



Animer les pionniers



Table des matières

1.	Introduction	2
2.	Le jeune	3
3.	Le relais	4
4.	Indispensable pour réussir avec les Pi	5
5.	L'équipe de relais	7
6.	Les lignes de force du programme	8
7.	Le cadre symbolique pionniers	9
8.	Les activités	11
9.	À propos du projet	16
10.	Loi - Engagement - Devise - cérémonies	19
11.	La progression	20
12.	Le Sagagenda	23
13.	L'écusson Pi	23



Nous ne voulons pas d'une méthode qui ne pourrait être mise en œuvre que par une élite d'animateurs qui associeraient une expérience énorme et un charisme exceptionnel.

Il est clair que nous n'avons pas l'ambition de fixer un travail complet. Chacun devra nourrir tout cela de sa propre expérience.

L'équipe pionniers.



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, des fiches et/ou des 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 destines.

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 !

2. Le jeune



Le programme Pionniers s'adresse aux adolescents âgés de quinze à dix-huit ans.

Chaque jeune, garçon ou fille est différent, cependant, parmi les grandes lignes que l'on peut observer et qu'il est bon de savoir ...

- ils souhaitent élargir leur horizon et découvrir le monde;
- ils développent un grand besoin d'espace, de mobilité et d'indépendance;
- ils ont une véritable soif de liberté;
- ils marquent un intérêt certain pour ce qui sort des sentiers battus, ils souhaitent vivre des choses fortes, expérimenter et dépasser leurs propres limites, les exploits ont une place de choix dans leur vie;
- Ils ont un énorme besoin de se dépenser, ils gaspillent leurs forces, leur sommeil.
- ils aiment bousculer les modèles tout faits, bafouer les interdits, ils développent des sentiments de révolte et d'injustice;
- ils souhaitent qu'on les prenne au sérieux, qu'on les considère comme des personnes, ils ont la critique facile et vive, développent des arguments;
- ils aiment rencontrer d'autres gens, partager ou confronter des idées ou des expériences;
- les copains occupent une place prédominante, se sentir reconnus et appartenir à un groupe est fondamental pour eux;
- ils ne veulent pas être ou faire comme les vieux, ils rejettent en bloc le modèle parental;
- ils se foutent de l'expérience des adultes, le conseil ou l'expérience des copains prime et influence leurs choix, cependant, ils ont toujours besoin d'adultes qui savent où ils vont;
- Ils donnent une certaine importance aux modes ou à leur contraire par refus du conformisme ou pour se démarquer;
- ils sont à la recherche de leur propre identité, de leur propre système de valeurs, ils voient l'avenir avec un certain pessimisme mais veulent agir pour changer le monde, il leur arrive d'avoir des projets d'avenir et s'impliquer au travers d'engagements humanitaires;
- Ils ne savent pas toujours très bien ce qu'ils veulent, mais savent exactement ce qu'ils ne veulent pas,
- C'est l'époque des expériences sexuelles et affectives, le copain ou la copine prend une place considérable, les ruptures se vivent mal;
- Ils profitent de la première opportunité pour se laisser aller à consommer, à "fainéanter".

Quelques slogans à retenir pour orienter ton programme à leurs besoins ...

J'irai au bout de mes rêves !

Du concret ! du palpable !

Être original et Fun ! Sortir des sentiers battus

Tout, tout et tout de suite !

Loin, loin, loin ... d'ici !



Attention ! Ces lignes sont à nuancer, tous les jeunes ne suivent pas le même schéma au même moment. Parfois c'est le contraire qui se développe. Ton approche des jeunes devra tenir compte de ces différences et tu devras apporter une observation différente pour chaque membre de ton relais

3. Le relais

C'est tout d'abord un groupe SCOUT !

Le relais fonctionne sur base d'activités et de projets qui visent au développement global du jeune. Le scoutisme est présent comme cadre, comme idéal, comme identité.



C'est un groupe où le Pi agit et progresse.

Toujours plus loin. Le relais est un lieu privilégié pour apprendre, développer ses compétences, montrer de quoi on est capable, se mettre au service des autres.

Au travers de projets dont il est acteur et de défis proposés par les animateurs, le Pi a l'occasion de se voir progresser, de marquer son évolution et d'être reconnu par les adultes et par ses pairs.

C'est un groupe où l'on vit ensemble.

Par la vie collective, la réalisation des projets, par les activités, par les assemblées, le relais offre à chacun de ses membres la possibilité de se sentir entre pairs, d'être reconnu, accepté et accueilli.

Chacun y est écouté et sa parole est prise en compte. Les règles sont établies avec le concours de chacun et souvent réévaluées.

L'expression du vécu et des sentiments de chacun est essentielle dans l'équilibre des relations au sein du groupe.

C'est un groupe valorisant pour l'Ado.

Les pionniers se trouvent à un âge où ils ont encore envie de vivre des choses pour eux-mêmes. La réalisation de projets concrets et un certain apprentissage de la réussite favorisent le développement d'une plus grande maturité et d'un vécu répondant mieux à leurs attentes et besoins. Ainsi, permettre davantage l'expression et la possibilité d'expérimenter des responsabilités devraient les préparer à une entrée plus réfléchie dans la vie sociale sous la forme d'un engagement actif.



Le Relais n'a pas de structure fixe, de petites équipes n'existent qu'en fonction des projets et de la taille du groupe. Un soin tout particulier doit être apporté à la mise en place des règles de vie.

Réunions et conseils :

L'Assemblée de relais est le lieu de toutes les discussions concernant la vie du relais et ses projets. L'Assemblée de relais se réunit très régulièrement (une ou deux fois par mois et à chaque fois que le relais en ressent le besoin).

4. Indispensable pour réussir avec les Pi.

Pour réussir l'animation d'un relais de pionniers, il faut pouvoir prendre en compte certains éléments et adopter quelques principes simples :

a) Permettre au groupe de vivre, d'exister !!!,

Être suffisamment nombreux pour que la notion de groupe existe.

À partir de quel moment pourra-t-on parler véritablement de groupe ?

Dans un groupe de pionniers, nous recherchons la confrontation des idées, l'échange d'expériences.

Si le groupe est trop restreint, 4 ou 5 par exemple, toute la richesse s'étiole, la motivation également. Il est impératif de veiller à ce que le groupe en soit vraiment un, suffisamment nombreux, suffisamment diversifié (avec des leaders, des participatifs, des penseurs, des musclés, des rigolos ...)

Avant de se lancer dans l'aventure pionniers, il vaut parfois mieux attendre et recruter d'abord.



b) De la régularité, du rythme, de l'intensité, de l'intimité...

Les réunions, pas tout le temps, mais souvent. Deux fois par mois c'est bien.

Pas de trop longs arrêts, ... même en période d'examens, des rendez-vous réguliers (même plus courts, en soirée un vendredi), divertissants, permettent d'entretenir l'appartenance au groupe (difficile de se sentir appartenir à quelque chose qui ne prend que peu de place et qui n'a pas vraiment d'importance) et de suivre l'avancement des projets.

Pas de réunion sans intensité, les pionniers aiment bien bouger, mais ils aiment aussi ne rien faire et attendre. À toi de faire ce qu'il faut !

Un défi par mois !

Des moments où l'on est entre nous, où le caractère du groupe se révèle toujours un peu exceptionnel, des moments du genre ... y a que chez les Pi qu'on peut faire ça et se sentir aussi bien.

Ce n'est pas la longueur des réunions qui est importante, c'est l'intensité !

c) Élaborer et établir les règles avec le groupe.

Les Pi sont un public différent, génial et difficile parfois, exigeants la plupart du temps surtout avec les animateurs. Ils sont plus âgés, ce ne sont plus tout à fait des gamins et gamines, ils sont plus mûrs, mais plus " fous " aussi.

Il est important de les mettre dans le coup et qu'ils prennent des décisions le plus souvent possible. Il faudra bien trancher de temps en temps, et ce qui concerne la sécurité ne se négocie pas, ça c'est l'affaire des responsables. Pour le reste, c'est à toi et au groupe de voir ce que vous avez envie de vivre ensemble dans un cadre qui doit rester scout.

Comme piste principale il reste bien sûr la Loi scout.



Tu risques de devoir discuter également de points tels que :
tabac - alcool - drogue - liaisons garçons/filles - port de la tenue scout, ...
Ce sont là des points qu'il vous faudra fixer en groupe.

Il faudra les évaluer souvent et les renégocier si c'est nécessaire.

Il est important de formaliser ces règles de façon écrite et de faire marquer l'accord du groupe sur ces règles (pas par une signature mais en s'assurant que c'est bien ça que le groupe décide d'essayer de vivre).

d) Associer les jeunes au programme.

Il y a bien sûr l'Entreprise pour faire ça, mais ce n'est pas la seule option. Les ados adorent être maîtres de ce qui leur arrive (les surprises ils aiment bien aussi mais pas tout le temps, et encore, à la limite, cela doit être prévu aussi).

L'idée principale est de se mettre en phase et d'élaborer un avenir avec le groupe : établir un panel de ce qui pourrait être vécu, apporter des idées de l'équipe et des formules de réunions possibles, récolter des idées auprès des Pi et en tenir compte.

Définir ensemble les rendez-vous, la trame générale du programme, ... s'y tenir au maximum !



e) Fixer le cadre des projets et garantir - autant que possible - le succès.

L'équipe de relais sert de référence pour les projets, elle fixe le cadre, les repères, dans lequel il est possible d'évoluer (ni trop vaste, les règles ne seront pas claires - ni trop restreintes, il n'y aura plus de possibilités).

Il est impératif que ce soit l'équipe d'animation qui maîtrise le processus et les différentes étapes de l'Entreprise (expression, choix, planification, composantes d'organisation, garante du projet scout, ...)

Il faudra accompagner et soutenir les Pi dans leur rôles et tâches, ils ont la mémoire courte et il est bon de rappeler plusieurs fois les choses.

Il faut les relancer souvent, ils apprennent à devenir autonomes, ils ne le sont pas encore, tu es là pour les y aider et les soutenir (pas pour faire à leur place non plus).

L'équipe garantit la réussite des projets (elle met tout en œuvre pour que ça marche, quitte à compenser parfois, ...)



5. L'équipe de relais

Trois, pas plus ... pour l'équipe !

Une bonne équipe d'animation Pionniers n'est pas pléthorique, deux ou trois personnes font parfaitement l'affaire dans la plupart des cas, même dans le cas d'un relais nombreux (plus de 15).

Il n'est en effet pas nécessaire de multiplier les repères face aux ados, ni de faire bloc face à un groupe où tous interagissent et où les membres de l'équipe font davantage figure de référents que de chefs.

L'équipe est mixte autant que possible.

Ce petit nombre offre une certaine cohérence dans les propos, les idées, le travail s'en trouve grandement facilité.



Du recul ...

Pas trop jeune, ni trop vieux ...

Nous ne voulons pas d'une méthode qui ne pourrait être mise en œuvre que par une élite d'animateurs qui associeraient une expérience énorme et un charisme exceptionnel.

Toutefois, les ados et les jeunes adultes ont besoin de références, de repères et d'une certaine solidité de la part de leurs animateurs.

Nous conseillons vivement de recruter si possible des animateurs formés qui ont déjà une certaine expérience de l'animation et une certaine organisation.

Le profil idéal semblerait être celui d'un animateur de plus de 21 ans ayant fait ses classes dans une autre branche (afin de se couper de la tranche ados, d'acquérir du recul et d'avoir résolu SES propres problèmes d'adolescent).

Quelqu'un qui n'a plus à se prouver à lui-même qu'il est animateur et qui a la maturité nécessaire pour inspirer la confiance et permettre une bonne communication avec les Pi.

Quelqu'un qui soit assez enthousiaste pour être moteur de son groupe (pas un bouche-trou parce qu'il faut bien).

Écueils à éviter : un animateur trop jeune mais aussi l'adulte "récupéré" parmi des parents.



Quelques qualités ou attitudes recommandées ...

Disponible, écoute activement, ferme, négociateur, animateur, organisé, communicatif, enthousiaste, inspirant la confiance des jeunes...

6. Les lignes de force du programme.



Les buts poursuivis à travers le programme pionniers sont bien sûr issus des buts du scoutisme et de la finalité des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique.

Cependant en terme d'intensité, les objectifs poursuivis par la branche sont les suivants :

- **Devenir autonome, exprimer et assumer ses choix,**
- **Définir son projet de vie,**
- **Découvrir le monde et développer sa mobilité,**
- **Respecter l'autre, échanger sur ses expériences,**
- **Agir pour la société,**
- **Être acteur de sa progression.**

Nous voulons amener le pionnier, à expérimenter ses propres limites, à se préparer à son avenir d'homme, de femme.

À travers les Entreprises du relais (le projet), les défis proposés par les animateurs, les étapes (projets personnels) qu'il met en œuvre, il a la possibilité d'expérimenter la portée de ses choix, de ses actes et de porter une réflexion sur le style de vie qu'il souhaite adopter en tant que futur adulte.

Souvent les projets portent sur l'étranger, la rencontre de cultures différentes, le besoin de partir, la découverte de nouveaux horizons.

Tous les moyens sont bons pour ne pas se sentir coincé ici et aller plus loin.

Un processus d'information et de formation sur les différentes façons de pouvoir s'engager - par l'animation ou par l'engagement social (au sein d'un clan par exemple) est organisé pour permettre un choix réfléchi en connaissance de cause (programme pour les pi en dernière année : le stage - le début de la formation FAn).

La vie collective du relais offre un terrain privilégié pour l'échange, la rencontre la confrontation des idées et expériences. Le groupe que forme le relais est un terrain privilégié pour rencontrer cet élément fondamental du développement des pionniers.

La dimension de service est un aspect également présent. Se rendre utile, laisser une trace de son action, avoir la possibilité de faire bouger les choses...

Lors de ses activités, le relais veille à prendre en compte un aspect de service qui s'adresse à la collectivité.

Le pionnier est plongé au cœur de son propre processus de développement. En assurant un rôle dans les Entreprises, en relevant les défis proposés par les animateurs, en réalisant des projets personnels (étapes) et enfin en vivant la collectivité au sein du relais, le pionnier progresse, par son action et ses propres choix.



Il n'existe pas de "méthode" miracle...

Le secret de la réussite réside dans un subtil mélange de ces différents éléments

L'équilibre entre les propositions et les envies des jeunes, c'est la clé !

7. Le cadre symbolique pionniers.

Toujours plus loin ...

Le cadre symbolique est assez simple : Les pionniers.

Les pionniers ce sont les premiers, ceux qui préparent le terrain pour d'autres, toujours en quête d'exploration, ils ont la capacité de s'adapter à toutes les circonstances, relèvent les défis qui se présentent à eux, aménagent leur environnement, développent les techniques particulières à leurs besoins.

Ils ont l'esprit d'entreprendre et de mettre leurs forces et leurs idées en commun pour surmonter les obstacles, dépasser leurs limites, réussir leurs objectifs et leurs projets...

Tout l'esprit de ce que nous souhaitons faire vivre à nos jeunes se retrouve parfaitement dans cette symbolique et dans la devise : **Toujours plus loin !**

Le relais ...

L'autre élément symbolique important est : Le relais.

Un lieu où l'on se retrouve pour échanger sur ce que l'on a vécu, un endroit qui n'est pas statique et qui est un tremplin pour la vie future . Un endroit où il fait bon se retrouver et s'arrêter après l'action. Un point où les échanges d'informations sont intenses. Un lieu où l'on peut se parler ouvertement, mais dans le respect de chacun.



À la page suivante, tu trouveras un extrait du sagagenda qui décrit en langage Pi ce qu'est le cadre symbolique de la branche et ce qu'il implique.

Être Pi c'est ...

Adopter un esprit ...

Être Pionniers, c'est être les premiers, les innovateurs, ceux qui découvrent, qui repoussent les limites, qui inventent de nouveaux moyens, de nouvelles techniques pour réaliser des projets.

Ce que nous voulons te proposer aux Pi, c'est de vivre cet esprit en t'offrant la possibilité d'être instigateur et acteur dans les Entreprises de ton relais. Chez les Pi, nous voulons t'aider à exprimer des choix et à les assumer jusqu'au bout, en connaissance de cause.

Être au coeur de l'action et s'engager...

Le relais , l'ambiance, le programme ... c'est TOI

Nous te proposons de vivre au sein d'un Relais où tu rencontreras des jeunes de 15 à 18 ans qui ont les mêmes envies, les mêmes ambitions, les mêmes délires et les mêmes problèmes aussi. Ce sera l'occasion pour toi de te construire des amitiés intenses qui durent toute une vie. Au sein du relais, tu participeras directement aux prises de décisions concernant le programme, ...

TON PROGRAMME.

Chacun a la possibilité de s'exercer à la prise de responsabilité en assumant diverses tâches pour la réalisation et la préparation des projets du relais.

Tu pourras également relever des défis proposés par tes animateurs responsables. Ces défis sont des activités (à caractère scout, of course) qui doivent permettre à chacun de se dépasser, de toucher à l'inconnu, de vivre de nouvelles sensations, de s'essayer dans de nouvelles situations dans l'esprit de la débrouille qui caractérise les pionniers.

Savoir faire des choix pour soi et progresser...

Tes projets ... ta progression, c'est aussi TOI

Tu auras également l'occasion de réaliser des actions et des projets personnels dont les résultats seront ensuite présentés aux autres Pi. Avec tes animateurs, tu fixeras toi-même TES OBJECTIFS.

Des thèmes d'actions te sont proposés pour les activités et la progression :

Exploration - découverte - qualité de la vie - démocratie - culture - solidarité - métiers et vie sociale.

Vivre les Pi ..., c'est vivre intensément un scoutisme actif, un scoutisme vivant et adapté aux jeunes d'aujourd'hui, des jeunes comme toi.

Extraits du Sagagenda : page 10.



8. Les activités



Le programme d'activités pour les Pionniers s'articule autour de quatre axes principaux :

- **L'entreprise de relais : un projet pour le groupe**
- **Les défis : des activités proposées par les animateurs**
- **Les étapes : de petits projets personnels**
- **Programme pour les Pionniers en dernière année: le Stage Pi - le cycle FAn**

En plus de ces moments phares, il existe : **le lancement** (un week-end dynamique pour lancer l'année) - **l'entretien** (pour soutenir la progression des pionniers)

L'Entreprise

Il s'agit de construire et préparer tous ensemble tout au long de l'année le camp ou autre chose d'important que l'on vivra ensemble.

C'est le gros morceau de la proposition Pionniers. Il s'agit de gérer tout, tous ensemble ; de s'entraider tous pour réussir à vivre ce qu'on a envie de vivre à aller au bout de ses rêves, de ses envies.

Le Camp s'envisage toujours en terme d'Entreprise (que ce soit pour une partie ou pour l'intégralité, selon l'expérience et la maturité du groupe)

Attention ! L'Entreprise n'est pas la seule façon d'associer les jeunes à leur programme.

Les défis



Ce sont des actions, des activités qui incluent un dépassement de soi, une notion " d'aller plus loin, plus fort ".

- Les défis sont les activités proposées par les animateurs.
- Ces activités ne sont pas le projet.
- Elles peuvent servir à préparer le projet mais pas exclusivement.
- Elles sont là pour faire progresser les ados.

Ces activités répondent, en partie, à l'aspect consommateur des Ados.

Pour proposer ces activités, ne pas hésiter à associer le groupe au choix à ne rien imposer. Suggérer à l'ensemble du groupe laisser le choix du thème et les principes généraux de l'activité. Ensuite, c'est à l'équipe d'animation de prendre l'organisation en mains. Attention ! il faut que ça tienne la route, les ados ont la critique facile. On peut proposer aux Pi de prendre des responsabilités dans les défis. Par exemple : le relais part en randonnée, les Pi font les courses pour l'intendance, réunissent du matériel, étudient les parcours, achètent les tickets de train, installent le bivouac, tiennent le carnet de route, pensent aux photos...

Des défis peuvent également être proposés en début d'année pour assurer la cohésion du groupe avant de se lancer dans l'entreprise et les étapes (faire connaissance, apprendre à vivre ensemble).

Les défis ne s'improvisent pas. Les activités proposées par les animateurs se doivent d'être soigneusement préparées. Les ados ont la critique facile.

Ne pas hésiter à solliciter des intervenants extérieurs pour des domaines nécessitant des compétences particulières. Vivre des ateliers à l'extérieur du relais est aussi une bonne solution.

Attention ! Le mot défi ne signifie pas qu'il faut faire n'importe quoi au détriment du rythme des individus et de la sécurité.

Les Étapes : voir page 21

Programme pour les Pionniers en dernière année: le Stage, le cycle FAn : voir page 21





Le lancement :

Il s'agit d'un week-end en début d'année (accueil des nouveaux Pi, lancement de l'Entreprise, proposition de défis par l'animateur, lancement des premiers projets d'équipes, ...) Dans le cas où le Relais ne peut organiser un week-end, il est souhaitable d'organiser une journée de lancement dès le début de l'année. Cette journée doit permettre au groupe de s'exprimer sur les défis proposés par les animateurs et sur le choix des premières étapes.

Toutefois pour le lancement de l'entreprise, il est préférable d'organiser ce week-end au cours du premier trimestre.

Attention ! Le week-end de lancement n'est pas une espèce de réunion de 2 jours où l'on ne fait que discuter, poser des choix et organiser le projet. Il faut un équilibre avec des activités appropriées au Pi.



L'entretien :

Il s'agit d'assurer le suivi de la progression entre le Pi et le responsable.

L'entretien se fait après un petit temps de recul qui doit permettre au Pi d'évaluer ses besoins et de se définir les grands objectifs de sa progression personnelle (que ce soit dans les étapes, dans l'entreprise de relais ou non).

L'animateur a pour rôle de soutenir le Pi dans sa démarche. Il peut également l'aider à définir plus clairement ses objectifs ou à évaluer ce qui a été réalisé depuis l'entretien précédent. Le but n'est pas de renégocier les objectifs de chacun mais bien de rendre la progression personnelle motivante et adaptée.

Il est important que ces entretiens puissent se faire de façon régulière sans pour autant tomber dans l'obsession (une fois tous les 2 mois, lors d'une activité plus longue - style week-end - semble acceptable. À adapter bien sûr en fonction du terrain et des objectifs des Pi.





Démarrer avec le Relais.

La première Assemblée de relais :

Choisis un endroit calme, où l'on se sent à l'aise, installez-vous en cercle (tous à la même hauteur). Fais un tour de présentation (nom/totem, âge...), assure-toi de l'écoute et de l'attention de tous.

Utilise un panneau pour y inscrire des mots clés.

Ce démarrage, c'est l'affaire de ton groupe, de toi et ton équipe d'animation, pas d'intrus. Si tu as la possibilité de faire cette Assemblée un samedi après-midi une semaine avant ta première réunion d'action en étant certains que tous seront présents, n'hésite pas.

Prend le temps d'expliquer calmement l'esprit de ce que tu souhaites faire vivre au cours des prochaines semaines, des prochains mois ... présente une proposition, de programme pour les 3 ou 4 premières réunions.

N'en dit pas trop pour laisser le temps de décanter, histoire de laisser plus de place pour les idées des Pi.

L'idée principale est de se mettre en phase et d'élaborer un avenir avec le groupe

- Offrir un panel de ce qui pourrait être vécu.
- Apporter des idées de l'équipe et des formules de réunions possibles
- Récolter des idées auprès des Pi

Lors d'une prochaine Assemblée, refais ce point en présentant du concret aux jeunes.



Proposer la première activité ... lancer le premier Défi !

Pour une première, nous te conseillons vivement de préparer, non pas une mais deux activités et d'offrir un choix aux Pi.

Surtout PAS D'IMPROVISATION ! Chaque activité doit être préparée avec le même soin. Toutes les composantes doivent bien être étudiées et tous les rôles bien distribués (qui anime, prévoir le matériel et le transport, quelles sont les consignes et les horaires, des rôles/missions pour les Pi, ...). On peut être innovant, mais il faut être sûr de son coup. Faire appel à un spécialiste si nécessaire (attention, le spécialiste ne devient pas le responsable du relais).

Fais vivre au relais l'activité qu'il aura choisi. Durant l'activité, mouille ton maillot, reste proche de tes Pi, ne fuit pas les discussions, mais sois responsable.

En fin de journée, prévois un temps assez large pour une discussion/évaluation. Veille à ce que tous puissent s'exprimer. N'hésite pas à repréciser ce qui n'a pas été compris (ne jamais se défilier à une question d'un ado).

Activités et projets pour Pi (à titre d'exemples)

Découverte :

- reportage photo/vidéo,
- enquête,
- raid nature,
- parcours orientation,
- randonnée,
- visite d'institutions,
- rencontre d'artisans, ...

Physique :

- escalade,
- spéléo,
- voile,
- kayak,
- VTT,
- plongée,
- parcours d'obstacles,
- rando,
- 20km de Bruxelles,
- camp à vélo,
- cross orientation,
- challenge sport-aventure,
- cerf-volant,
- char à voile,
- bivouac, ...

Créatif :

- musique,
- groupe,
- spectacle, théâtre
- cours de percussion,
- mobilier de local,
- grande construction de camp,
- pionniérisme,
- sonorisation,
- radio,
- internet,
- journal de relais,
- cuisine,
- mécanique (retaper un minibus), ...

Social :

- rencontre internationale,
- intergénération,
- service,
- action pour l'environnement,
- travail à la ferme,
- action pour défavorisés,
- animation urbaine,
- participer à un forum jeunes, ...

Spirituel :

- forum,
- débat,
- ciné,
- lecture,
- rencontres, ...

Projets :

- tour du Mont-Blanc,
- descente de la Dordogne en Canoë,
- Paris-Bruxelles à vélo,
- traversée de la manche en voilier,
- chantier archéologie,
- camp pionniérisme : construire une tour ou un camp sur pilotis,
- randonnée trappeur avec raquettes et ski de fond,
- suivre le GR n°5 jusqu'en Espagne,
- monter un spectacle itinérant,
- participer à un festival Rock,
- retaper une école en Roumanie,
- aller à un rassemblement Européen,
- réaliser un film vidéo, ...



9. À propos du projet.

L'utilisation de la démarche par projets est basée sur un principe simple : réaliser ensemble des trucs qu'on a décidé de faire.

Cette idée repose sur la confiance que l'on peut faire en chaque jeune pour qu'il devienne acteur de ce qu'il vit et qu'il soit associé aux décisions qui le concerne, une façon de vivre un scoutisme d'action plutôt que de consommation.

C'est un moyen qui présente des intérêts en animation :

- souder le groupe autour d'un intérêt commun, avoir une cohésion et une dynamique dans le groupe.
- s'essayer à l'exercice des responsabilités en prenant en charge une partie de la réalisation de l'activité choisie.
- développer l'écoute et le respect de l'expression de chacun
- développer des attitudes démocratiques autour des choix et du respect des décisions prises ensemble

Pour construire un projet, il faut passer par 5 phases successives



On pense souvent qu'il suffit de savoir cela pour se lancer dans l'aventure ... mais attention !!! Il y a des précautions à prendre.

ÉTAPE 1 (expression / choix)

La mise en place d'un cadre pour le projet est indispensable.

Mettre en place le cadre c'est donner clairement les conditions dans lesquelles le projet se déroulera (une journée pendant le camp, 30 minutes lors du spectacle de la fête d'unité, etc.) Sans cadre, tu seras vite confronté à des projets qui te dépasseront, les propositions seront fantaisistes, irréalisables et ne rassembleront pas les jeunes autour d'une idée principale.

Ensuite on peut entrer dans une phase de production. Ce qui est important, c'est que chacun ait sa place dans l'expression c'est pourquoi, il faut parfois favoriser des moyens d'expression différents où les plus fortes têtes, les plus bavards ne prennent pas forcément le dessus.



Enfin, vient la phase de choix. Ton rôle d'animateur est de rassembler le groupe autour d'idées communes et souvent la recherche d'un compromis est nécessaire pour qu'il y ait accord de tous (chacun devant mettre un peu d'eau dans son vin pour que le projet appartienne à tous, faute de quoi il y aurait des exclus or ce n'est pas ce que l'on cherche).

À partir de ce moment, tu deviens - en quelque sorte - le garant que le projet se mette en place et aboutisse : c'est-à-dire que tu as un grand rôle à jouer dans la suite des événements pour aider tes jeunes à réaliser ce qu'ils ont rêvé et décidé avec toi.



ÉTAPE 2 (répartition / organisation)

Selon la maturité du public avec lequel on réalise le projet, on peut associer à cette étape les jeunes de façon plus ou moins intense. Il s'agit de faire l'état des choses pour réussir le projet choisi et de se répartir les différentes missions.

Ici, il faut être attentif à quelques points :

- ne pas oublier les éléments essentiels et être le plus complet possible;
- 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 de l'interaction 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).

ÉTAPE 3 (préparation / acquisition)

Lors de cette partie du projet, il est nécessaire de faire souvent le point pour voir où on en est, ce qu'il manque. Souvent à cette étape le projet évolue en fonction de contraintes matérielles, financières, ... parfois, il est important de faire les choix importants avec le groupe et de voir si tout le monde se reconnaît toujours dans ce qui se prépare.

C'est également lors de cette étape que l'on fait les acquisitions techniques liées à la réussite du projet (exemple : apprendre à naviguer si on veut faire de la voile).



ÉTAPE 4 (le vécu / l'exploitation)

C'est le moment intense du projet, celui où l'on profite de tout le travail préalable. C'est aussi au cours de cette étape-là que survient parfois le sentiment d'échec si le décalage entre le projet initialement désiré et la réalité vécue est trop grand (c'est pourquoi il faut sans cesse associer les jeunes aux grandes décisions).

Ton rôle d'animateur est clair, le projet peut être tout beau et tout et tout, jamais la sécurité ne doit être soldée au profit du projet, c'est ta responsabilité ! Tu te dois de prendre les décisions qui incombent, mais il faudra aussi que tu expliques aux jeunes le "pourquoi" des décisions que tu prends.

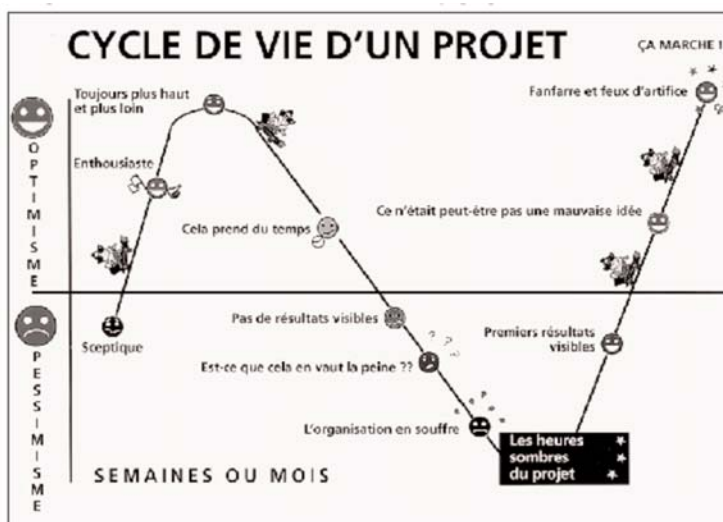
Enfin, comme dans les étapes précédentes, ton soutien et tes conseils avisés sont nécessaires pour aider chaque jeune dans la réalisation de son rôle.

ÉTAPE 5 : (le bilan / la fête)

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 peut bien sûr mettre en exergue ce qui a été positif. Les enseignements en terme de ce qui a marché ou non et pourquoi 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.

Une Entreprise, c'est long, cela passe par différentes phases, le graphique ci-dessous t'éclairera dans les moments de doute.



Source: Els van Mourik et Danny Hearty *Knowing me knowing you: an intercultural training resource pack*, Léargas, 1999

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 qu'est-ce que cela implique... d'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 sur les événements et de ne pas être pris au dépourvu lors des étapes suivantes.



Le projet est un moyen extraordinaire en animation mais il est exigeant pour celui qui l'encadre.

Les clés de la réussite d'un projet résident principalement dans les attitudes et les relations que l'on peut établir avec le groupe.

10. Loi - Engagement - Devise - Cérémonies

La Loi :

Le Pionnier, la Pionnière :

- 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, de ses actes, de ses pensées.



La Devise :

Toujours plus loin !

Texte de base pour la Promesse :

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 Pionnier /de la Pionnière.
Je connais les principes du Scoutisme basé sur :
- une recherche de perfectionnement personnel;
- une meilleure insertion sociale;
- un esprit de service généreux et enthousiaste.
Je les approuve pleinement et m'engage à en inspirer mon style de vie.



* Le jeune a le choix entre ces trois propositions.

Ce texte sert de base à une discussion entre le jeune et un animateur.
Le contenu peut être adapté.

L'engagement - la Promesse

L'engagement se concrétise essentiellement par l'action que le jeune accomplit en assurant ses choix et responsabilités au sein du projet, une Promesse est cependant proposée si le souhait de s'engager de manière plus formelle est exprimé (dans le cas d'un jeune issu de l'extérieur du mouvement par exemple).

La Promesse est proposée d'office à tous les pionniers qui arrivent de l'extérieur du mouvement et qui n'ont pas eut la possibilité d'exprimer leur engagement scout au sein d'une troupe.

La Saga

Lors de cette cérémonie, le relais fête la réalisation de ses projets, la réussite des défis lancés par les animateurs et la fin des étapes des Pi.

Il s'agit de marquer ensemble les temps forts de l'histoire du groupe et de garder une trace de ce qui a été réalisé ensemble.

C'est une bonne occasion pour fêter le départ du relais pour les Pi qui atteignent 18 ans. La Saga c'est la mémoire du relais, de ses activités.

La totémisation

La totémisation doit être utilisée dans le même esprit et les mêmes recommandations que pour la proposition Scouts/Guides, elle n'est à utiliser que pour intégrer au sein du groupe un jeune qui n'est pas issu d'une troupe.



11. La progression

Les Pi progressent essentiellement à travers les activités, Défis, Entreprises et la vie collective du relais .



Les Étapes (projets personnels) :

En réalisant des étapes, le pionnier pourra en réalisant un projet personnel expérimenter ou approfondir un sujet qui lui tient à cœur. C'est de cette façon que les Pi réalisent leur progression personnelle.

Une étape se termine soit par une présentation au relais soit par une exposition ou une initiation des autres Pi . Un retour vers le groupe est toujours encouragé.

Programme pour les Pionniers en dernière année:

Le Stage - le cycle FAn.



Le Stage s'adresse aux Pi en dernière année. Il s'agit de découvrir un peu le métier d'animateur, d'éprouver ses motivations à devenir animateur et de découvrir la démarche qu'il y a derrière la mission d'animer.

Pendant plusieurs semaines, le Pi concerné participera aux activités d'une autre section (colonie, meute ou troupe) en s'intégrant dans une équipe d'animateurs. Le Pi pourra observer, évaluer et animer des activités.

Le stage aura deux axes : **observation** (comportement de l'animateur, vie du groupe) et **action** (animer une activité en première ligne), il s'agit de donner le goût, emmener un jeune avec soi pendant 3 réunions ne suffit pas, il faut associer aux préparations, permettre les contacts et l'interaction. Important ! Une bonne collaboration entre les différentes équipes de responsables est indispensable pour la réussite des stages. Une discussion autour de ce que le jeune a vécu est organisée entre les Pi en stage, les animateurs, le RU peut également jouer un rôle constructif dans le suivi de ces stages.

Dès que possible : enclencher une démarche FAn

Les pionniers en dernière année sont invités, si du moins c'est leur choix, à entamer leur formation d'animateur. (FAn). La période conseillée pour entreprendre cette démarche correspond aux sessions de formation qui débutent à Pâques.



Quelques thèmes et domaines et idées à exploiter en progression :



A. Exploration et Découverte

Thèmes :

- Mobilité des jeunes
- Voyageurs actifs
- Communication
- Apprentissage interculturel
- L'Europe et les régions

B. Qualité de la Vie

Thèmes :

- Vie en plein air
- Nature et environnement
- Consommation
- Relations Humaines
- Vie de famille
- Santé
- Énergie



C. Démocratie

Thèmes :

- Paix
- Justice
- Minorités
- Institutions Nationales & Européennes
- Droits de l'Homme
- Égalités
- Conflits



D. Culture

Thèmes :

- Spiritualité - Religions
- Identité européenne
- Apprentissage interculturel
- L'Europe dans le monde



E. Solidarité

Thèmes :

- Pauvreté
- Minorités
- Discriminations
- Engagement communautaire
- Éducation au développement
- Désastres naturels
- Problèmes sociaux
- Justice

F. Insertion sociale et professionnelle

Thèmes :

- Organisations
- Métiers et carrières
- Informations et conseils
- Développement personnel
- Relations humaines
- Chômage
- Formation



12. Le Sagagenda.

Le Sagagenda est le carnet destiné aux Pi.

Les objectifs principaux de cet outil sont de :

- soutenir la proposition et le cadre symbolique des pionniers;
- permettre la planification des projets et actions des pionniers;
- offrir un cadre pour planifier organiser et soutenir la progression personnelle et les projets des jeunes.

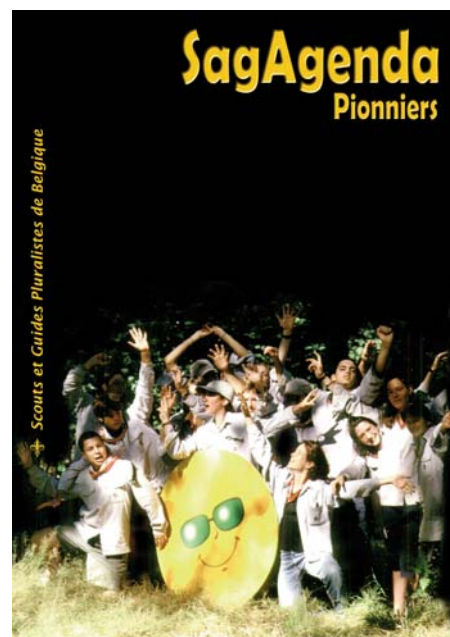
Il est conçu comme un agenda pour que chacun puisse y noter les rendez-vous du relais , mais aussi pour y planifier les échéances des étapes de progression. Il s'agit aussi d'un outil d'organisation des tâches que le Pi prendra en charge pour la réussite des entreprises que vous réaliserez en relais tout au long de l'année.

Le Pi trouvera également des pages libres pour des notes personnelles ou pour fixer sur papier des moments importants pour y coller des photos , des chants, des trucs techniques, ...

Pour que cet outil soit intemporel, nous avons laissé les dates vides, à chacun de les compléter.

Les jours de semaine sont plus petits que ceux des week-ends pendant lesquels la vie de pionnier est la plus intense, rien n'empêche de remplacer son agenda scolaire par le sagagenda ...

Chaque mois, un sujet en rapport avec la vie de pionnier SGP est développé. Il s'agit d'informations, de pistes pour agir, réfléchir ou s'engager (seul ou en compagnie des autres pionniers).



13. L'écusson Pi

En matière d'insignes, rien de plus simple ... il n'y en a qu'un.

Un insigne d'appartenance à la branche qui se place au-dessus de la poche gauche.

Cet insigne est également un logo que vous pouvez utiliser à loisir pour vos convocs, T-shirts, casquettes, tatouages



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 - B1060 Bruxelles

Tél : 02/539.23.19 - Fax : 02/539.26.05

www.sgp.be - info@sgp.be

