



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

La vie en unité et en équipe

DEFINITIONS

La **communauté** est un groupe mixte composé de maximum 30 jeunes de 11 à 14 ans et de leurs chefs et cheftaines chez les scouts-guides. C'est le lieu de découverte de la vie en groupe. L'**équipe** est un sous-groupe non-mixte de la communauté. Elle se compose de 4 à 7 jeunes. C'est le lieu privilégié pour l'apprentissage de l'autonomie.

OBJECTIFS EDUCATIFS

Les objectifs éducatifs de la vie en unité et en équipe sont :

- Expérimenter la vie en groupe en écoutant l'autre et en affirmant ses opinions
- Découvrir l'autonomie de manière progressive et accompagné
- Partager ses compétences
- Prendre des responsabilités dans la vie quotidienne



PRESENTATION

La communauté est l'unité chez les scouts-guides. Il s'agit d'un groupe mixte. Elle se compose d'équipes de jeunes et de la maîtrise des chefs et cheftaines.

Les règles de vie de la communauté sont regroupées dans la charte qui est rédigée et validée par l'ensemble de la communauté.

Chaque équipe se compose de 4 à 7 jeunes et est non-mixte. Les équipes sont choisies par les jeunes et vivent directement après leur constitution une activité ensemble pour les consolider. La mise en équipe a lieu deux fois par an :

- une fois en début d'année.
- une fois lors de la préparation du camp.

L'équipe est le lieu où vont être vécu les activités en autonomie :

- Le projet d'équipe
- L'excursion
- L'explo

La gestion de la vie commune est pilotée par le jeu des conseils qui se compose de trois conseils distincts :

- Le conseil d'équipe qui rassemble chaque équipe et qui a pour objectif d'échanger entre pairs et de remonter ses propositions et avis au reste de la communauté
- Le conseil des représentants qui rassemble un représentant de chaque équipe et un membre de la maîtrise et qui a pour objectif d'organiser la vie de la communauté
- Le conseil de communauté qui rassemble l'ensemble des membres de la communauté

DANS LE DETAIL

LA CHARTE DE LA COMMUNAUTE

La charte de la communauté est un outil pour permettre à la communauté de fonctionner au mieux en respectant les besoins de chacun. La charte est pensée et rédigée par les jeunes. Elle



est tournée de manière positive et est concrète pour chacun et chacune. Elle n'est pas un outil d'autorité, ni contraignante mais au contraire rassurante puisqu'elle permet de co-construire un espace de vie comprenant chaque réalité individuelle. La rédaction de la charte se fait en questionnant les jeunes sur leurs besoins. L'activité associée à la rédaction de la charte peut être proposée de manières ludiques (Sketchs, Dessins, ...). Il est important de prendre le temps de rédiger la charte pour arriver à un consensus dans le but que chacun et chacune puisse avoir ses besoins respectés.

LA MISE EN EQUIPE

La constitution de l'équipe est réalisée par les jeunes selon des critères définis par la communauté. Cette constitution doit être faite de manière ludique. Il est important de laisser du temps aux jeunes pour choisir leurs équipes car c'est au sein de ces équipes qu'ils vont découvrir le vivre ensemble et l'autonomie.

LES ACTIVITES EN AUTONOMIE

Les 11-14 ans sont sur le chemin de l'autonomie : ils apprennent au fur et à mesure des activités à faire eux-mêmes. L'autonomie s'acquiert par la pratique, pas à pas. Cette découverte est vécue chez les scouts-guides en équipe.

Les chefs et cheftaines doivent accompagner l'expérimentation de l'autonomie dans un cadre sécurisant. Les activités en autonomie ne sont pas une fin en soi, mais une démarche pour l'acquérir peu à peu. A partir de l'analyse de l'unité, les chefs et cheftaines adapteront les étapes et contours de ces activités en autonomie pour que les jeunes se sentent prêts et en sécurité.

Ces temps doivent être préparés par les jeunes de l'équipe avec un accompagnement des chefs et cheftaines.

A la fin de ces activités, une relecture est prévue pour faire le bilan de ce qui a été vécu et le partager avec le reste de la communauté.



Le projet d'équipe

Le premier temps d'autonomie proposé aux équipes est le projet d'équipe. Ce temps se vit directement après la constitution de l'équipe. Les membres de l'équipe choisissent ensemble une action à mener. Cette action doit permettre de faire groupe au sein de l'équipe nouvellement créée. Elle est vécue à chaque nouvelle constitution d'équipe.

Cette action doit répondre aux critères suivants :

- Elle doit être concrète
- Elle doit être réalisée en équipe
- Elle doit être préparée lors de la réunion (pas besoin de réunion en autonomie)

Exemples : faire le drapeau de la tribu, construire une installation, préparer le goûter de la tribu, venir à vélo ensemble à la réunion, ...

L'excursion

Le second temps est l'excursion. Elle se vit pendant l'année et pendant le camp. Il s'agit d'une activité de quelques heures en autonomie dont le but est de découvrir et d'observer la nature. Elle permet à l'équipe de vivre :

- un temps d'installation,
- un temps nature,
- un temps de préparation et de prise de repas,
- un temps de veillée et de couchage.

Pendant l'année, c'est une journée en équipe qui a lieu lors d'un week-end de communauté au printemps, le samedi. Durant la deuxième journée de ce week-end, le dimanche, la communauté se retrouve au complet, et un temps est consacré à la relecture de cette journée en autonomie.

Pendant le camp, cette demi-journée d'autonomie suit le même principe. Elle permet de vivre un temps de marche et un temps d'activité dans un lieu proche du camp

L'exploration

Le troisième temps est l'exploration. Elle se vit pendant l'année et pendant le camp. Il s'agit d'une activité sur deux jours avec une nuit incluse. Il s'agit principalement d'une activité de marche et d'observation de la nature. Des activités rythment le trajet afin d'inciter à



l'observation et d'éviter « la marche pour la marche ». Elle permet à l'équipe de vivre :

- Un projet
- Un temps d'installation
- Un temps nature
- Des temps de préparation et de prise de repas
- Un temps de veillée et de couchage.
- Une nuit en autonomie

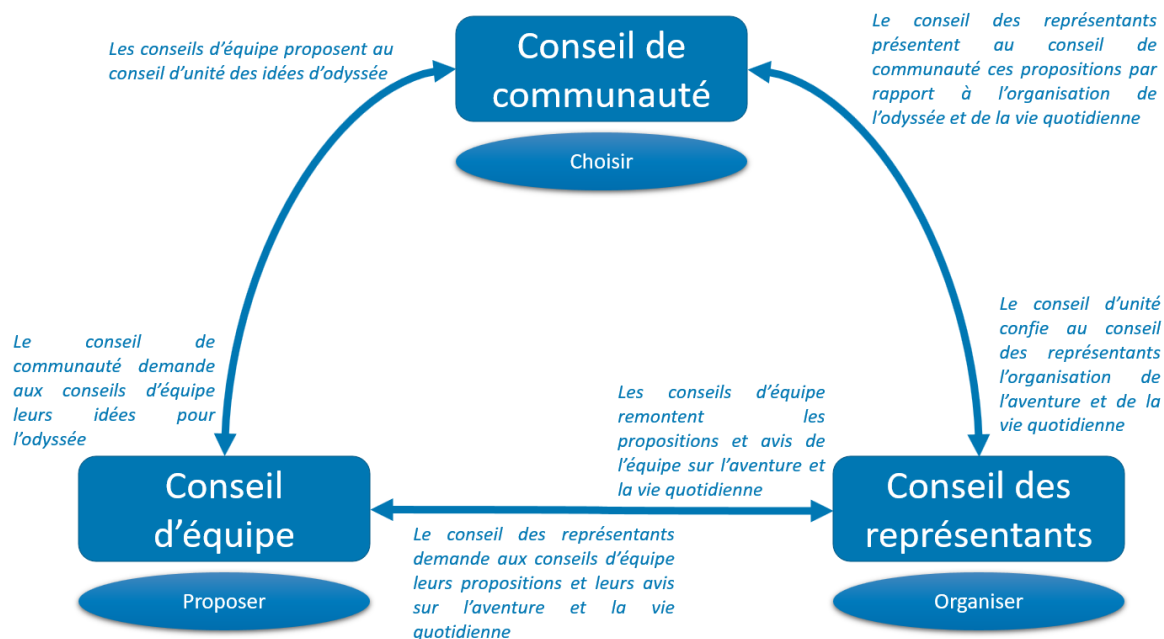
Pour ce temps, l'équipe choisit son projet d'exploration, en fonction de ses envies et de ses besoins. Chaque jeune, par son rôle, y prend part et y trouve sa place. Des temps sont prévus en amont de l'exploration pour permettre à l'équipe de la préparer avec les chefs et cheftaines.

Pendant l'année, l'exploration a lieu en fin d'année, pour permettre aux scouts et guides d'expérimenter les différents niveaux d'autonomie.

Pendant le camp, elle a lieu en milieu ou fin de camp, pour permettre la même progression.



JEU DES CONSEILS



Le conseil d'équipe

Le conseil d'équipe rassemble les membres de l'équipe. Il est le premier lieu d'échange et de concertation entre les différents membres de l'équipe.

L'animation du conseil est réalisée par un ou une jeune ayant le rôle de Reporter. Sa mission est de permettre à chaque membre de l'équipe de s'exprimer lors du conseil.

Le ou la représentante de l'équipe est choisie lors du conseil et change à chaque fois. Sa mission : prendre les notes lors du conseil d'équipe pour ensuite pouvoir représenter l'équipe lors du conseil des représentants.

Si nécessaire, un chef ou une cheftaine peut être présente lors du conseil en tant que médiateur. Il est important dans ce cas, que le chef ou la cheftaine ne donne pas son opinion.

Le conseil de communauté

Le conseil de communauté rassemble l'ensemble de la communauté. Il est le lieu privilégié pour prendre des décisions au niveau de la tribu via des votes. Il permet aussi de faire



redescendre de l'information.

L'animation du conseil de communauté est réalisée par les chefs et cheftaines.

Dans le cas d'un vote, il est préférable d'organiser un vote ouvert pour encourager les échanges et l'apprentissage de l'expression de son opinion.

Le conseil des représentants

Le conseil des représentants rassemble un ou une représentante de chaque équipe et un chef ou cheftaine. Il permet d'échanger sur la vie quotidienne ainsi que la progression de l'odyssée.