



CHARTRE DES HASSANETTES

2024-2025

L'application de la présente charte en vertu des éléments énoncés ci-dessous relève du pouvoir d'appréciation souverain des chefs. Des modifications sont susceptibles d'intervenir à tout moment par ces derniers. Lorsqu'une patrouille est insolvable, il lui revient de faire crédit auprès d'une autre patrouille qui sera tenue de fixer un taux d'intérêt raisonnable.

1. Gain de Hassanettes – Les récompenses

+ 20th

- 1.1. Avoir sa gourde
- 1.2. Faire une action environnementale
- 1.3. Faire une bonne action pour la troupe
- 1.4. Faire une blague marrante
- 1.5. Porter un pantalon ou un short bleu

+ 50th

- 1.6. Obtenir le FAH
- 1.7. Proposer une idée de jeu
- 1.8. Apporter un goûter fait maison
- 1.9. Réussir le défi du jour
- 1.10. Faire un blason de patrouille

+ 100th

- 1.11. Gagner le jeu
- 1.12. Pouvoir réécrire la charte de mémoire
- 1.13. Avoir 200€ avant le 15 février 2025
- 1.14. Avoir 400€ avant le 17 mai 2025

+ 200th

- 1.15. Vendre 16 calendriers scouts (2025)
- 1.16. Avoir 300€ avant le 15 février 2025
- 1.17. Réécrire la charte en plus grand

+ 500th

- 1.18. Trouver la ville de la prairie
- 1.19. Organiser une réunion

2. Perte de Hassanettes – Les sanctions

- 20th

- 2.1. Faire une blague nulle
- 2.2. Perturber le rassemblement
- 2.3. Être absent par flemme
- 2.4. Ne pas appeler qqn par son totem

- 50th

- 2.5. Ne pas porter son foulard autour du cou
- 2.6. Chiquer lors de la réunion
- 2.7. Rater son cri de patrouille
- 2.8. Manque de motivation
- 2.9. Râlerie injustifiée

- 100th

- 2.10. Ne pas porter sa chemise
- 2.11. Ne pas avoir 400€ avant le 12 juillet
- 2.12. Gaspiller de l'eau ou de la nourriture
- 2.13. Tenir des propos insultants ou discriminatoires (racisme, xénophobie, ...)

- 200th

- 2.14. Ne pas porter son foulard
- 2.15. Utiliser son téléphone sans autorisation
- 2.16. Aller à l'Intermarché
- 2.17. Faire preuve de violence physique

- 500th

- 2.18. Tricherie
- 2.19. Falsification de l'argent

3. Dépense de Hassanettes - Le Magasin

- 50th

- 3.1. Un verre de grenadine
- 3.2. Ouverture du magasin
- 3.3. Fermeture du magasin
- 3.4. Bureau des plaintes (30 sec)
- 3.5. Être destitué du FAH

- 100th

- 3.6. Un verre d'ice tea
- 3.7. Un verre de soda
- 3.8. Imposer 10 pompes à un chef
- 3.9. Avancer l'heure du goûter
- 3.10. Rajouter une récompense (journée)

- 200th

- 3.11. Un bol de bonbons
- 3.12. Un bol de chips
- 3.13. Obtenir un double goûter
- 3.14. Rajouter une récompense (année)
- 3.15. Echanger un membre de sa patrouille

- 500th

- 3.16. Choisir le goûter
- 3.17. Rajouter une récompense (année)
- 3.18. Supprimer une sanction (patrouille)
- 3.19. Autographe d'un chef

- 1000th

- 3.20. Supprimer une sanction pour la journée