

Week-end Scout – La Section Marine de Poudlard : Le Premier Courant de l'Eau

1. Contexte



1. Contexte – La Magie ancienne de l'Eau

Depuis plusieurs mois, Poudlard change.

Les flammes brûlent plus fort dans la Grande Salle, la chaleur colle aux murs, et les fontaines des serres se tarissent sans raison.

Certains disent que le château lui-même respire plus vite, comme s'il avait peur.

Les professeurs ont découvert la cause :

le **Feu Primordial** s'est réveillé.

Une magie ancienne, née avant les baguettes, avant même les maisons, une flamme vivante qui se nourrit des émotions humaines — colère, orgueil, peur.

Plus on s'y oppose, plus elle s'enflamme.

Dans les archives les plus profondes du château, derrière la salle des cartes mouvantes, la professeure Lyra Callidra a trouvé une inscription oubliée :

“Quand le feu reviendra, cherchez l'eau dans le silence du lac.”

Elle a compris alors qu'une partie du château avait été perdue :

une **aile sous-marine**, engloutie dans les temps anciens, connue autrefois sous le nom de **Section Marine de Poudlard**.

C'est là qu'on enseignait la **Magie ancienne de l'Eau**,

une magie qui ne se commande pas par des mots, mais par la paix intérieure, la prière, et le lien avec la nature.

Cette magie ne cherche pas à vaincre le feu :

elle apprend à **l'apaiser**.

C'est une magie d'équilibre, de foi et de service — la plus ancienne forme de puissance du monde magique.

Les professeurs ont donc envoyé des lettres à travers tout le royaume.

Elles n'étaient visibles qu'à ceux qui portent dans leur cœur **une lumière calme et courageuse**.

Ce sont les Louveteaux qui les ont reçues.

Ils ont été appelés à Poudlard non comme de simples élèves, mais comme **héritiers de la Section Marine**.

Leur mission : **réveiller le Premier Courant de l'Eau**, la première des quatre forces capables d'endormir le Feu Primordial avant qu'il n'engloutisse le château.

Pour cela, ils devront :

- apprendre les gestes anciens (nœuds, campement, constructions),
- découvrir la prière et la Lumière véritable,
- et surtout, **unir les quatre maisons de Poudlard**, car l'eau ne coule que là où les cœurs se rassemblent.

Leur aventure commence dans un vieux lieu relié au lac, où une entrée scellée depuis mille ans s'est rouverte. C'est là que la **Section Marine renaît**, et que leur formation débute.

2. Les professeurs de la Section Marine

Professeur / Chef	Rôle imaginaire	Sens scout
Lyra Callidra (Cheffe 1)	Directrice de la Section Marine	Guide, calme, esprit de service
Eglantine Chourave II (Cheffe 2)	Gardiennne de la Botanique et de la prière naturelle	Respect du lieu, coin spi
Thaddeus Luneclair (Chef 1)	Maître des gestes marins (campisme, nœuds)	Apprentissage par l'action
Rubeus Navar (Chef 2)	Défense fluide (sécurité, couteau)	Maîtrise, confiance, courage
Corvin Morseveil (Chef 3)	Langage des sirènes et du morse	Écoute et collaboration
Artémis Vagueclair (Chef 4)	Création magique (blasons, symboles)	Expression, fierté, unité

3. Les maisons (équipes)

Maison	Valeur	Élément scout
--------	--------	---------------

Gryffondor	Courage	Oser, défendre la justice
Poufsouffle	Bonté	Servir, soutenir les autres
Serdaigle	Sagesse	Observer, écouter, comprendre
Serpentard	Ruse & maîtrise	Réfléchir, anticiper, se contrôler

4. Planning complet

Le week-end se déroule entre imaginaire et temps scout : chaque moment aide les enfants à avancer dans leur mission et à grandir dans la foi.

Heure	Activité	Description
13h30	Départ – Place de la Loi	Les enfants reçoivent leur lettre d'admission à Poudlard et sont choisis pour rejoindre la Section Marine.
14h30	Arrivée – Cérémonie d'accueil	Cérémonie de mise en maison, présentation des professeurs et de la mission : réveiller le Premier Courant de l'Eau.
15h00-16h00	Installation du campement	Cours de Botanique Magique : montage des tentes et création du campement. (abris pluie)
16h00-17h00	Temps pédagogique	Un professeur parle de la lumière de Dieu, transition vers le temps scout (serment et Lumière de Bethléem).
17h00-18h30	Ateliers de la Section Marine	Retour à l'imaginaire : nœuds, coin nature, permis couteau, création d'insignes.

18h30-19h30	Préparation du dîner / temps libre	Vie de camp et entraide.
19h30-20h15	Dîner	Banquet de la Section Marine, chaque maison porte un toast à sa valeur.
20h15-21h15	Veillée	Aventure collective, union des maisons, première flamme bleue.
21h30	Extinction des feux	Silence, feu bleu, ronde des chefs.
07h30	Réveil chef	Petit mot des professeurs : Le Feu Primordial est calme... pour l'instant.
8h30	Petit dej et rangement de leur affaires	
9H30		Temps forum
10h	Temps spi	Prière et remerciement : la Source de toute lumière.
10h30-11h15	Temps atout	Réflexion sur ses dons et sa progression personnelle.
11h15-12h00	Rangement	Le Repos de la Terre et de l'Eau : ranger et respecter le lieu.
12h00-12h45	Déjeuner	Moment simple et joyeux.
12h45-13h15	Vaisselle / transition	Les professeurs annoncent le dernier réveil du Feu Primordial.
13h15-15h00	Grand jeu final	Épreuve d'unité entre maisons, consolidation du Premier Courant de l'Eau.

15h00-15h30	Cérémonie de clôture	Le feu devient bleu clair, remise d'insignes et de galets bleus.
15h30	Goûter et arrivée des parents	Clôture joyeuse et partages.

5. Ce qu'ils ont accompli

- Intégré la Section Marine de Poudlard.
- Découvert la Lumière de Bethléem et fait leur serment de peuplade.
- Appris les gestes du campisme comme gestes de magie d'eau.
- Réveillé le Premier Courant de l'Eau.
- Apaisé le Feu Primordial (non vaincu).