



## MISS PECK

Époque : 1930's/1940's

Secrétaire générale de la Fédération anglaise des settlements.

### ÉLÉMENTS HISTORIQUES

- » La FCSF est reconnue d'utilité publique (1931)
- » Seconde Guerre Mondiale ; Pendant la guerre, la Fédération vit au ralenti depuis la division de la France en plusieurs zones et la dispersion des responsables (1939-1945)
- » Création des CAF (1945-1946)
- » Tournée de Miss Peck pour voir les reconstructions de centres sociaux par anglais et américains au sortir de la guerre (1946)
- » Journée internationale qui réunit à Paris 150 délégués d'Amérique et d'Europe, marquant la renaissance de l'IFS (1947)
- » Création de la 1ère fédération départementale (1947, Loiret)

## MISS PECK

Époque : 1930's/1940's

### LES MISSIONS QUE LES EQUIPES DEVRONT RÉALISER

**9** En 1947, la FCSF organise une journée internationale qui doit réunir à Paris 150 délégués de fédérations de settlements d'Amérique et d'Europe. Cet événement marquera la renaissance de IIFS, la fédération internationale des settlements. Le comité exécutif sera d'ailleurs confié, suite à cela, à la France en 1948.

Vous êtes à Paris pour aider à organiser cet événement et être sûre qu'il aura bien lieu. Vous avez d'ailleurs reçu des réponses de plusieurs pays mais... les réponses sont incompréhensibles !

L'équipe doit décoder les messages en allant sur Google traduction.

Les réponses vous sont données sur un petit papier ;)

### LES MISSIONS QUE LES EQUIPES DEVRONT RÉALISER

**10** La Seconde Guerre mondiale a fait des ravages. Le nombre de centres sociaux a fortement diminué après la guerre... Vous êtes en visite en France après la guerre, et découvrez l'énergie avec laquelle les soldats anglais et américains aident les français à reconstruire des centres sociaux.

L'équipe doit vous aider à recréer cette dynamique. Pour cela, elle va jouer à un jeu de passe de ballon. Vous lancez un chrono, elle a 3min pour faire le plus de passes possibles. Si la balle tombe, le compteur repart à 0.

*Variante :* On peut compliquer la tâche en demandant aux participants de fermer les yeux. Un autre membre de l'équipe se met au centre du cercle, nomme la personne à qui il envoie le ballon, qui tente de la rattraper les yeux fermés.

## PRINCIPES DE JEU

- N'hésitez pas à vous imprégner de la fiche personnage de votre "binôme" d'époque ou des autres personnages cités dans votre bio
- Prévoyez un téléphone avec minuteur ! Vous aurez parfois à chronométrer le temps des missions et, de manière générale, à faire attention qu'une équipe ne passe pas 10 minutes dans votre époque