



# ***Le Chef de Patrouille***

*Tu as été choisi par la Cour d'Honneur pour être chef de tes garçons, ton chef de Troupe t'a investi. Ton rôle est d'orienter la marche de la patrouille, de veiller à ce que le déroulement des activités soit conforme à la Loi, de diriger la troupe avec le CDC.*

## **I – Orienter la marche de la patrouille**

---

Tu décides avec le conseil de patrouille : Que va-t-on faire en patrouille ? Où irons-nous ? Qui préparera telle activité ? Qui telle autre ? En tout état de cause et après avoir su écouter, c'est à toi de trancher.

**Erreur à éviter** : Ne pas écouter, jouer les apprentis tyrans ou ne pas savoir décider.

**Qualité à obtenir** : Savoir diriger une réunion. Savoir choisir. Aider son SP à reporter les responsabilités.

## **II – Veiller au bon déroulement des activités (conformité au projet ; dans l'esprit de la loi)**

---

Tu es personnellement responsable de chacun des garçons et de la bonne marche de la patrouille selon ce qui est décidé en CDC et dans l'esprit de la loi.

Ton second, en qui tu as confiance, doit pouvoir te remplacer au pied levé. Tu le mettras donc au courant de tout et tu lui confieras très souvent la réalisation de décisions prises en CDC.

Cela te permettra de prendre le recul nécessaire :

- pour aider et être prêt de chacun, surtout des novices ;
- pour comprendre l'attitude des uns vis-à-vis des autres ;
- pour les aider à prier, à servir, à progresser.

De ton attitude dépend en grande partie la qualité de l'esprit de ta patrouille.

N'oublie pas que 6 ou 7 paires d'yeux sont fixés sur toi. Si le Christ est dans ta vie et que tu t'efforces de vivre selon la loi scoute, ils feront de même : tu en feras des héros et des saints.

**Erreur à éviter** : Tout diriger et ne laisser aucune place au second. Ne pas donner l'exemple.

**Qualité à obtenir** : Comprendre que tu obtiens autant par l'exemple que par la parole. Savoir observer, connaître tes garçons.

## **III – Diriger la troupe**

---

La maîtrise, les CP et les premières classes ont fixé en Cour d'Honneur les grands thèmes des activités, et de la progression de la troupe : choix de l'aventure, étapes à franchir, W-E, camps,...

A toi de préparer, de faire exécuter et de juger les activités de la Troupe. Le CDC est là pour t'aider, la Maîtrise t'accompagne, te donnera des idées si tu en manques et te signalera quand tu te tromperas, mais elle n'est pas là pour prendre ta place.

A toi de prendre la tienne avec l'aide de ton SP. Tu représentes ta patrouille au CDC et tu la

tiens au courant de ce qui s'y décide. Etre CP, c'est sérieux, c'est vrai, mais surtout pas triste ; exigeant, c'est vrai, mais surtout décontracté.

Ne fais pas trop de théorie, la réussite de ta mission de CP dépend de la qualité de réalisation des activités de la patrouille et sûrement pas de la profondeur et de la complexité de tes raisonnements et de ceux de tes patrouillards.

Et surtout, profite-en pour vivre avec humour. Régulièrement, jette un œil sur le baromètre de santé de ta patrouille : si le sourire et le bon mot sont sur les lèvres de tes garçons, c'est un bon signe, il fera beau demain.

**Erreur à éviter** : Attendre tout de la Maîtrise.

**Qualité à obtenir** : Travail en équipe.