



RALLYE 19 AVRIL 1931. — PROVINCE D'ALSACE

EMPORTER : Foulards, Pansements, Cordes et ficelles, Drapeau tricolore.

8 h. 38 : Arrivée Colmar des 2 directions. Rassemblement.

9 heures : Messe à l'Assomption. Investiture cheftaine Kah; promesses.

10 heures : Salut au drapeau. Inspection.

Un mot, 3 minutes :

Hommage à l'Assomption.

Fusionnons.

Les concours ne doivent pas provoquer de rivalités, mais faire constater les progrès faits et ceux qui restent à faire.

10 h. $\frac{1}{2}$: Départ pour la forêt.

11 heures : 1^{er} concours : Rassemblement. Hissage par chaque Compagnie avec capelage, en ligne, pendant que le reste de la Compagnie prépare un tableau vivant illustrant un épisode de l'histoire de la ville, ou d'un personnage né dans sa ville.

11 h. 20 : Concours en 4 parties, une partie par équipe. « Les Compagnies n'ayant pas 4 » Equipes peuvent faire retravailler 2 fois une » Equipe, cependant pas consécutivement. La » Cheftaine peut aider l'Equipe qui travaille, » par des conseils, des approbations, mais tout » bas, et sans y mettre la main elle-même. Il y » aura une épreuve de nœuds, 2 de secourisme, » une de message, afin, qu'une Equipe novice » puisse aussi avoir une activité. Cheftaines, » vous allez désigner l'équipe, chaque fois que » j'annoncerai l'épreuve. Le facteur « temps » » n'intervient pas, c'est la perfection du travail » qui compte.

» Le classement se fera ce soir, d'après le » total de toutes les épreuves.

» Plus un mot, le concours est commencé » :

1° Une Guide, petite de préférence, va être désignée par la Cheftaine de chaque Compagnie. Qu'elles se mettent en ligne devant les Compagnies. Désignez-la : sifflet.

Cette Guide est attaquée par une équipe de bandits, qui la couche par terre, lui fait un nœud de cabestan autour du cou, de chaise autour du tronc et des bras, de tisserand autour des jambes, puis se retire. Sifflet.

2° La blessée est évanouie, donc raide et ne pouvant prêter aucune aide. Une Equipe va venir à son secours, défera les nœuds, pansera les plaies et se retirera. Il y a une plaie sur la main, une sous le coude, une à la nuque là où on a parfois des clous. Le travail fini, la blessée reste évanouie et l'Equipe se retire. Sifflet.

3° Une autre Equipe accourt, fait un bran-

card, y couche la blessée, passe devant moi pour que je remette un message à la blessée, qui s'engage à ne le lire, qu'une fois déposée derrière sa Compagnie. Sifflet. •

4° La 4^e Equipe s'échelonne de la blessée à moi. La blessée qui a appris par cœur le message le transmet. Il doit m'arriver intact : « Prévenez mes parents, 47, rue Pétain, Nancy, que je suis blessée à l'hôpital de Colmar et appelez un prêtre. » Sifflet.

12 heures : On apprend le chant : « Chez les Guides de France tu t'amuseras, novice », qui doit devenir le rituel officiel de la réception, d'une nouvelle Guide entrant dans une Compagnie de la province; en ronde.

12 h. $\frac{1}{4}$: Déjeuner. Photo. Fusion.

12 h. $\frac{3}{4}$: Sieste.

1 h. $\frac{1}{2}$: Alerte !!! Concours de discipline : vite en colonnes!

1 h. $\frac{3}{4}$: Prise de fanions et foulards : Haut-Rhin contre Bas-Rhin. 10 fanions sur une ligne, dans chaque camp.

2 h. $\frac{1}{4}$: Rassemblement : Concours écrit, par Compagnie.

1° Dessinez 4 signes de piste signifiant direction et dites ce que c'est qu'un cumulus.

2° Quel jour tombe la fête de Pâques? Qu'est-ce que les Quatre-Temps? Où se placent-ils?

3° Indiquez 5 manières de trouver le Nord, jour ou nuit?

4° Nommez 5 plantes vénéneuses de nos pays.

5° Quel est l'arbre qui vit le plus longtemps?

6° Dessinez l'empreinte de l'oie et du rat gris.

7° Quelle est l'éthymologie des mots : Alsace, Colmar, Strasbourg. Nommez 2 généraux de Napoléon nés en Alsace.

8° Que renferme le sous-sol de l'Alsace?

9° Dites dans une phrase contenant au plus 15 mots, ce que vous entendez par guidisme.

10° Ecrivez en morse : Napoléon est mort en 1821.

3 heures : Je corrige les concours. Et pour favoriser fusion : deux Compagnies (1 Haut-Rhin et 1 Bas-Rhin) s'unissent contre *idem* pour un jeu. Délimiter le terrain de chaque groupe de 4 Compagnies.

3 h. $\frac{1}{2}$: Palabre, $\frac{1}{4}$ d'heure : B. P. a dit : Le Scoutisme sert à faire d'excellents V. P.

Les réunions ne constituent pas la « vie » scoute, mais nous apprennent à la vivre chez vous. (Famille, Ecole, Profession).

Faux scoutisme. Exemples: Egoïsme, Paresse, Indiscipline, Tiédeur.

Je ne veux plus de Guides ne réalisant pas la formule de B. P.

Mot d'ordre pour l'année : que chaque Guide fasse une recrue.

4 h. moins $\frac{1}{4}$: Résultat des concours. Déhissages.

4 h. 5 : Grande ronde avec chant. (Plus y a de Guides ensemble, etc., etc., etc.)

4 h. $\frac{1}{4}$: Chant des Adieux. Prière.

4 h. $\frac{1}{2}$: Comptez-vous. Départ.

5 h. $\frac{1}{4}$: Gaie.

G. WENGER. ✕