



Animer les scouts • guides



Table des matières.

1.	Introduction	2
2.	Le jeune	3
3.	La Troupe, l'Équipe	5
4.	L'Équipe de Troupe	8
5.	Les lignes de force du programme	10
6.	Le cadre symbolique Scouts/Guides	11
7.	Les activités	12
8.	L'Aventure en 5 étapes clés	14
9.	Loi - Engagement - Devise	16
10.	La progression	18
11.	Les cérémonies, conseils et coutumes	22
12.	Le carnet d'aventure et les insignes	26



Le "Passeport Animation " regroupe une série de documents utiles pour l'animation d'une section.
Il est constitué d'un livret de base et, suivant la branche, de fiches et/ou de livrets complémentaires.

1. Introduction.

Toi qui es Animateur ou Responsable de Section, tu découvriras dans ce dossier les éléments constitutifs du programme d'animation que les Scouts et Guides Pluralistes de Belgique développent pour la tranche d'âge à laquelle tu te dédies.

Si tu débutes dans ta fonction d'Animateur, tu trouveras là l'ensemble des éléments qui constituent les repères de ton action. C'est en fait un premier contact avec les balises et les outils qui te serviront à façonner ta propre démarche d'Animateur et d'éducateur.

Si par contre tu as déjà quelques années d'expérience derrière toi, nous t'invitons à te replonger tout aussi attentivement dans ce dossier. En effet, il est une source permanente d'information et de réflexion quant à la démarche que tu mènes dans ta Section. Peut-être y découvriras-tu des outils et des indications que tu n'avais jamais envisagés.

Quoi qu'il en soit, le contenu de ce dossier est conçu comme un support durable à ton action d'Animateur. Tu pourras constamment t'y référer pour clarifier un point " technique " ou chercher le détail qui te manquait sur le sens de tel ou tel élément du programme.

Nous espérons vivement que ces pages t'aideront dans la construction de ton animation. Elles sont en tous cas le fruit d'une recherche permanente du sens des actions que nous mettons en œuvre à destination des enfants et des jeunes. Puisse cette recherche t'être utile et également guider tes propres gestes d'Animateur.

Bonne lecture, et surtout beaucoup de succès !

Les scouts pluralistes.

2. Le jeune.



Le programme Scouts/Guides s'adresse aux adolescentes et aux adolescents âgés de 12 à 15 ans.

En guise d'introduction, quelques lamentations :

Pas facile d'être animateur d'adolescents !

Pas facile de proposer des jeux qui plaisent !

Pas facile de comprendre certaines de leurs réactions !

"Ils n'écoutent jamais", "ils râlent toujours", "ils sont mous et ne prennent jamais d'initiatives", "ce sont de vrais gamins", ...

Nombreux sont les animateurs Scouts/Guides qui ont déjà expérimenté ce type de situation.



Il est vrai qu'animer les adolescents est un véritable défi !

Cependant, c'est aussi l'âge où une foule de choses deviennent possibles, riches, étonnantes, emballantes, innovantes, créatives. Les résultats que l'on obtient - souvent au prix d'une implication totale - sont à la mesure des espoirs fondés : extra, super, motivants, inattendus, géniaux, ...

Le programme Scouts/Guides est là pour vous permettre de réussir l'animation des jeunes de 12 à 15 ans dans le cadre scout.

Ils n'écoutent pas ? :

Il y a toujours un moment adéquat pour dire les choses : rassemblement, conseil ou assemblée. Quelque chose qui se dit en assemblée ne se dit pas forcément en rassemblement. Le ton et la manière ont aussi leur importance.

Ils râlent toujours ? :

Laissez-leur la parole. Les conseils et les assemblées doivent devenir "les" moments adéquats pour évaluer. Permettez-leur d'entreprendre à leur mode.

Ils sont mous et ne prennent jamais d'initiatives ? :

Faites-leur confiance ! Prenez leurs idées en compte, associez-les, encouragez-les. Les Aventures, les sentiers, ... offrent de nombreuses occasions de prendre des initiatives, des responsabilités, et d'en mesurer rapidement le résultat.

Ce sont de vrais gamins ? :

Les scouts et guides sont à un âge charnière entre l'enfance et l'âge adulte, une période riche en mutations de toutes sortes, une époque où les idées ne sont pas toujours très claires. Ils ne veulent plus être traités en louveteaux mais se comportent parfois comme tels. Ils ne sont pas encore prêts pour les pionniers, mais ils voudraient pouvoir faire comme eux !

L'équilibre instable de cette période de l'adolescence se situe entre ces axes : encadrement, chouchoutage, animation, écoute, compréhension, valorisation, encouragement, responsabilisation, association, confiance, autonomie, expérience, découverte, ...



Il n'y a bien sûr pas de recette miracle, mais il y a toujours la parole des jeunes à prendre en compte, des comportements à adopter, des expériences à partager, des discussions à avoir en équipe, des décisions à prendre avec la troupe ...

Il n'y pas de problèmes, il n'y a que des solutions !



Ados ...Ce qu'il est bon de savoir...

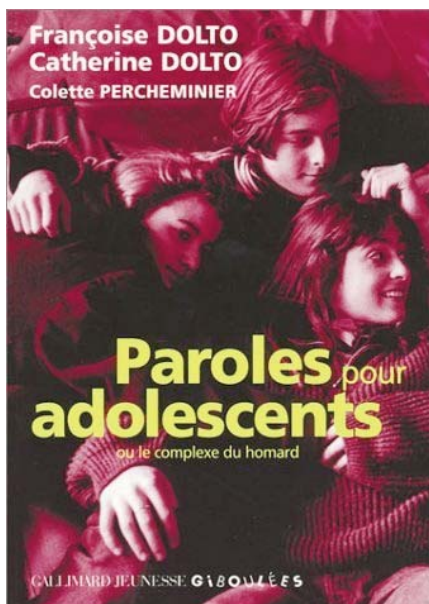
Par adolescence, on entend : la transition de l'enfance à l'âge adulte. Ils s'agit d'une longue période intermédiaire où le jeune, se métamorphose, se cherche, se construit une identité. En deux mots, c'est la période difficile dans la vie de chacun ! Le moment qui mérite le plus d'attention dans le développement du jeune.

Quelques aspects :

- les grands changements physiques (la taille, la puberté etc.) peuvent provoquer un sentiment de " mal être dans cette nouvelle peau " ;
- l'ado est très sensible aux regards portés sur lui par les adultes et ses pairs, aux propos qu'on tient sur lui, aux remarques, ... ;
- on est plus un enfant mais on n'est pas encore un adulte mais on voudrait bien l'être. Difficile donc de trouver sa place ! ;
- on a besoin d'être valorisé, reconnu, soutenu, apprécié ;
- besoin d'affirmer cette nouvelle identité, besoin de s'exprimer, de se montrer ;
- on est très influençable, on est pas le même seul ou en groupe ; le bon comportement est celui qui plaît aux autres et pas nécessairement celui qu'il faut avoir ! ;
- période du " j'ai le droit de " (on voudrait être un adulte) ;
- critique facile, en oubliant de souligner ce qui est bien, on cherche à s'affirmer, on conteste, on remet en cause l'autorité ;
- la recherche de l'autonomie passe par la remise en question des limites ;
- le groupe de pairs (les autres jeunes) occupe une place dominante dans la vie c'est le véhicule de transition entre la dépendance de l'enfant à l'autonomie de l'adulte ;
- besoin d'être gratifié, d'avoir un retour positif de ses actes ;
- ils peuvent s'enthousiasmer pour tout un tas de choses mais ils ont besoin d'être soutenus, guidés, ils ont besoin d'être entraînés ;
- besoin d'encore beaucoup jouer, de vivre un " certain merveilleux " ;
- besoin d'encadrement, de suivi, de repères, de prise en charge ;
- l'apparence (la façon dont on est perçu par les autres) est très importante (il faut être vu comme quelqu'un de bien !)
- malgré un air désintéressé, ils se passionnent pour énormément de sujets nouveaux, ils ont des idées sur tout ...

Intéressé par la question de l'adolescence ?

**Un livre indispensable :
" Paroles pour adolescents - le complexe du homard " de
Françoise Dolto.**



À nous, animateurs, d'inventer avec eux, de leur permettre de découvrir ce qui pourrait les passionner, ce qu'ils ont envie de vivre, de construire. À nous de les inviter à vivre cette expérience.

Il n'y a pas de secret au départ pour lancer un groupe d'adolescents, il faut les attirer, faire des propositions alléchantes, les entraîner et après...

3. La Troupe - l'Équipe.

a) La Troupe

Le groupe dans lequel le jeune évolue et qui lui sert de référence est la Troupe.

La Troupe se compose idéalement de 12 à 24 scouts et guides.

La Troupe s'organise en Équipes de 6 jeunes.

La Troupe est mixte.

Les règles de vie.

La plupart des règles de vie de la Troupe s'inspirent de la Loi. Néanmoins, il est utile de définir une série de règles en fonction des activités, des projets et de l'actualité de la Troupe (le camp, un projet, des comportements observés, une réalité locale, ...)

Certaines sont déterminées et expliquées par les animateurs, surtout les règles qui sont liées à la sécurité de chacun, à l'endroit de l'activité, au bien être de chacun dans le groupe. Les règles liées à la vie collective se déterminent en Assemblée de Troupe.

Chez les scouts et guides, il faut pouvoir offrir des repères clairs et des limites précises. L'aspect formel a un caractère important dans cette démarche. Les décisions concernant ces règles doivent être clairement exprimées, décidées et rappelées en Assemblée de Troupe.

En période d'adolescence, la recherche d'autonomie passe par la remise en question des règles et des limites.

Si les règles sont construites, choisies, vécues et évaluées régulièrement ensemble, on offre un terrain qui permet la régulation de la vie de la Troupe.

Les points à prendre en compte lors de la mise en place des règles de vie sont les suivants :

organisation des tâches quotidiennes et des services (en Équipes, en Troupe, par groupe d'intérêt, ...) horaires, tabac, alcool, tenue, fonctionnement, ...

Chaque année, la Troupe voit l'arrivée de nouveaux et le départ des plus anciens. Lorsque la composition de la Troupe change, il est nécessaire de discuter des règles de vie avec le groupe. L'évaluation régulière et l'adaptation continue des règles connues de tous est sans nul doute une des clés du bon fonctionnement de la Troupe.

Les traditions liées à la Troupe sont définies en fonction des besoins du groupe : l'accueil d'un nouveau, le Tally, les cris, les couleurs...



b) L'Équipe.

Les scouts et guides de la troupe sont répartis en Équipes de six.

L'Équipe est mise en place pour une année et sa composition est réadaptable en fonction du nombre de scouts et de guides.

Ce qui est important, c'est de permettre qu'un groupe puisse être cohérent (pas un groupe de trois, un autre de sept, ...)

Le bien-être de chacun est le guide principal lors de la composition des Équipes. Il faut pouvoir offrir aux adolescents une certaine stabilité tout en ne s'enfermant pas dans une structure figée.

La composition de l'Équipe est mixte ou non : chaque Troupe adopte son type de structure en fonction des circonstances locales, des activités, du bien-être du groupe et de chaque jeune.

L'Équipe est animée par un pilote.

Elle porte un nom et adopte une devise motivante.

L'Équipe a un rôle important à jouer pour le jeune. C'est pour lui une société à sa mesure, un groupe de pairs dans lequel il se sent accepté et reconnu. Sa place et sa parole y sont garantis.

L'Équipe est un groupe de vie et de conseils. Elle sert, entre autres, pour manger, cuisiner, jouer, discuter, camper, vivre certaines activités, ...

L'Équipe, sous la direction de son pilote et du soutien des animateurs, s'organise en fonction des activités, de la vie quotidienne, de la vie au camp.

Il est possible qu'une Équipe soit parfois un groupe de "mission pour l'Aventure" pour une Aventure de la Troupe. Cela peut arriver si la Troupe décide que chaque Équipe va prendre en main une mission pour la réalisation de l'Aventure.



c) L'autonomie, un long apprentissage.

En début d'année, alors que les Équipes viennent seulement de se constituer, il est nécessaire de vivre des activités par lesquelles l'Équipe peut apprendre peu à peu à se connaître et à s'organiser. Au camp, il est tout à fait envisageable de proposer aux Équipes de la Troupe des activités plus autonomes.

Au camp, chaque Équipe peut avoir son coin de vie.

L'Équipe dispose d'une certaine autonomie gérée par les animateurs de la Troupe. Cela veut dire que les instants pendant lesquels l'équipe se retrouve entre elle sont choisis et supervisés par l'Équipe d'animation de la Troupe. Les animateurs tiennent compte de la maturité et des compétences de l'Équipe et de son pilote.

La sécurité est prédominante dans la mise en place des structures et des activités !





À propos du pilote ...

Le pilote de l'Équipe est mis en place pour un an maximum.

Cette fonction est utile d'une part pour l'organisation dans l'Équipe et d'autre part pour permettre au jeune de s'exercer à la prise de responsabilités.

Il est important que l'Équipe de Section veille, dans la mesure du possible, à ce que chaque scout et chaque guide puisse avoir dans son parcours à la Troupe la possibilité d'exercer ce rôle.

Lors de la mise en place d'un pilote il est important de prendre en compte la maturité et les capacités de chaque jeune. Certains auront besoin de davantage de soutien ou d'encadrement, d'autres non. Enfin, tous les jeunes ne souhaitent pas ou ne sont pas "capables" d'assurer ce rôle. L'observation et la connaissance de chaque scout et guide de la troupe seront prédominants dans les choix à effectuer.

Le pilote a un rôle de représentant du groupe, de porte-parole, d'animateur des conseils d'Équipe et d'organisateur de la vie de tous les jours (il est un élément motivateur). Les animateurs de la Troupe soutiennent les pilotes dans l'accomplissement de leurs missions.



Le pilote n'est pas là pour faire le boulot des Animateurs de la Troupe.

Il n'y a pas de sous pilote, en cas de carence du pilote, un autre membre de l'Équipe est désigné pour occuper cette fonction.

Les rôles des membres de l'Équipe sont définis en fonction des activités, de la vie quotidienne, de la vie de camp et des projets de la Troupe. Il n'existe pas de rôles prédéfinis (hormis celui de pilote). Chaque projet ou activité de la Troupe ouvre de nouveaux terrains d'expériences pour chacun des membres de la Troupe (trésorier, si il y a de l'argent à gérer, journaliste si on veut communiquer, bout-en-train si on fait une veillée).



4. L'Équipe de Troupe.



Dans l'Équipe de Troupe il est important que chaque animateur comprenne son rôle de guide et d'accompagnateur du développement de chaque jeune.

Pour réussir dans cette entreprise il est indispensable que chaque animateur adopte des attitudes de haute qualité qui offrent un terrain favorable aux relations et à la communication avec les adolescents.

L'Animateur Responsable de Troupe est âgé(e) idéalement de 21 ans (jamais moins de 18 ans). Les animateurs ont 18 ans.

Il est souhaitable que l'Équipe de Troupe soit mixte.

Il est important que le jeune à un moment ou un autre, puisse trouver au sein de l'Équipe d'animation une personne qui puisse servir de répondant, de référent, de soutien, de confident.

Une démarche d'écoute active, d'interaction avec les scouts et guides ainsi qu'une bonne observation des jeunes sont des facteurs déterminants dans la réussite de l'animation des ados.



L'Équipe d'animation de la Troupe veillera particulièrement à :

- offrir un cadre de référence correspondant aux besoins des jeunes de 12 à 15 ans ;
- permettre l'intégration et l'expression de chacun dans le groupe tout en veillant au respect de chaque individualité ;
- garantir la sécurité physique, émotionnelle et affective de chaque jeune ;
- développer des moyens menant à impliquer les jeunes dans l'élaboration, le choix, la réalisation et l'évaluation de leur programme ;
- réfléchir à la pertinence des activités proposées ainsi qu'à l'adaptation du programme des scouts pluralistes aux jeunes et au milieu d'implantation ;
- Proposer des moyens adaptés à la progression personnelle de chaque jeune ainsi qu'un suivi.



Le travail en équipe est très important pour assurer une animation de qualité à la Troupe. Il est essentiel de pouvoir échanger ses observations, ses expériences, ses sentiments sur l'évolution du groupe.

À propos de formation...

Pour permettre aux animateurs d'être mieux armés pour l'animation d'un groupe d'adolescents nous recommandons vivement de participer à la Formation d'Animateur, la formation FAn.

Au cours des différentes étapes de cette formation, les animateurs auront l'occasion de se familiariser avec les différentes pratiques d'animation, de comprendre leur rôle d'animateur, de découvrir comment préparer et planifier des activités, ...



Animer à long terme : donner du sens à son action.

L'année scout n'est pas une succession de réunions et d'activités isolées n'ayant aucun rapport les unes avec les autres. Le développement des ados est une affaire à long terme.

Toutes les activités s'intègrent dans un programme d'action visant à atteindre des objectifs que toi et ton Équipe aurez déterminés.
C'est dans ce cadre que le choix de chaque animation, de chaque action trouve tout son sens.

Il ne faudra jamais hésiter à remettre en question tel ou tel type d'activité. Seuls la situation, les besoins de la Troupe et de chaque jeune sont à prendre en compte dans la mise en œuvre d'un programme éducatif visant au développement global de chaque individu.



Une démarche pour aller plus loin.

Nous proposons de passer par différentes phases successives ...

- **Analyser la Troupe** : sa composition (filles/garçons, pyramide des âges), ses besoins, ses forces et ses faiblesses, etc.
- **Se définir des grands objectifs** : déterminer les priorités et les échéances.
- **Élaborer un programme** : imaginer des activités, des sorties, des actions à mener qui répondent aux objectifs fixés. Proposer des cadres de projets qui répondent en partie aux besoins et objectifs de la Troupe.
- **Répartir son action dans le temps** : établir un calendrier, tenir compte d'impératifs externes ou d'opportunités.
- **Procéder régulièrement à l'évaluation** : de ce qui a été entrepris et réalisé. Tenir compte du vécu, des résultats et adapter en cas de besoin.

Pour t'accompagner dans cette démarche tu peux utiliser les fiches du " Staff Pass ".



5. Les lignes de force du programme.

L'animation d'une Troupe vise au développement global de chaque scout et de chaque guide. Dans ce but, elle s'appuie sur quelques points forts. Ceux-ci se retrouvent dans la majorité des activités de la Troupe.

- L'aventure

Le cadre symbolique de la branche se base sur les aspects de découverte et d'exploration en les mêlant à des éléments de jeu. Cette dimension correspond parfaitement aux attentes des jeunes. Donner à chacun l'occasion de parcourir de nouvelles expériences, sur de nouveaux terrains inconnus, partir à la découverte, se lancer dans l'aventure ... voilà un des moteurs du programme scouts-guides. L'Aventure est également le nom du projet à la troupe.

- Faire jouer et vivre l'imaginaire

Le jeu reste un élément fondamental de la proposition Scouts/Guides. Il occupe une place importante dans l'animation des activités de la Troupe.

L'imaginaire est une dimension encore bien présente en chaque adolescent.

L'utilisation de thèmes, de mises en situation, de possibilités de rêver qu'on joue à ... reste une excellente formule pour mettre en œuvre cette dimension.

- La vie et les activités de plein air

C'est chez les scouts et guides que cette dimension prend tout son essor. Le camp et la plupart des activités auront pour cadre privilégié la nature.

- L'apprentissage des techniques, l'esprit de débrouille

En liaison avec la vie au camp et dans la nature, il est important de permettre l'expérimentation et l'apprentissage par l'action, la découverte de moyens et de techniques qui favorisent les capacités à s'adapter en toute circonstance. Cet aspect du Scoutisme offre un large panel de possibilités d'animation et de progression pour chaque jeune.

- L'apprentissage des responsabilités en jouant des rôles actifs dans les projets

C'est principalement à travers les " missions pour l'Aventure " que le jeune a la possibilité de s'exercer à la prise de responsabilités. Cet aspect est un élément fort de la proposition autour duquel est axée la progression et par lequel la solidarité dans le projet du groupe est renforcée.

- La force de l'engagement : la Loi et la Promesse

La découverte des valeurs collectives contenues dans la Loi et l'engagement vis-à-vis de ces valeurs sont des éléments moteurs importants du développement spirituel des adolescents. Ces valeurs sont présentes à chaque moment vécu par les scouts et les guides à la Troupe.



6. Le cadre symbolique Scouts/Guides.



La Troupe c'est ... Vivre l'Aventure ... avec un grand A !

Le cadre symbolique de la branche se base sur les aspects de découverte et d'exploration. Il puise sa dynamique dans l'esprit des aventuriers.

Au fil de son parcours à la Troupe le scout, la guide seront Explorateurs, Voyageurs, Baroudeurs, toujours prêts à partir à l'aventure, à découvrir le monde et les autres.

Le sac à dos toujours prêt à partir illustre cette symbolique d'aventurier, de parcoureur de sentiers, de découvreur de nouveaux horizons, de moment intenses partagés avec les autres membres de la Troupe.

Ce thème est largement développé au sein de la progression personnelle dans les étapes (Voyageur - Explorateur - Baroudeur) ainsi que dans les sentiers (projets personnels).



Concrètement, vivre les scouts et guides c'est :

- avoir l'esprit d'un aventurier, d'une personne prête à se débrouiller en toutes circonstances, l'inconnu ne l'effraie pas, son sac à dos est prêt à chaque instant;
- acquérir des connaissances et des compétences de toute sorte, se préparer pour l'aventure;
- vivre des expériences, apprendre en agissant, en pratiquant, partager ses découvertes avec les autres;
- respecter la nature, vivre en harmonie avec elle, pouvoir en tirer parti sans la détruire;
- pouvoir s'entendre avec tous, s'organiser avec les autres, réaliser des projets ensemble .



7. Les activités.



Les activités de la Troupe doivent être adaptées aux jeunes (à leur âge, leur nombre, leurs besoins et leurs désirs, leurs capacités, ...)

Elles doivent s'inscrire dans un programme éducatif et mettre en oeuvre les lignes de force du programme.

Les principales activités scouts-guides sont :

- les activités proposées par les Animateurs ;
- les Aventures : projets choisis, construits et évalués avec les jeunes ;
- les sentiers : des petits projets personnels ;
- Le camp ;
- Les actions de service.



1° Les activités proposées par les Animateurs

Ces activités ont pour but de jouer, d'acquérir de nouveaux savoirs, de découvrir ou d'expérimenter des techniques. Elles correspondent aux objectifs fixés par les Animateurs. Elles visent à permettre au groupe et à chaque jeune de progresser et de développer de nouvelles capacités.

Les grands jeux, les camps et mini-camps, l'apprentissage des techniques scouts et leur mise en pratique (cuisiner, construire, explorer, découvrir, créer, inventer, imaginer,...) font partie du vaste menu d'activités que les Animateurs de la Troupe proposent aux jeunes.

2° Les Aventures : projets choisis, construits et évalués avec les jeunes

Les Animateurs doivent toujours savoir à chaque instant où se trouve chaque jeune. Les scouts et guides ne sont en aucune circonstance livrés à eux-mêmes.

Les activités pendant lesquelles l'Équipe est amenée à vivre une autonomie limitée, sont soigneusement préparées, suivies et encadrées par les Animateurs.

L'esprit d'aventure, l'apprentissage de la débrouillardise ne se traduisent pas par "laisser-faire" ou "inconscience". La sécurité ne se solde pas dans l'éducation des jeunes.

Chaque jeune a besoin de se réaliser au travers d'activités pour lesquelles il a la possibilité de choisir et de s'investir à fond ; qu'il puisse prendre part, concrètement, à la réalisation d'une activité que la Troupe a choisi de faire. Chez les Scouts/Guides, cela se concrétise dans "l'Aventure".

Réaliser des projets présente certains avantages : souder le groupe, développer une dynamique dans le groupe, s'exercer aux responsabilités dans la réalisation d'une activité concrète, développer les qualités d'écoute et d'expression, acquérir des capacités d'organisation, développer des attitudes démocratiques et le respect des décisions prises ensemble.

L'Aventure est une des activités motrices de la Troupe qui est choisie, construite, vécue et évaluée par les scouts et les guides, soutenue et encadrée par les Animateurs, cela va de soi.

Tous les scouts et guides participent au choix de l'Aventure et les Animateurs coordonnent et aident la Troupe à s'organiser pour la réalisation et la réussite de l'Aventure.

Dans la réalisation pratique de cette activité, chacun est amené à assurer une **" mission pour l'Aventure "**. Il s'agit de permettre à chaque jeune de prendre une responsabilité, une tâche liée à la mise en œuvre du projet. Cette mission peut se réaliser seul ou en groupe en fonction des besoins du projet, des affinités ou des envies de progression des jeunes.

Trois ou quatre fois par an, pendant plusieurs semaines, y compris pendant le camp, la Troupe réalisera une Aventure.

Une Aventure, cela peut être :

- Vivre un petit camp sur le thème médiéval ou fantastique,
- Organiser un spectacle pour la fête d'Unité,
- Vivre un week-end comme des hommes préhistoriques,
- Construire des tipis comme les Indiens,
- Faire un week-end à vélo,
- Partir à l'étranger et découvrir les cultures locales,
- Faire un grand jeu sur le thème des sorcières,
- Aménager et décorer le local,
- Descendre une rivière en radeau lors du grand camp,
- Réaliser un festin trappeur pour les parents,
- Organiser un bivouac en pleine nature,
- Pister et observer les animaux d'une région,
- Réaliser une activité de service avec le garde forestier,
- Organiser des jeux avec des enfants d'une institution,
- Offrir son aide au CPAS de la localité,
- Participer à une course de caisses à savon,
- ...



3° Le Camp

Le programme d'animation de la Troupe comprend un camp d'été.

Il se réalise le plus souvent sous tente, dans le cadre privilégié des activités scouts : le plein-air.

Les camps de la Troupe se réalisent et se préparent conformément à la démarche prévue par le Staff Pass.



4° Les actions de service

Les scouts et les guides sont attentifs aux êtres et aux choses qui les entourent. Ils n'hésitent jamais à faire quelque chose qui puisse améliorer le quotidien ou rendre service. Les animateurs incluent la dimension de service dans le programme en fonction des opportunités et besoins de la Troupe.



8. L'Aventure en 5 étapes clés.

1. Expression/choix :

Le but est de déterminer en troupe le thème de l'Aventure et de définir l'activité ou les différentes actions qu'on veut mener dans ce thème.

Lors de cette étape, il est important

- de proposer un cadre clair dans lequel les jeunes peuvent "rêver" à ce qu'il sera possible de réaliser (une journée pendant le camp, 30 minutes lors du spectacle de la fête d'Unité, un mini-camp en Ardenne, etc.).
- que chacun puisse exprimer d'une façon ou d'une autre ses envies, ses idées, son intérêt (il faut parfois favoriser des moyens d'expression différents par lesquels les plus fortes têtes, les plus bavards ne prennent pas forcément le dessus).
- il faut arriver à rassembler tout le monde autour d'un même projet. La recherche d'un compromis est nécessaire pour qu'il y ait accord de tous ; faute de quoi il y aurait des exclus or ce n'est pas ce que l'on cherche.



2. Approfondissement/organisation/répartition des tâches :

C'est se mettre dans le bain de l'Aventure, organiser l'Aventure et répartir les tâches/les missions.

Pour que chaque jeune ait la possibilité de bien réaliser sa mission pour l'Aventure, au moment de répartir les missions, l'Équipe de Troupe veillera à :

- être équitable dans la répartition des missions et prévoir un échéancier logique (par quoi faut-il commencer, pour quand, ...);
- tenir compte des possibilités de chacun ou de ses envies de progresser dans tel ou tel domaine (ce qui nécessite une bonne connaissance des jeunes et des relations avec eux);
- assurer un suivi (voir si chacun a bien compris ce qu'il doit faire, et s'il dispose de tout ce qui est nécessaire pour réaliser la tâche).



Il sera sans doute nécessaire d'enrichir les idées de jeunes avant de mettre en oeuvre le projet. Il est en effet utile de développer des moyens qui permettent d'en savoir plus sur un thème qui les intéresse. Cela permettra d'aller un peu plus loin, de trouver de nouvelles options, d'offrir un terrain plus propice à des activités qui sortent de l'ordinaire. **Attention toutefois de ne pas changer le projet défini à l'origine par les jeunes !**

Truc !!! L'anticipation du projet...

Il s'agit de réaliser en Équipe de Section une "projection" de ce que pourrait devenir ce projet, à quoi il va ressembler et ce que cela implique ... en faire le plan dans le temps (avec les étapes, les échéances, les animations à réaliser, les techniques à développer chez les jeunes, ...) Cela permet d'avoir une longueur d'avance et de ne pas être pris au dépourvu lors des étapes suivantes. On voit très vite clair sur les missions difficiles qu'il faudra compenser pour offrir un maximum de réussite à l'Aventure.





3. La préparation/acquisition :

Pour cela, les jeunes vivent des ateliers, des jeux dans le thème, des jeux à postes, des ateliers techniques, rencontrent des gens, visitent des lieux.

Il s'agit, d'une part, d'acquérir une série de compétences utiles pour réaliser la préparation du projet et d'autre part, de préparer concrètement l'activité principale. Les animateurs ont un rôle prépondérant dans cette étape. Ce sont eux qui mettent en œuvre une animation adéquate qui permet à chacun d'être prêt à réaliser sa mission lors de la phase de vécu.

Lors de cette partie du projet, il est nécessaire de faire souvent le point pour voir où on en est, ce qu'il manque.

4. Le vécu de l'Aventure : le Big Bang !



C'est le moment intense du projet, celui où l'on profite de tout le travail préalable. Tout est mis en œuvre pour vivre réellement l'Aventure à fond.

Il s'agit souvent d'une activité avec un caractère un peu "extraordinaire" : un méga grand jeu, un week-end, une grosse journée d'excursion lors du camp.

Enfin, comme dans les étapes précédentes, ton soutien et tes conseils avisés sont nécessaires pour aider chaque jeune dans la réalisation de son rôle.

5. Le bilan/l'évaluation

Il est temps de tirer des enseignements de ce qui a été construit, réalisé et vécu ensemble et aussi de marquer ce qui a été réussi, acquis. Encore une fois, il est essentiel de permettre une bonne expression au sein du groupe et d'assurer la place de chacun dans les évaluations. Sans vouloir embellir tout à tout prix, on doit bien sûr mettre en exergue ce qui a été positif. Les enseignements en terme de ce qui a marché ou non et pourquoi ce sont de bons indicateurs pour l'organisation de projets futurs.

Et si le projet a complètement foiré ? ... il y a sûrement de chouettes trucs qu'on a appris et vécu ensemble, c'est déjà pas si mal.



Dernier petit conseil ...

L'Aventure est une des activités principale de la Troupe, cependant, il est indispensable de ne pas s'y enfermer.

Pendant les différentes étapes qui peuvent s'étaler sur une période plus ou moins longue selon le projet (de deux ou trois réunions à plusieurs semaines) il faut mélanger activités "classiques" et projet. Un équilibre dans le programme et l'alternance des propositions sont les clés de la réussite de la proposition Scouts/Guides.

9. Loi - Engagement - Devise.

Ces trois éléments sont en fait les trois " piliers " qui fondent l'existence de tout groupe scout et guide, et ce de manière universelle.

Pour les 12-15 ans, cela se traduit de la façon suivante:

La Loi Scoute/Guide

La guide, le scout...

- Dit la vérité et tient parole
- Respecte les autres dans leurs convictions
- Se rend utile
- Travaille en équipe, offre son amitié
- Fait preuve de courtoisie
- Aime et protège la nature
- Sait obéir
- Aime l'effort et ne fait rien à moitié
- Respecte le travail et le bien de tous
- Reste maître de ses paroles, actes et pensées



Cette Loi propose un esprit, un style de vie, un système de valeurs que notre mouvement veut transmettre aux jeunes. Cette Loi n'est pas basée sur des "interdits " ! Elle est là pour amener chacun à adopter des attitudes et des comportements positifs pour lui-même et envers les autres.

Vivre la Loi au quotidien, en comprendre le sens et les implications est une affaire de longue haleine. Tout au long de son parcours scout/guide, il est essentiel de permettre à chaque jeune d'enrichir sa compréhension de la Loi et d'en expérimenter la portée. Il faudra souvent expliquer, reformuler et provoquer l'expression des jeunes à ce sujet.

Ton rôle d'Animateur est d'offrir les opportunités pour que cette réflexion et cette maturation se fasse. La Loi des scouts et guides fait partie du quotidien de la Troupe. Elle propose les règles du jeu scout par rapport auxquels le jeune est amené à prononcer son engagement (la Promesse) à s'efforcer de ...

C'est en vivant les principes de la Loi que " l'esprit scout " se développe.



L'engagement - La Promesse

L'engagement se concrétise essentiellement par la participation du jeune à la vie et aux activités de la troupe et par l'action qu'il accomplit en assurant ses choix et responsabilités au sein des projets.

Au cours de sa vie à la Troupe, après quelques mois, le jeune pourra prononcer sa Promesse. C'est un moment important au cours duquel il exprime surtout ce qu'il a compris des règles du jeu scout et son souhait d'essayer d'y jouer avec les autres, dans le respect de la Loi et des autres membres de la Troupe.

Ton rôle est d'amener chaque jeune de la troupe à marquer son engagement par rapport à ce groupe dans lequel il vit !

La Promesse s'articule autour d'un texte officiel, d'un apport personnel et d'un entretien avec un Animateur.

La Promesse se prononce après avoir vécu une ou deux Aventures.

Il est important que l'adhésion du jeune aux principes de vies de la Troupe soit rapide mais il ne peut le faire qu'après avoir vécu quelques mois dans le groupe.

*" Je promets sur mon honneur de m'efforcer
de servir Dieu/ma Religion/un Idéal Élevé*,
mon pays et l'amitié entre les hommes;
d'aider mon prochain en toute occasion;
de vivre la Loi du Scout et de la Guide "*

* Le jeune a le choix entre ces trois propositions.

À propos d'Idéal Élevé ...

Servir un Idéal Élevé c'est, par exemple, choisir une valeur à défendre - comme la solidarité avec les démunis - ou une lutte à mener - comme s'opposer aux racistes, construire un monde meilleur, ...

Le texte de la Promesse ne signifie pas que le jeune a déjà choisi son Idéal élevé, mais qu'il s'engage à en chercher un.

L'Animateur a un rôle important dans la compréhension de ce point.

La devise Scoute/Guide

TOUJOURS PRÊT ! - TOUJOURS PRÊTE !

Qu'est-ce que ça veut dire ?

C'est la façon scout de dire "OK, je suis là, je veux faire des choses et vivre à fond avec les autres de la troupe".

C'est aussi un état d'esprit qui amène chacun à apprendre, à découvrir, à observer et explorer. Elle exprime que les scouts et guides sont capables d'être disponibles et de développer le réflexe de se rendre utile en toute occasion.



10. La progression.

La progression personnelle de chaque jeune se construit essentiellement autour

- **des activités organisées par l'Équipe de Troupe** qui sont proposées sur base des objectifs de l'équipe qui touchent aux 5 buts du scoutisme ;
- **des Aventures** dans lesquelles il va prendre en charge une "mission pour l'Aventure" ;
- **des sentiers** que le jeune entreprend de suivre (projet personnel).

Pour éviter le travers encyclopédique : **on apprend en pratiquant, en jouant !**

Le principal enjeu de la progression personnelle à la Troupe est de favoriser, d'encourager la réussite de ce que le jeune vit et réalise. Il ne s'agit pas de sanctionner l'acquisition de compétences, mais bien d'accompagner les scouts et les guides dans leur développement personnel. Les animateurs doivent offrir un cadre qui permet à chacun de réussir sa mission, son sentier.



Les 3 étapes de la progression personnelle scouts-guides :

1ère étape = Voyageur :

C'est celui qui découvre que la route de l'aventure est devant lui, il désire s'y aventurer. Il observe, il apprend à connaître ceux avec lesquels il va partager des aventures, il essaie de s'adapter aux nouvelles situations qu'il rencontre. Il souhaite apprendre de nouvelles choses et étendre ses compétences.

Le scout, la guide devient Voyageur après avoir remplis deux missions pour l'Aventure.



2ème étape = Explorateur :

C'est celui qui veut aller plus loin : il prend la route de l'aventure, il s'engage à fond dans l'aventure, il collabore avec les autres aventuriers, il aime travailler en équipe. Il n'hésite pas à se lancer sur les sentiers, il souhaite, sac au dos, étancher sa soif de savoir.

Le scout, la guide devient Explorateur après deux missions supplémentaires pour l'Aventure.



3ème étape = Baroudeur :

Son sac à dos prêt en permanence. C'est celui qui va à travers tout, qui se débrouille partout, qui en connaît un bout, qui se spécialise. Il est capable de guider et de soutenir les autres dans les aventures de la Troupe. Il sait où il va et pourquoi, il choisit sa voie, il a des idées plein la tête, ...

On devient Baroudeur après encore deux autres missions pour l'Aventure.





Le jeune progresse d'étape en étape en réalisant des missions pour l'Aventure :

Pour cela il est important ...

- que chaque jeune ait une mission, un rôle utile à jouer dans l'Aventure. Il n'y a pas de grandes et petites missions, il y a des missions adaptées aux jeunes de la troupe (souvent les animateurs devront compenser) ;
- de soutenir le jeune dans la mission qu'il prend en charge. Un jeune ne "rate" pas une mission, il la remplit avec plus ou moins de succès, mais dans chaque cas il progresse ;
- de permettre l'évaluation de la mission par le jeune. C'est une phase incontournable de la progression. C'est à ce moment-là que le jeune mesure son implication, ses apprentissages, ses découvertes, ... L'expression de cette progression trouve sa place dans l'Assemblée de troupe à la fin de l'Aventure ;
- de marquer la progression par étape lors du Conseil des aventuriers (voir chapitre 11, Les cérémonies).



L'outil de soutien pour la progression personnelle est le Carnet d'Aventures.

Il présente une série de pages qui permettent au jeune de structurer les différentes parties de la mission qu'il prend en charge et d'évaluer son implication et ses apprentissages sous différents angles en fonction de sa situation.

<p>DÉCOUVRIR L'AVENTURE ... MES MISSIONS ... (1) Pour qu'une Aventure réussisse, il est important que chacun mette la main à la pâte, que chacun ait un rôle ...</p> <p>NOTRE AVENTURE C'EST (explique en 3 mots) :</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>PENDANT L'AVENTURE, CE QUE JE VEUX AMÉLIORER</p> <p><input type="checkbox"/> PAR RAPPORT À MA DÉCOUVERTE DE LA TROUPE</p> <p>_____</p> <p><input type="checkbox"/> PAR RAPPORT À MON COMPORTEMENT</p> <p>_____</p> <p><input type="checkbox"/> EN TECHNIQUE</p> <p>_____</p> <p>Dans cette Aventure, ma mission est :</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Ce que j'ai à faire, à quoi je dois penser pour réussir ma mission :</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Les dates importantes de l'Aventure (les préparations, le Big Bang, le bilan) :</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>APRÈS L'AVENTURE : JE FAIS LE POINT SUR MA MISSION ...</p> <p>Ce qui a fonctionné</p> <p>_____</p> <p>Ce qui a moins bien fonctionné</p> <p>_____</p> <p>La prochaine fois ... ce qu'il faudra faire :</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>PENDANT L'AVENTURE ... (situe-toi dans le cadre)</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/> J'ai participé à tout à fond</td> <td><input type="checkbox"/> J'ai réussi ma mission pour l'Aventure</td> <td><input type="checkbox"/> J'étais attentif aux autres membres de la troupe</td> <td><input type="checkbox"/> J'ai appris beaucoup de choses</td> <td><input type="checkbox"/> J'ai eu de nouvelles idées d'Aventures pour la troupe :</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> J'ai participé à tout à fond	<input type="checkbox"/> J'ai réussi ma mission pour l'Aventure	<input type="checkbox"/> J'étais attentif aux autres membres de la troupe	<input type="checkbox"/> J'ai appris beaucoup de choses	<input type="checkbox"/> J'ai eu de nouvelles idées d'Aventures pour la troupe :	_____	_____	_____	_____	_____	<p>APRÈS L'AVENTURE : CE QUE J'AI APPRIS OU AMÉLIORÉ ...</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p><input type="checkbox"/> CE QUE JE RETIENS D'IMPORTANT</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <table border="1"> <tr> <th>Oui</th> <th>Je n'étais pas motivé</th> <th>J'aurais pu faire mieux</th> <th>Je n'y ai pas pensé</th> <th>Je n'en ai pas eu l'occasion</th> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Oui	Je n'étais pas motivé	J'aurais pu faire mieux	Je n'y ai pas pensé	Je n'en ai pas eu l'occasion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> J'ai participé à tout à fond	<input type="checkbox"/> J'ai réussi ma mission pour l'Aventure	<input type="checkbox"/> J'étais attentif aux autres membres de la troupe	<input type="checkbox"/> J'ai appris beaucoup de choses	<input type="checkbox"/> J'ai eu de nouvelles idées d'Aventures pour la troupe :																												
_____	_____	_____	_____	_____																												
Oui	Je n'étais pas motivé	J'aurais pu faire mieux	Je n'y ai pas pensé	Je n'en ai pas eu l'occasion																												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												



Suivre un sentier !

Suivre un sentier, c'est vivre un projet personnel (un peu comme une Aventure mais seul). C'est approfondir un ou plusieurs sujets, c'est se perfectionner, découvrir un domaine, progresser dans un sujet qui tient à coeur.

Les scouts et guides qui ont terminé l'étape Voyageur peuvent en réaliser 2 ou 3 chaque année, lors d'une réunion ou pendant le camp.

Un sentier peut se réaliser seul et parfois à deux ou à trois, mais il faudra bien se répartir les rôles et la préparation.

Il y aura toujours un animateur qui aidera et conseillera pour l'organisation tout au long d'un sentier mais il ne fera pas le sentier à la place du jeune.

Dès que le jeune a défini clairement ce qu'il veut réaliser, il porte l'insigne.

Les sentiers ... la démarche :

1° CHOISIR LE DOMAINE ET LES GRANDS POINTS DU SENTIER.

Définir les envies, les idées, ce que le jeune veut vivre ou montrer aux autres, ce qu'il souhaite réaliser, ce qu'il aimerait approfondir, ...



2° DÉFINIR CLAIREMENT CE QUI SERA RÉALISÉ.

Il faut que le jeune indique concrètement ce qu'il va faire, ce qu'il veut atteindre. C'est à ce moment-là qu'il sait exactement ce qu'il doit préparer, quelle sera la durée de son sentier. Avec un Animateur, il a une discussion pour voir si tout va bien ou si il a besoin d'aide. Il peut, dès ce moment, porter l'insigne SENTIER.

3° PRÉPARER LE SENTIER EN DÉTAILS.

Définir ce dont il a besoin pour réaliser son sentier : liste du matériel, horaires, les points importants à mettre en oeuvre, ... C'est aussi le moment d'apprendre les techniques qu'il ne connaît pas et dont il a besoin pour réussir son sentier.

4° RÉALISER LE SENTIER.

Le jeune réalise ce qui a été fixé. C'est le moment fort de son sentier !

5° ÉVALUER ET RACONTER LE SENTIER.

À l'issue de son sentier, le jeune partage ce qu'il a vécu avec les autres scouts et guides. Lors du Conseil des aventuriers il présente son sentier à la Troupe.



PREMIER SENTIER

1° CHOISIS LE DOMAINE ET LES GRANDS POINTS DE TON SENTIER

THÈMES QUE J'AIME PARTICULIÈREMENT :

THÈMES DONT JE NE CONNAIS RIEN ET QUE JE SOUHAITERAIS DÉCOUVRIR :

THÈMES QUE JE CONNAIS DÉJÀ ET QUE JE SOUHAITE APPROFONDIR :

2° DÉFINIS CLAIEMENT CE QUE TU VAS RÉALISER

Décris ici les choses que tu souhaites apprendre, ce que tu vas réaliser, les domaines que tu vas aborder et comment :

À quelle date tu vas réaliser ton sentier, quelle durée ?

Ce que tu souhaites partager avec la troupe, ce que tu veux faire ou présenter.

Après cette étape et une discussion avec un animateur, tu peux porter l'insigne SENTIER

3° PRÉPARE TON SENTIER EN DÉTAILS

ACTIVITÉS - À QUOI JE DOIS PENSER

MATÉRIEL À EMPORTER

5° ÉVALUE TON SENTIER,

91

4° RÉALISE TON SENTIER

Réalise ce que tu t'es fixé de faire. C'est le moment fort de ton sentier !

Idées de sentiers, activités pour les scouts et guides (à titre d'exemple)

EXPRESSION

- Confectionner des instruments artisanaux
- Monter un groupe de percussions
- Réaliser une petite pièce de théâtre
- Monter un décor pour le local

NATURE, FAUNE ET FLORE

- Réaliser un herbier et une collection d'écorces
- Faire une exposition d'empreintes
- Étudier les mœurs d'un animal, l'observer
- Une journée avec un agent des forêts

ÉCOLOGIE, VERT DE TERRE, ENVIRONNEMENT

- Organiser le tri des déchets pour un mini-camp
- Réaliser un atelier de recyclage du papier
- Faire une étude des pollutions
- Rendre de l'eau potable

FEUX ET CUISINE

- Réaliser un repas nature ou trappeur
- Réaliser un four pour cuire des pizzas
- Étudier les types de feux, les expérimenter
- Organiser un repas pour la Troupe

SPORT

- Une journée escalade
- Descendre une rivière en kayak
- Organiser des olympiades pour la Troupe
- Participer à un grand jogging de masse

ASTRONOMIE, MÉTÉO

- Réaliser une cartographie des constellations
- Monter un poste d'observation météo
- Organiser un cross orientation aux étoiles
- Réaliser un anémomètre

SÉCURITÉ, SECOURISME

- Participer à une journée formation Croix-Rouge
- Confectionner un brancard, le tester
- Visiter une caserne de pompiers
- Confectionner une trousse de premiers soins

INFORMATIQUE

- Réaliser un site internet pour la Troupe
- Faire un programme pour décoder le morse
- Organiser un atelier d'initiation à l'ordinateur
- Réaliser la mise en page d'un journal de Troupe

COMMUNICATION

- Réaliser un poste de transmission par fanions
- Faire un reportage photo sur la Troupe
- Participer au JOTI (Jamboree On the Internet)
- Passer une journée avec un radio-amateur

ARTISANAT, MÉTIERS

- Passer une journée à la ferme, ...
- Rencontrer un artisan (potier, forgeron, ...)
- Présenter un métier peu connu,
- Réaliser un chef-d'oeuvre

ORIENTATION

- Réaliser une maquette topographique du camp
- Organiser un parcours orientation multi techniques
- Organiser un atelier sur l'utilisation de la boussole
- Réaliser un relevé Gilwell

PIONNIÉRISME, CAMPISME

- Étudier les techniques de froissartage
- Devenir un expert-campeur
- Monter un bivouac et y passer la nuit
- Passer une journée avec des bûcherons

HABILETÉ

- Réaliser un hamac en corde
- Passer une journée à l'école du cirque
- Faire une sculpture pour le local
- Apprendre des tours de magie,

RENCONTRE, INTERCULTUREL

- Étudier une culture différente, la présenter
- Inviter des scouts d'une autre Unité, autre Région,
- Organiser une veillée et inviter le village
- Visiter un musée et faire un reportage

ACTUALITÉ, SOCIÉTÉ

- Participer à une journée Infor-Drogues
- Faire un reportage sur le parlement
- Réaliser une interview d'une personnalité
- Sensibiliser la Troupe aux mines anti-personnel

SERVICE

- Travailler une journée pour les restos du coeur
- Participer à une récolte de vieux vêtements
- Avoir un échange de courrier avec un prisonnier
- S'engager dans une équipe de distribution de soupe



11. Les cérémonies, les conseils et les coutumes.

1° Les cérémonies :

Une cérémonie sert à marquer un fait ponctuel, lié à une ou des personnes particulières.

- La cérémonie de Promesse :

C'est un moment solennel, mais néanmoins chaleureux. Elle peut se dérouler aux flambeaux en début de soirée, lors d'un moment important, d'un mini-camp, dans un cadre un peu exceptionnel, ...

Toute la Troupe est présente et soutient le scout, la guide dans sa démarche d'engagement. Elle est là pour seconder le jeune dans ses efforts vers l'Idéal scout.

C'est un des moments les plus importants pour les jeunes scouts et guides, ils adhèrent à nos principes et valeurs, il faut pouvoir s'en souvenir et en parler longtemps après.

- Le Conseil des aventuriers :

Plusieurs fois au cours de l'année, à l'occasion d'une activité, se déroulera le Conseil des aventuriers. Il s'agit d'un moment pendant lequel tous les scouts et guides qui arrivent à la fin d'une étape de progression s'expriment sur ce qu'ils ont appris ou découvert au travers des Aventures et en participant à la vie de la troupe. Les animateurs remettent alors les insignes de Voyageur, Explorateur et Baroudeur. C'est aussi le moment pendant lequel on présente un sentier qu'on a réalisé.

Le plus adéquat est de l'organiser après un Big Bang, lors d'un moment marquant dans la vie de la Troupe (un mini camp, une réunion un peu particulière, au camp). Le cadre a son importance. Il ne faut pas hésiter à y mettre un peu de solennel et de décorum.

L'Équipe de Troupe a tout le champ libre pour inventer cette cérémonie.

Ce qui est important, c'est que ce soit marquant et agréable à vivre. C'est un moment de fête où les membres de la Troupe sentent qu'ils progressent ensemble.





2° Les assemblées et conseils.

L'Assemblée de Troupe

C'est le lieu et le moment où toute la troupe se rassemble pour discuter du fonctionnement du groupe, des règles de vie, des activités, prendre des décisions.

C'est donc également le lieu où l'on s'occupe de l'Aventure. Les étapes de choix, de répartition, d'organisation, de mise au point, d'évaluation de l'Aventure ... c'est l'affaire de l'Assemblée de Troupe.

Ils est important de veiller à ce que chacun puisse s'y exprimer sereinement.

Une Assemblée de Troupe se prépare et ne s'improvise pas !

Le Conseil d'Équipe

Régulièrement les animateurs organisent des Conseils d'Équipes. Cela sert principalement à discuter du fonctionnement de l'Équipe, de l'organisation de la vie au camp, pour réaliser des évaluations tout en favorisant l'expression dans un groupe à sa dimension. Le pilote a un rôle d'animateur à jouer lors du conseil d'Équipe. Les animateurs soutiennent les pilotes dans cette tâche.



À certains moments, parce que la Troupe est grande (avec 4, 5 équipes ou plus) ou parce qu'il faut aller très vite pour communiquer ou agir, il est parfois utile d'organiser d'autres moments de coordination :

Le Conseil des pilotes

Pour donner des consignes vers les Équipes, avoir le rapport des conseils d'Équipes. Pour une organisation rapide et efficace de la Troupe. Attention, les pilotes ne sont pas là pour faire le boulot des animateurs de la troupe, comme par exemple, gérer les conflits.

3° Les coutumes scouts

Tu trouveras ci-dessous les coutumes typiques de la Troupe.

En ce qui concerne la forme que doivent avoir ces coutumes, libre aux animateurs de les imaginer et de les faire vivre.

Chaque année, l'Équipe de Troupe change, la Troupe change avec l'arrivée de nouveaux. Comme pour les règles de vie du groupe pendant l'année, l'équipe doit réinterroger la place, le sens, la forme, la mise en œuvre de ces "habitudes" en fonction des nouvelles cartes en main pour l'année !

En vrac comme coutumes, il y a :

- Le rassemblement, le carré, le Tally-Book, le salut, la cordiale poignée de main gauche (CPMG), le totem, ...





Nos positions en matière de totémisation ! Soyons clairs !!!

À la base, la totémisation est juste un geste pour renforcer l'appartenance au groupe, c'est une tradition, un petit outil supplémentaire pour l'intégration d'un jeune dans un groupe.

La totémisation n'est pas un élément fondamental du scoutisme à la différence de la Loi et de la Promesse que l'on retrouve dans tous les mouvements scouts et qui est la seule véritable initiation à l'esprit scout.

Chaque animateur est garant de la sécurité physique, affective et morale des jeunes qui lui sont confiés.

Partant de là, voici les limites clairement fixées pour la pratique de la totémisation (et, en général, pour toutes activités pratiquées dans le mouvement) :



- **Le cadre général** : la totémisation est une activité proposée et organisée sous la responsabilité des animateurs de la troupe. Pour toute activité que vous faites vivre aux jeunes de votre groupe, posez-vous les bonnes questions ! Qu'est-ce que ça apporte au groupe et aux individus ? En quoi cela les fait progresser ? Je veux faire vivre ça à mon groupe, pourquoi ? ... La totémisation ... c'est l'affaire d'un groupe vis-à-vis d'un jeune qui en fait partie... Il faut leur permettre de vivre ça le mieux possible en dehors de toute pression extérieure.
- **Le secret** : tout ce qu'un jeune vit dans sa section, son unité, il doit pouvoir le raconter à ses pairs comme à ses parents. **Toute pratique qui nécessite le secret définitif est inacceptable.**
- **La nuit** : un jeune ne pourra être réveillé pour une activité. Jamais une nuit entière ne sera consacrée à une totémisation. Si les animateurs souhaitent qu'une totémisation se déroule avec une partie seulement des jeunes (les totémisés), il ne faut pas oublier les autres ! Ceux qui ne sont pas totémisés ne doivent jamais être laissés pour compte et sans encadrement.
- **Les activités contraires à la Loi Scout et au Règlement Fédéral** : si, en plus de la cérémonie, un jeune est amené à vivre ou réaliser d'autres choses, ces activités devront respecter la Loi scout. Les bizutages, les épreuves humiliantes, dégradantes, les chocs psychologiques ainsi que les consommations d'alcool, de tabac ... sont interdits.
- **Acceptation du totem** : le totémisé doit se sentir une affinité avec le totem qui lui est proposé. Lors de ce moment, le scout, la guide doivent avoir la possibilité de s'exprimer par rapport à son totem.
- **Le poids de la tradition** : " La tradition ne peut être que morte si elle reste intacte, si une invention ne la compromet en lui rendant la vie, si elle n'est pas changée par un acte qui la recrée ".

Pour terminer, rappelons cette petite citation de BP : "Je prétends qu'un garçon pour devenir un vrai scout n'a nullement besoin de recevoir un "nom". Il n'est pas indispensable qu'il s'appelle Tigre bleu ou Loup vert, ni qu'il porte une robe bigarrée au lieu de la chemise scout et des plumes dans les cheveux... Rêver que vous êtes un scout me paraît contenir plus d'idéal et de romanesque, plus de pensées pratiques de dévouement et de bonheur que de rêver que vous êtes Peau-Rouge".

4° Le programme maillon

Il s'agit de faciliter l'intégration des louveteaux qui rejoignent la Troupe.

La transition est symbolisée par une cérémonie, mais elle doit avoir été préparée afin d'être à la fois un aboutissement et un véritable accueil.

L'accueil dans le grand groupe et la Troupe s'organise en fonction des programmes de la Meute et de la Troupe. C'est un programme conjoint.

Le pilote de l'Équipe dans laquelle le nouveau sera est accueilli veille plus particulièrement à son intégration. Les baroudeurs soutiennent également l'accueil des nouveaux dans la Troupe.

Un programme similaire est à imaginer entre les animateurs scouts-guides et pionniers pour faciliter le départ des plus anciens de la Troupe vers leur nouveau groupe : le Relais.



12. Le carnet d'aventures et les insignes.

1° Le carnet d'Aventures : pour le jeune et les animateurs :



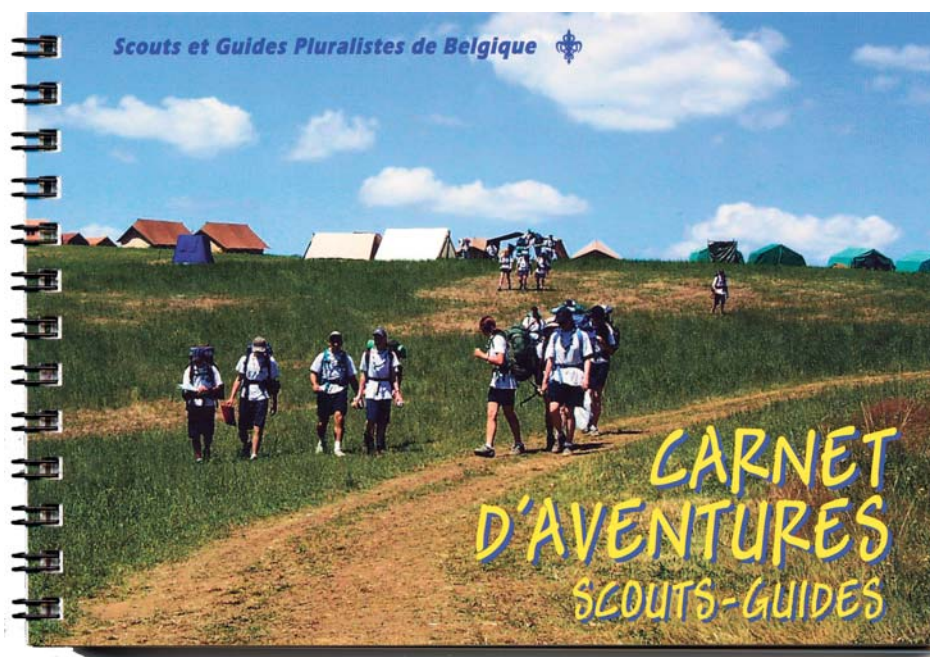
Le carnet à destination du jeune offre un support pour

- l'organisation des Aventures et des missions ;
- s'exprimer lors de la Promesse, du conseil des aventuriers ;
- exprimer son vécu à la Troupe ;
- réaliser des sentiers ;
- découvrir et comprendre les règles du jeu scout ainsi que les différents éléments qui lui sont proposés de vivre à la troupe ainsi qu'au sein des scouts pluralistes.

C'est également un outil pour l'animation de la Troupe...

il facilite le travail des Animateurs pour :

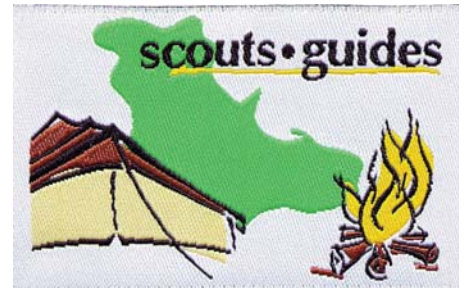
- réaliser les préparatifs, la mise en œuvre et l'évaluation des Aventures ;
- assurer le suivi d'un jeune qui se lance dans un sentier ;
- soutenir le programme de la branche ;
- favoriser la compréhension des éléments symboliques de la Troupe et ainsi faciliter l'intégration des nouveaux dans le groupe que forme la troupe ;
- permettre l'expression de chacun dans son parcours Scouts/Guides.



2° Les insignes Scouts/Guides

L'écusson Scouts/Guides

Il se place au dessus de la poche gauche sur la chemise et marque l'appartenance à la Troupe.



Les insignes de progression

Les insignes Voyageur - Explorateur - Baroudeur :

Ils se placent sur la poche droite, comme présenté ci-contre.

Les sentiers :

Il se placent sur la manche gauche. Il en existe de trois couleurs (rouge, jaune, vert). Ces couleurs n'ont pas de signification autre que de marquer la diversité. Le jeune adopte la couleur de son choix. Rappel : l'insigne sentier se porte au début de l'action du jeune, pas en sanction finale.



Les autres insignes

L'insigne logo fédéral :

Il est porté par tous les membres dès leur entrée dans le Mouvement.

Le flot d'Équipe :

Il s'accroche à la petite épaulette à gauche et porte les couleurs de l'Équipe dans laquelle le jeune évolue. Le jeune le reçoit dès qu'il fait partie d'une Équipe.



Note : Il n'y a pas d'insigne lié à la Promesse . Ce qui marque l'engagement des scouts et guides qui ont réalisé leur Promesse est le salut Scout.

Charte des animateurs et des responsables des scouts pluralistes.



Nous, animateurs et responsables
des scouts pluralistes nous nous engageons ...

Vis-à-vis des jeunes :

- À être attentifs à leurs aspirations ;
- À les aider à cerner leurs valeurs ;
- À les éduquer par des attitudes de haute qualité, respectueuses de leur devenir et de leur personne ;
- À éveiller en chacun et chacune un besoin de responsabilité.

Vis-à-vis de nous-mêmes :

- À s'efforcer d'être naturels, sans masque ;
- À devenir des adultes actifs et prêts à améliorer la société autour de nous ;
- À réussir nos projets, nos défis.

Vis-à-vis des autres :

- À nouer des liens d'amitié;
 - À agir pour un meilleur environnement et pour une société plus juste.
- Nous nous engageons ainsi à défendre les valeurs de justice et de démocratie.



Scouts et Guides *Pluralistes* de Belgique

38 Avenue de la Porte de Hal - 1060 Bruxelles

Tél : 02/539.23.19 - Fax : 02/539.26.05

www.sgp.be - info@sgp.be

