à Noël. Les règles de la phase suivante seront indiquées en temps voulu.

1^{ère} phase

1940-1942 : LES DEBUTS

Explications de la phase :

Chaque patrouille est une petite équipe de Français en 1940. Chacune connaîtra un parcours différent, influencé par les grands personnages qu'ils trouveront sur leur chemin. **A chaque week-end scout** (de troupe ou de patrouille) **correspond une nouvelle étape**, c'est-à-dire une nouvelle mission dans une nouvelle ville.



Carte mission

Avant chaque week-end le CP recevra une carte « Mission » qui indique la date et le lieu, vous explique la situation dans laquelle vous êtes, et vous donne une mission et des **conditions de victoires**.

Les conditions de victoires sont un nombre minimal

- De **compétences** (signe 🌿)
- De **soldats** (signe 🧑)
- De **ressources** (signe 🍴)

Cela signifie que dans le futur week-end la patrouille doit réaliser des activités qui permettent de gagner les compétences, soldats et ressources nécessaires.

Pour récupérer les conditions de victoire il faut que la patrouille progresse dans les différents domaines du **CONSTELLATIO** !

A la fin du week-end de patrouille **le CP écrit au chef de troupe** pour lui expliquer ce que la patrouille a accompli et combien de compétences, de soldats et de ressources elle a obtenu (elle peut en obtenir davantage que le minimum des conditions de victoire). L'honnêteté et la confiance sont à la base du jeu, toute patrouille qui mentirait ou enjoliverait la réalité serait immédiatement éliminée.

Le chef de troupe valide le compte-rendu du CP en lui envoyant une **carte événement**, qui servira pour la phase suivante.



Carte événement

Les conditions de victoires

Comment récupérer les conditions de victoire ?

Les 8 pistes de progression, partagées par tout le mouvement des Guides et Scouts d'Europe et qui structurent le **PISTES** ont été regroupées en 3 axes de progression collective : **Esprit et style scout**, **campisme** et **exploration et transmission**.

Vous pouvez également inventer une activité qui n'est pas proposée, la maîtrise choisira combien elle rapporte.

Piste jaune	Scoutisme et vie quotidienne	Esprit et style scout	
Piste blanche	Vie de foi et mission		
Piste rouge	Secourisme, vie sportive	Campisme	
Piste orange	Cuisine et arts du feu		
Piste verte	Campisme, nature et pionérisme		
Piste violette	Animation, expression et arts	Exploration et Transmission	
Piste bleue	Raid, orientation et exploration		
Piste brune	Transmission, communication et tactiques de jeu		

Il existe d'autres moyens d'avancer dans le Grand Jeu d'année : à travers les Défis, la Grande Revue, la Progression individuelle de chaque scout (badges, classes, brevets majeurs, raider), le défi Cime, et les week-ends de troupe. Toutes ces manières de progresser font gagner **des trophées**. Mais vous en saurez davantage sur l'utilité des trophées lors de la phase suivante.

Sachez simplement que pour gagner le Grand Jeu d'année il faut remporter le maximum de trophées.



SUIVRE 3 AXES

Esprit et style scout

LE STYLE EST L'EXPRESSION VISIBLE DE
L'ATTITUDE DE NOTRE ÂME.

Progresser dans l'axe esprit et style scout rapporte des
compétences.

Piste jaune

(pages 140 à 143 du Pistes)

A1.1 Organiser un jeu permettant d'apprendre la Loi et les principes. (1🌿)

A1.2 Préparer et répéter les cérémonies (Promesse, Investiture...) pour qu'elles soient belles et que les répliques en soient sues par cœur! (1🌿)

A1.3 Tenir un Conseil de Patrouille porteur de sens et solennel. (2🌿)

A1.4 Prendre un moment significatif de service dans une activité de patrouille. (2🌿)

A1.5 Etablir une page riche et complète de patrouille sur le site de troupe. (2🌿)

A1.6 Etablir l'historique de la vie de la patrouille depuis sa fondation dans un livre d'or et chercher à rencontrer des anciens patouillards pour recueillir leurs témoignages. (2🌿)

A1.7 Confectionner des flots de patrouille pour tous les scouts de la patrouille. (1🌿)

A1.9 Réaliser un chef-d'œuvre lié à l'animal-totem de la patrouille ou à son Saint-Patron (veillée, jeu, réalisation artistique sur une tente, sur un portique, lors d'une veillée, ou toute autre idée similaire.) (3🌿)

A1.10 Confectionner des déguisements, des tee-shirts ou autres marques de l'unité de la patrouille. (3🌿)

Piste blanche

(pages 144 à 147 du Pistes)

A1.11 Participer au service de la liturgie dominicale (servants de messe, lectures etc...) (2🌿)

A1.12 Prier en patrouille au début du week-end, avant les repas et les CdP, le soir avant de se coucher et à la fin du week-end. (3🌿)

A1.13 Demander à un prêtre, un religieux ou un laïc engagé de faire un topo durant une activité de patrouille. (2🌿)

A1.14 Créer une prière de patrouille qui accompagne les prières de l'année. (1🌿)

A1.15 Réaliser un oratoire en activité de patrouille et l'utiliser durant l'activité. (2🌿)



SUIVRE 3 AXES

Campisme

IL EXISTE UN TYPE ET UN STYLE DE CAMP EN DEHORS DUQUEL LE SCOUTISME N'EST QUE DU VENT.

Progresser dans l'axe campisme rapporte des **ressources**.

Piste orange

(pages 148 à 151 du Pistes)

A2.1 Faire un feu qui permette de façon sécurisée de manger chaud à tous les repas d'un week-end. (1🔪)

A2.2 Faire cuire du pain **ou** faire une soupe à partir de produits frais **ou** une viande en sauce. (2🔪)

A2.3 Faire un repas trappeur à l'aide de produits frais sans casserole ni gamelle. (1🔪)

A2.4 Organiser un jeu de Kim des saveurs en patrouille. (1🔪)

A2.5 Creuser un trou à eaux grasses avec des pierres au fond pour récupérer les déchets avant de les jeter. (1🔪)

Piste verte

(pages 162 à 167 du Pistes)

A2.6 Trier ses déchets en week-end. (1🔪)

A2.7 Tendre un auvent en toile pour protéger le matériel des intempéries. (1🔪)

A2.8 Construire des bancs surélevés pour les repas de patrouille. (1🔪)

A2.9 Construire une charrette de patrouille solide et agréable. (2🔪)

A2.10 Faire la vaisselle avec de l'eau chaude chauffée pendant le repas. (0,5🔪)

A2.11 Relever les empreintes d'animaux et en réaliser des moulages en plâtre. (2🔪)

A2.12 Réaliser un herbier ou un tableau de nœuds en patrouille. (1🔪)

A2.13 Faire l'inventaire de la malle de patrouille (1🔪)

A2.14 Réaliser un filet ou une échelle de corde. (1🔪)

A2.15 Réaliser la maquette d'une grande installation prévue pour le camp. (1🔪)

A2.16 Réussir une alerte « démontage express » du camp (patrouillards sac au dos avec aucune trace de leur passage en 20 minutes). (1🔪)

A2.17 Organiser une activité froissartage. (1🔪)



SUIVRE 3 AXES

Campisme

Piste rouge

(pages 158 à 161 du Pistes)

A2.18 Faire une activité secourisme en patrouille (1✂)

A2.19 Être impeccable sur l'hygiène en camp (toilette, brossage des dents, lavage des mains systématique etc...) (1✂)

A2.20 Mettre à jour la trousse infirmerie. (1✂)

Piste violette

(pages 172 à 175 du Pistes)

A2.21 Faire une veillée de patrouille (chants, sketches, jeux, anecdotes etc...) (1✂)

A2.22 Apprendre un chant en patrouille. (1✂)

A2.23 Composer un chant de patrouille appris par tous les scouts. (2✂)

A2.24 Confectionner des accessoires de veillée

de patrouille (drap de veillée, marottes, décors en carton etc.... (1 ✂ par type d'accessoire)

A2.25 Organiser un jeu de patrouille mettant en application plusieurs techniques d'expression. (2✂)

A2.26 Créer un carnet du boute-en-train de patrouille qui liste et explique les différentes techniques de veillée, des chants et des bans etc... (1✂)

A2.27 Faire le fil rouge d'une veillée en troupe (1✂)

A2.28 Apprendre un chant en plusieurs voix en patrouille (hors canon). (3✂)

A2.29 Confectionner un emblème de patrouille (bannière, bouclier etc...). (1✂)





SUIVRE 3 AXES

Orientation et transmission

LE RAID CONSTRUIT DES HOMMES DE CARACTERE CAPABLES DE SE TIRER D'AFFAIRE EN TOUTES CIRCONSTANCES ET D'EN ENTRAÎNER D'AUTRES DANS LEUR SILLAGE.

Progresser dans l'axe Orientation et Transmission rapporte des soldats.

Piste bleue

(pages 152 à 157 du Pistes)

A3.1 Se constituer un équipement de patrouille de raid, rangé dans une boîte (grille panoramique, cartes, protège carte, boussole, curvimètre, rapporteur, règle...) (1 )

A3.2 Passer une nuit à la belle étoile, dans un confort optimal, à la mi-saison (hutte sans bâche...) (1 )

A3.3 Faire un atelier topographie en patrouille (formation et mise en pratique. (2 )

A3.4 Organiser un jeu autour de l'histoire ou de la géographie de l'Europe. (1 )

A3.5 Communiquer avec une patrouille étrangère (1 )

A3.6 Apprendre à un aspirant de guider la patrouille sur un court trajet. (1 )

Piste brune

(pages 168 à 171 du Pistes)

A3.7 Rédiger le compte-rendu du week-end qui indique la réalisation des conditions de victoire (1 )

A3.8 Partager des photos des activités à la revue Scouts d'Europe ou sur le site de troupe. (1 )

A3.9 Utiliser dans un jeu des messages codés ou un exercice de transmission à distance (morse optique ou sonore, sémaphore etc...) (2 )

A3.10 Construire un émetteur optique ou un autre appareil de communication à distance. (3 )

A3.11 Participer (en WE de troupe) ou organiser (en WE de patrouille) à un jeu de week-end inscrit dans la trame d'année. (2 ) (+1 ) si le système de prise est original).

A3.12 Participer ou organiser le suivi d'une piste. (1 )

A3.12 Réaliser un carnet de codes et de signes (1 )



REMPORTER DES TROPHEES

Les défis

EXEMPLE DE DÉFIS DE PATROUILLE

Chaque patrouille choisit plusieurs défis à réaliser au cours des activités de patrouille. La validation de ces défis est du ressort de la Cour d'Honneur. Plusieurs patrouilles peuvent choisir d'effectuer le même défi, mais toujours séparément. N'oubliez pas ce ne sont que des exemples !

Défis Action

- > Construire un dispositif (ballon, cerf-volant... et appareil photographique) pour réaliser des prises de vue aériennes. (5 )
- > En lien avec une structure professionnelle agréée, préparer la patrouille à un baptême de l'air (planeur, etc.) et préparer les garçons de la patrouille âgés de plus de 13 ans au BIA. (5 )
- > Réaliser un court métrage « scout » d'une dizaine de minutes (scénario, costumes...). (5 )
- > Réaliser une cuisine scout exemplaire en termes de goût et de qualité, d'hygiène et de préparation pour repas complet avec une contrainte particulière (réalisation d'un four pour la confection d'un gâteau ou d'une tarte, pour la cuisson d'un pain...). (5 )
- > Construire une tour d'observation de hauteur avec plateforme, balustrade et échelle ou escalier d'accès, pour un particulier, une société de chasse, etc. (5 )
- > Construire un petit pont sur un torrent de montagne, en vue d'une utilisation (la réalisation doit servir et non pas faire simplement « joli » !) (5 )
- > Réaliser dans un délai imposé un coin de patrouille « modèle » en ce qui concerne le confort, l'organisation (coin cuisine, coin toilette...) et la réalisation ; prévoir la maquette à l'échelle. (5 )
- > Réaliser un ou plusieurs véritables "meubles" utilisant les techniques traditionnelles de froissartage (meuble de rangement pour l'intendance ou le local, bancs, table, chaises...) (5 )

A photograph of several scouts in khaki uniforms at night. They are gathered around a campfire, with one scout holding a torch. The scene is illuminated by the warm light of the fire and some ambient light. A white flag is visible in the top left corner.

REMPORTER DES TROPHEES

Les défis

Défis Mission

> Animer des soirées/veillées récréatives qui intègrent une dimension spirituelle auprès de personnes en difficulté. (5 | ■)

> Animer ou participer à des activités qui permettent un contact direct dans le cadre d'actions en faveur des plus pauvres (prise en charge de soupes populaires, hôpitaux, maisons de retraites, ATD Quart-Monde, Emmaüs, Restos' du Cœur, SAMU social, Secours catholique...) (5 | ■)

> Organiser une série de jeux au service des enfants dans une clinique, un hôpital. (5 | ■)

> Participer à l'animation d'une retraite de collégiens (ex : préparation de la profession de foi. (5 | ■)

Défis Raid

> Réaliser un raid à vélo avec un itinéraire et un matériel adapté. (5 | ■)

> Réaliser une exploration sur un sujet centré sur les Hommes (interviews, portraits...) ou sur le patrimoine (architecture, Histoire...) (5 | ■)

mais avec une technique privilégiée (audiovisuel, photographie...) pour le rapport d'exploration. (5 | ■)

> Monter une journée Course d'Orientation pour un groupe de jeunes non scouts : mise à disposition du matériel, initiation à la boussole pour les participants, organisation de la Course d'Orientation avec accompagnement, mise en place d'épreuves à chaque poste, organisation de la sécurité et d'un goûter voire d'un déjeuner, etc. (5 | ■)

> Réaliser un raid "triathlon" avec trois modes de déplacement différents et originaux (à vélo, à pied à l'azimut...). (5 | ■)

> Réaliser un raid de patrouille GSE (escoute, pisteur ou traqueur, cap franc, retour ou woodcraft). (5 | ■)



REMPORTER DES TROPHEES

La Grande Revue

Plusieurs fois dans l'année, lors d'activités en troupe ou en patrouille, une Grande Revue sera menée par la maîtrise. Il s'agira de vérifier que chaque patrouille apporte un soin particulier à faire resplendir son uniforme, sa patrouille, sa troupe et l'idéal scout.

Présentation (2 |■)

- > Cri de patrouille beau et solennel.
- > Bon positionnement (« au prêt » après le cri de patrouille et au moment de répondre au « scouts toujours... », positionnement au repos après la consigne correspondante).
- > Connaissance de la loi scout et des principes, de la devise, du cri et du saint patron de patrouille, de la devise et du saint patron de la troupe.

Campisme (2 |■)

- > Tente implantée et préparée en fonction du lieu et de la saison (vents dominants, humidité, froid...)
- > Tous amarrages en drisse exclusivement, tendus et sans nœuds ; maquereaux et sardines redressés et en nombre adéquat, aucun amarrage défectueux.

- > Tapis de sol impeccable : tendu, propre, raccommodé si déchiré...
- > Sacs en ordre avec couvertures et duvets rangés à l'intérieur de la tente.
- > Propreté du coin cuisine (y compris la vaisselle) et rangement du matériel.

Uniforme (1 |■)

- > Chemise, short, pull, béret avec croix de promesse.
- > Ceinturon avec boucle AGSE.
- > Flots de patrouille.
- > Ecussons cousus (croix de poitrine, bande de groupe, écusson de province, bande Scouts d'Europe, drapeau français, classes et badges éventuels).
- > Propreté de l'uniforme.
- > Bandes de SP et de CP + cordelière.



REMPORTER DES TROPHEES

Progression personnelle

La progression personnelle est très importante dans la mesure où elle tire la patrouille vers le haut. Progresser personnellement c'est prendre une responsabilité vis-à-vis de sa patrouille.



Promesse : 1 |



Seconde classe : 2 |



Première classe : 3 |



Engagement Raider : 5 | (répartis sur l'ensemble de la candidature suivant le modèle des patrouilles cimes)



Badge : 0,25 |



Badge de son poste d'action : 0,5 |



Brevet majeur : 2 |





REMPORTER DES TROPHEES

Patrouilles Cimes

Être patrouille Cimes c'est faire partie des meilleures patrouilles des Scouts d'Europe. C'est un objectif haut et noble qui n'est évidemment pas ignoré par le **CONSTELLATIO**.

Comme la validation intervient après la fin du Grand Jeu d'année les trophées seront remportés au fur et à mesure des étapes de la candidature.

Les défis actions et missionnaires rentrent dans le cadre des défis de patrouille, ce qui signifie qu'un défi action validé rapportera 6 trophées (5 en tant que défi de patrouille + 1 en tant que défi cimes)

Validation du dossier de candidature : 1 |■

Réalisation du défi action : 1 |■

Réalisation du défi missionnaire : 1 |■

Envoi du dossier de compte-rendu : 1 |■





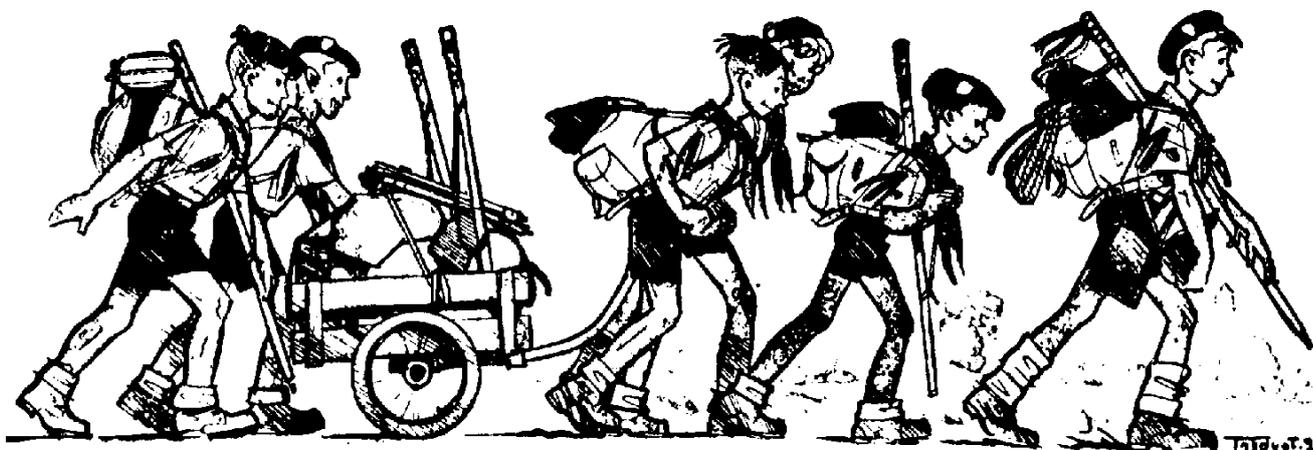
REMPORTER DES TROPHÉES

Week-ends de troupe

Les week-ends de troupe offrent plusieurs occasions de remporter des trophées. Il y aura parfois des énigmes (0,5 \blacksquare) envoyées par la maîtrise avant le week-end. Le premier qui la déchiffre en informe le plus vite possible son CP, qui transmettra au chef de troupe. Le premier CP à envoyer la bonne réponse aura remporté la mise !

La deuxième manière c'est de remporter les jeux du week-end. Chaque week-end gagné rapporte 1 \blacksquare .

De manière générale le week-end de troupe peut être l'occasion de remporter des trophées par la grande revue, la validation de la progression etc..



REMERCIEMENTS

Nous souhaitons remercier tous les anciens, chefs et cheftaines, qui ont collaboré à cette aventure dans la grande Association des Guides et Scouts d'Europe. Le Grand Jeu National **IMPEESA 2010** ainsi que l'**EUROJAM 2014** ont été les déclencheurs d'une lame de fonds menant notre troupe toujours plus haut. Nous sommes redevables aux maîtrises de la 1^{ère} Aix-Eguilles qui ont utilisé et amélioré ce livret.

Aujourd'hui, nous allons toujours de l'avant, profitant de la formidable lancée dans laquelle la troupe est inscrite depuis ces années.

Ont contribué directement et indirectement à
développer le livret de progression
CONSTELLATIO :

Maîtrise de troupe

Constantin MATHIEU (CT),
Tanguy BOURILLOT,
François BOUT
Mayeul CHEVALIER,
Albéric GAUVAIN et
Erwan KERAVALAN.

District du Pays d'Aix

Marc JAPIOT,
Etienne GAUVAIN et
Quentin COLLIER.

Formateurs pédagogiques

Jean Baptiste MAUREL,
Martin CHARETON,
Benoît JACOB,
Clément GUMILAR,
Olivier PAOLI,
Romain FITO,
Martin FLORANT,
Thomas CHARETON,
et Loïc CHARMETANT.



Ce livret de progression a été originellement imaginé en prenant pour base les outils pédagogiques développés dans le cadre du Grand Jeu National **IMPEESA 2010**. Il s'appuie désormais également sur le **PISTES – le manuel de l'éclaireur**.