



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

**Scouts
et
Guides**

Pédagogie Scout/Guide

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.

Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs



sgdf.fr

Scouts et Guides de France
Immeuble le Baudran - Bâtiment D
21-37 rue de Stalingrad 94110 Arcueil
Tel. 01 44 52 37 37

 / scoutsetguides

 / sgdf





Expérimentations

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.

Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs.



Scouts et Guides de France
Immeuble le Baudran - Bâtiment D
21-37 rue de Stalingrad 94110 Arcueil
Tel. 01 44 52 37 37

 / scoutsetguides
 / sgdf



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

La vie en unité et en équipe

DEFINITIONS

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

OBJECTIFS EDUCATIFS

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

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



PRESENTATION

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

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

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

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

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

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

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

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

DANS LE DETAIL

LA CHARTE DE LA COMMUNAUTE

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



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

LA MISE EN EQUIPE

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

LES ACTIVITES EN AUTONOMIE

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

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

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

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



Le projet d'équipe

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

Cette action doit répondre aux critères suivants :

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

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

L'excursion

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

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

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

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

L'exploration

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



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

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

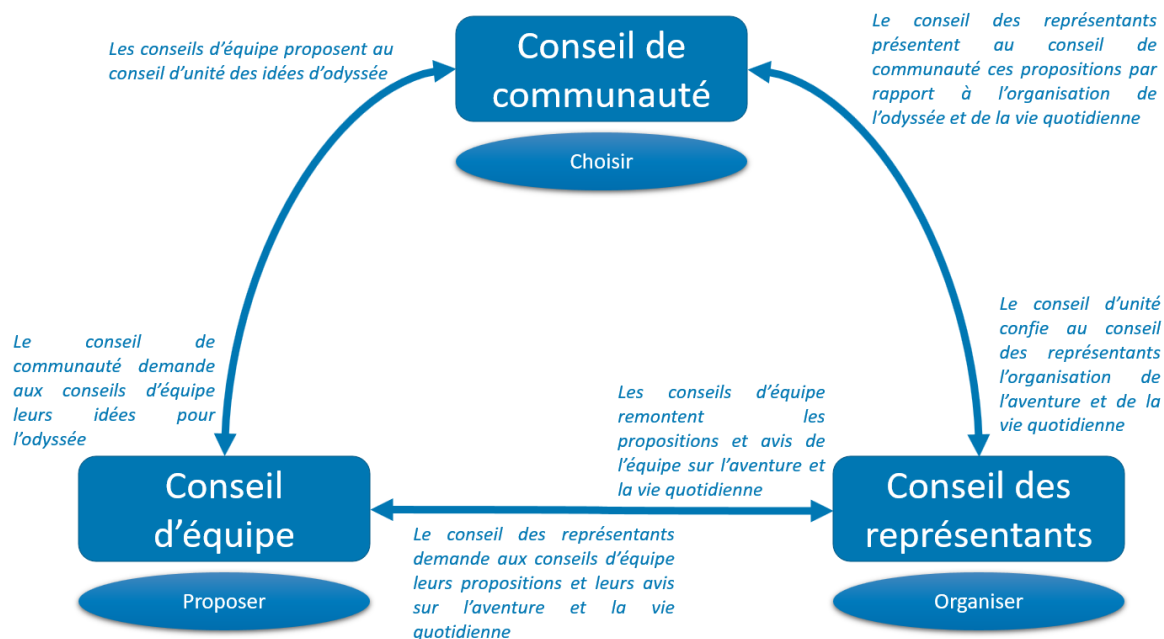
Pour ce temps, l'équipe choisit son projet d'exploration, en fonction de ses envies et de ses besoins. Chaque jeune, par son rôle, y prend part et y trouve sa place. Des temps sont prévus en amont de l'exploration pour permettre à l'équipe de la préparer avec les chefs et cheftaines.

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

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



JEU DES CONSEILS



Le conseil d'équipe

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

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

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

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

Le conseil de communauté

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



redescendre de l'information.

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

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

Le conseil des représentants

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



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

Le projet chez les Scouts-Guides

DEFINITION

Chez les scouts-guides, l'**odyssée** est un projet utile qui se vit collectivement, en **communauté** ou en **équipage** et qui permet à chacun et chacune de progresser. Elle répond à trois critères : **Utilité, Découverte et Créativité**. Le projet est choisi par les jeunes dans une démarche définie et se termine par une **relecture/célébration**.

L'Odyssée est un moyen de mettre en œuvre la proposition pédagogique et non une fin en soi (**valorisation du chemin parcouru**).

La **communauté** vit au moins deux **odyssées**, une pendant l'année, et une pendant le camp. L'**odyssée** inclut toute la période du choix, de la préparation, de la réalisation et de la célébration. Pour choisir l'**odyssée**, il faut que l'année soit lancée et les équipages constitués.

OBJECTIFS EDUCATIFS

- Expérimenter le choix collectif via la méthode du jugement majoritaire
- Découvrir la vie d'un projet collectif
- Prendre des responsabilités dans le cadre d'un projet
- Acquérir des savoir-faire, des savoir-être et vivre des expériences



PRESENTATION

Le projet des scouts et guides, **l'odyssée** donne l'opportunité de grandir en s'engageant pleinement. Il est composé d'activités proposées, organisées et vécues par les scouts et guides avec l'aide de la maîtrise. L'odyssée naît des envies des jeunes et non de la tradition du groupe ou des souhaits des chefs et cheftaines. Laisser choisir les jeunes, c'est les impliquer dans la construction de l'année, leur donner un pouvoir de décision et les responsabilités qui vont avec. C'est l'occasion de renforcer encore davantage l'apprentissage du savoir-être et d'initier les jeunes à la citoyenneté active. C'est le meilleur moyen pour que les scouts et guides s'impliquent et grandissent grâce à l'odyssée.

L'odyssée est à la hauteur des ambitions des scouts et guides, tant pour les activités que pour la durée. Les chefs et cheftaines ne doivent pas les laisser se débrouiller parce qu'ils et elles ont choisi, mais les accompagner à cadrer et organiser leur projet pour que les scouts et guides s'y épanouissent à leur rythme et leur niveau. L'odyssée est vécue sur une période de 4 mois maximum qui incluent toute la période du choix, de la préparation, de la réalisation et de la célébration.

La chronologie suivante est recommandée pour aider à la mise en place du projet chez les scouts-guides :

- Janvier/Février : choix du projet d'année
- Février/Mars : préparation
- Mars/Avril : réalisation et célébration
- Mai : choix du projet de camp
- Juin/juillet : préparation du projet de camp
- Juillet/août : réalisation et célébration de du projet de camp



DANS LE DETAIL

CHOISIR L'ODYSSEE

En amont du choix du projet, la maîtrise choisit si celui-ci sera vécu en équipe ou en unité en fonction de l'analyse de l'unité. Elle en informe les jeunes en leur expliquant le processus.

Réflexion individuelle (15 minutes)

Ce temps, vécu par chaque jeune de manière individuelle sans chef/cheftaine, doit permettre à chaque jeune d'imaginer ce qu'il a envie de vivre. Un outil de réflexion est proposé pour accompagner les jeunes (cf. fiche Choisir son odyssee).

L'objectif de ce temps est que chaque jeune réfléchisse à ce qu'il a envie de faire, ce qui l'intéresse, ce qui lui tient à cœur et pourquoi pas à une idée de projet. Ce n'est pas grave de ne pas avoir d'idées à proposer à l'issue de ce temps. Il est important que chacun et chacune prenne conscience de ses envies pour pouvoir ensuite participer à l'élaboration de du projet et voter.

Réflexion en équipe (30 minutes)

Ce temps, vécu en équipe, doit permettre de décider d'une proposition commune. Un chef/cheftaine intervient ponctuellement pour s'assurer du bon déroulement des échanges dans l'équipe et de la faisabilité des projets.

L'objectif est de rechercher un consensus, une fusion de plusieurs idées plutôt qu'une confrontation des idées. Le rôle des chefs et cheftaines est de s'assurer que les jeunes sont dans une démarche de débat constructif et trouvent un moyen de créer un consensus. Une fois d'accord, l'équipe décide comment elle souhaite présenter sa proposition au reste de l'unité (sketch, chanson, tableau vivant, jeu...). Les chefs et cheftaines sont disponibles pour accompagner les scouts et guides dans la réalisation de cette présentation.



Réflexion en unité (1 heure)

Ce temps, vécu en unité, doit permettre aux équipes d'échanger sur leurs idées pour ensuite pouvoir choisir le projet. Il se découpe en 3 phases :

- Présentation des projets selon la forme proposée (spectacle, casino, stand...) ;
- Rassemblement de l'unité, les chefs et cheftaines peuvent voir si des projets se ressemblent et peuvent être fusionnés ;
- Vote selon une méthode de jugement majoritaire (https://fr.wikipedia.org/wiki/Jugement_majoritaire).

PREPARER ET VIVRE L'ODYSSEE

Préparation de l'odyssée

La préparation peut prendre un à deux week-ends, en fonction de l'ampleur de l'odyssée. Il s'agit de cadrer suffisamment le projet pour que sa réalisation ne prenne pas complètement le pas sur la vie de l'unité. Au-delà de la vie quotidienne, des grands jeux, veillées ou encore temps nature doivent continuer à être vécus en parallèle du projet. La maîtrise sera vigilante à ce qu'une préparation trop ambitieuse ne décourage les jeunes. La maîtrise pourra s'appuyer sur le conseil des représentants qui rassemble un ou une représentante de chaque équipe et un chef ou cheftaine. Il permet d'échanger sur la vie quotidienne ainsi que la progression de l'odyssée. Les différents rôles choisis seront investis selon leurs spécificités en essayant de tenir compte de la constellation (axe de développement personnel) choisie par chaque jeune.

Imaginaire de l'odyssée

L'adolescence est un âge de passage, entre deux mondes, celui de l'enfance et de l'âge adulte. L'imaginaire déployé durant les odyssées pourra s'inspirer des mondes parallèles. Grâce à un portail, une porte, une brèche, les adolescents et adolescentes découvrent d'autres univers, s'y aventurent et s'y testent. Le projet s'appelle l'odyssée justement pour embarquer les scouts et guides dans des aventures oniriques, faisant appel à l'exploration et aux voyages. L'odyssée s'inscrit dans un imaginaire choisi par



l'unité pour sa vie quotidienne et ses activités. Débutant en janvier, un nouvel imaginaire peut être trouvé lorsque l'odyssée a été définie, pour embarquer les scouts et guides dans un nouvel univers, imaginaire mais cohérent avec qu'ils et elles vivent.

Vivre l'odyssée

La maîtrise accompagne la communauté dans toute la réalisation de l'odyssée en cohérence avec la posture éducative proposée pour la branche (cf. fiche Relation éducative – moniteur d'escalade). Les chefs et cheftaines sont garants du cadre global de l'odyssée. Ils n'hésitent pas à se renseigner ou se former pour accompagner les jeunes dans le projet. Ils proposent des activités et une progression adaptée en fonction de l'analyse de leur unité. Ils ont un rôle de conseil tout au long de l'odyssée en prenant du recul par rapport à leurs convictions et envies. Ils accompagnent les jeunes en faisant avec et en les laissant faire pour qu'ils puissent expérimenter et apprendre à d'autres. Enfin ils laissent aux jeunes leur autonomie tout en vérifiant et en accompagnant leur progression, dans une dynamique de valorisation continue durant l'odyssée.

Le projet vécu durant l'odyssée doit avoir une fin définie, marquante, lors d'une journée ou d'un week-end. Il n'existe pas de possibilité d'échouer lors d'une odyssée, car sa finalité et sa réussite sont principalement orientées sur la façon de faire plutôt que sur le résultat. La maîtrise pourra en faire le rappel en cas de difficultés rencontrées lors de la préparation ou de la réalisation du projet.



CELEBRER L'ODYSSÉE

La célébration de l'odyssée est un temps fort pour les scouts-guides. Elle permet de symboliser la fin, prendre du recul sur ce qui a été vécu et valoriser les savoir-être et faire des scouts-guides.

La célébration est composée de trois temps :

- Le résumé du projet qui a pour but de rappeler de la façon ce qui a été vécu tout au long de l'odyssée par la communauté. Ce résumé doit être réalisé de manière neutre et factuelle pour ne pas influencer les jeunes
- Un temps spirituel qui a pour but de permettre aux jeunes de faire le bilan de ce qu'ils ont vécu et de ce qu'ils ont appris lors de cette odyssée. Ce temps se compose des 4 temps proposés pour vivre un temps spirituel chez les scouts et guides.
- L'ajout d'une trace sur la frise de la communauté qui a pour but de reproduire un élément marquant de l'odyssée sur la fresque de la communauté.

La célébration se conclut par un moment festif autour d'un goûter, d'un repas, d'une veillée, etc.



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

**Scouts
et Guides**

Rôles et progression personnelle

DEFINITIONS

Les rôles sont des missions fonctionnelles permettant d'organiser la vie de l'équipe, la vie de la communauté et la réalisation de l'odyssée. Ils se choisissent et se vivent au sein d'une équipe. Chez les scouts-guides, c'est la première fois que le/la jeune assume un rôle précis et dans la durée au sein de l'équipe. Choisir un rôle, ce n'est pas savoir tout faire, mais avoir l'envie d'apprendre et de s'y développer.

Les constellations sont les axes qui permettront d'approfondir les rôles. Elles leur sont liées, et permettent aux scouts-guides de développer des savoirs, savoirs-faire et savoirs-être.

OBJECTIFS EDUCATIFS

Les objectifs éducatifs de la progression personnelle sont :

- permettre aux jeunes de choisir et prendre une place ou mission particulière dans le groupe
- développer leur autonomie dans leur capacité à faire des choix, à les exprimer et à les mettre en œuvre
- permettre aux jeunes d'expérimenter le leadership dans chacun de leur rôle



PRESENTATION

La progression personnelle est la méthode permettant à chaque scout et guide de grandir, de s'épanouir, et de développer ses savoirs, savoir-faire et savoir-être selon les six axes de développement. La progression personnelle se vit principalement par les rôles qui sont au nombre de six.

Les rôles sont des missions fonctionnelles participant à l'organisation de la vie de l'équipe, de la communauté ou encore à la mise en œuvre de l'odyssée. Ils se choisissent et se vivent au sein d'une équipe. Chez les scouts-guides, c'est la première fois que le/la jeune assume un rôle précis et dans la durée au sein de l'équipe. Choisir un rôle, ce n'est pas savoir tout faire, mais avoir l'envie d'apprendre et de développer des compétences en lien avec les missions liées au rôle.

Les constellations sont les axes qui permettront d'approfondir les rôles. Elles leur sont liées, et permettent aux scouts-guides de développer des savoirs, savoir-faire et savoir-être.

Les constellations sont les suivantes :

- Constellation de l'humanité : développement affectif (Vivre avec rayonnement)
- Constellation de l'énergie : développement physique (Vivre avec énergie)
- Constellation de l'espérance : développement spirituel (Vivre avec espérance)
- Constellation de la coopération : développement social (Vivre ensemble)
- Constellation de l'esprit : développement intellectuel (Vivre avec son temps)
- Constellation de la sagesse : développement Moral (Vivre avec sagesse)

Choisir un rôle, c'est s'engager sur différentes missions fonctionnelles qui ne sont pas optionnelles car elles sont indispensables à la vie de l'équipe et de la communauté, au bon déroulement des démarches et à l'avancée de l'odyssée.

Les constellations ont pour but d'aider le jeune à explorer différents caractères au travers de son rôle.



Gastronome	
Missions : <ul style="list-style-type: none"> • Gérer les menus et la liste des courses • Gérer le budget • Proposer les temps de prière lors des repas et leur préparation. • Prévoir une alimentation durable • Prendre en compte chacun dans la composition du repas (allergies, choix alimentaires...) 	
Constellations	Constellation de l'humanité : proposer des menus qui plaisent/conviennent à tous <i>Exemples : faire la liste des allergies et des goûts des jeunes de son équipe, animer une activité pour découvrir les saveurs et plats de la région pendant l'année ou au camp, animer un conseil d'équipe et/ou un conseil des représentants pour prévoir les menus d'un week-end et/ou du camp</i>
	Constellation de l'énergie : s'assurer que l'alimentation est équilibrée et variée <i>Exemples : proposer une activité pour mieux comprendre le rôle de l'alimentation, proposer un menu équilibré contenant les différents types d'apports nécessaires, rencontrer un ou une nutritionniste ou diététicien.ne pour préparer les menus de l'équipe pour un week-end ou le camp</i>
	Constellation de l'espérance : permettre à chacun de se retrouver dans des temps spirituels avec la notion de partage <i>Exemples : créer un bénédicité pour l'équipe, préparer un repas en lien avec les fêtes religieuses pour découvrir les différentes pratiques religieuses, animer un temps spirituel autour de la préparation d'un repas ou de la prise du repas d'équipe ou de l'unité</i>
	Constellation de la coopération : coordonner son équipe lors de la préparation du repas <i>Exemples : faire les courses du week-end ou du camp au marché ou chez un agriculteur local pour échanger avec le producteur, partager les tâches pour que chacun trouve sa place dans la préparation du repas, gérer le budget d'un concours cuisine</i>
	Constellation de l'esprit : découvrir des techniques et des aliments nouveaux <i>Exemples : apprendre une nouvelle recette pour un week-end, organiser un repas zéro déchet, partager une technique de cuisson (four solaire, marinade...)</i>
	Constellation de la sagesse : mettre en place des pratiques plus respectueuses de l'environnement <i>Exemples : présenter au reste du groupe les différents modes d'alimentation (végétarien, carnivore, vegan, sans gluten...), élaborer une charte de l'intendance avec mon équipe, ma communauté ou en conseil des représentants, proposer un partenariat avec un producteur local pour le week-end ou le camp et adapter les menus en fonction des produits disponibles</i>



Reporter	
Missions : <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer sur ce qu'il se vit dans l'équipe et la communauté • Coordonner les différents conseils et s'assurer de la transmission des informations + faire tourner le temps de parole • Ecrire/Trouver la prière pour le temps spirituel • Rendre compte de l'empreinte écologique de l'équipe • Exemple : tenir un carnet "écolo" suivant l'impact écologique des activités • Faire attention à ce que chacun ait pu s'exprimer 	
Constellations	Constellation de l'humanité : valoriser chacun à l'échelle de l'équipe ou de la communauté <i>Exemples : inviter chaque membre de l'équipe à prendre la parole lors du conseil d'équipe, préparer la rétrospective de l'année, d'un week-end, du camp...</i>
	Constellation de l'énergie : créer et se former pour animer la vie de l'équipe et/ou de la communauté <i>Exemples : faire un album photo des jeunes de la commu, mettre en place une signalétique pour l'organisation du camp ou du week-end, animer une activité type "Non mais genre"</i>
	Constellation de l'espérance : apprendre à construire un temps spi <i>Exemples : choisir les chants d'un temps spi à l'aide d'un carnet de chants, lire un texte à la messe ou lors d'un temps spirituel, organiser une rencontre avec un témoin inspirant</i>
	Constellation de la coopération : rendre service à son équipe/sa commu et/ou avec son équipe/sa communauté <i>Exemples : proposer un jeu pour que l'équipe apprenne à se connaître, gérer le panneau d'informations du local et/ou du lieu de camps, organiser un service d'équipe ou de communauté</i>
	Constellation de l'esprit : rendre compte du vécu de son groupe <i>Exemples : tenir à jour un carnet de bord de l'équipe avec les comptes-rendus des conseils, animer un conseil d'équipe, écrire un article sur un projet ou une activité vécue par le groupe et le diffuser en dehors du groupe scout</i>
	Constellation de la sagesse : construire et exprimer son opinion sur un sujet à débat. <i>Exemples : interviewer une personne qui a un engagement fort, organiser un débat sur un sujet qui anime l'équipe (réseaux sociaux, conversion écologique, harcèlement...), réaliser un reportage sur un sujet à débat dans lequel le jeune est capable d'exprimer son avis</i>



Artisan	
Missions : <ul style="list-style-type: none"> Gérer le matériel Coordonner l'installation Prévoir le matériel spi Gérer les déchets et le recyclage. Exemple : trouver où composter à la fin d'un week-end Faire en sorte que chacun est une place qui lui convient, le matériel nécessaire et suffisamment d'intimité 	
Constellations	Constellation de l'humanité : aménager des espaces de vie <i>Exemples : décorer le coin d'équipe, proposer des installations d'hygiène agréables pour que chacun et chacune puisse s'y rendre sereinement, identifier les attentes de chacun pour se sentir bien installé...</i>
	Constellation de l'énergie : penser au confort et à la sécurité <i>Exemples : adapter les installations à la morphologie des membres de l'équipe, connaître les règles de sécurité sur l'utilisation du matériel à disposition</i>
	Constellation de l'espérance : concevoir des lieux dédiés à la spiritualité de chacun <i>Exemples : installer un coin spi/prière, visiter un lieu de culte pour comprendre son organisation</i>
	Constellation de la coopération : coordonner l'installation lors des WE et du camp <i>Exemples : identifier le matériel nécessaire au reste de l'équipe pour leur rôle, présenter des techniques d'installation aux nouveaux arrivants, trouver un rôle adapté à chacun au moment des installations</i>
	Constellation de l'esprit : mettre en œuvre des techniques de construction et les transmettre <i>Exemples : apprendre et mettre en œuvre une nouvelle technique de construction, coordonner une installation commune avec différentes techniques, proposer une implantation du coin d'équipe en respectant les contraintes et les bonnes pratiques</i>
	Constellation de la sagesse : s'engager et faire s'engager son équipe sur la gestion des déchets et le respect de l'environnement <i>Exemples : faire des affichages pour la gestion des déchets, mettre en place une charte d'équipe sur les règles de vie dans le coin d'équipe (en WE, au camp ou au local), organiser une action de ramassage de déchets</i>



Cartographe	
Missions : <ul style="list-style-type: none"> • Lire une carte et oriente l'équipe • S'installer dans la nature • Trouver le lieu adapté pour réaliser le temps spirituel et le prépare • Prévoir les temps libres et prendre le temps Exemple : proposer un temps nature • Rassurer et former ceux qui ont besoin quant à la vie dans la nature 	
Constellations	Constellation de l'humanité : partager ses connaissances et ses émotions face à la nature <i>Exemples : organiser une veillée étoile, lire et écrire des poèmes sur la nature, organiser un temps de relaxation / technique de respiration.</i>
	Constellation de l'énergie : évoluer dans la nature grâce à ses observations <i>Exemples : organiser une activité d'observation de la nature basée sur les 5 sens, adapter un itinéraire aux capacités physiques de chacun, organiser une course d'orientation en utilisant les techniques pour savoir se repérer</i>
	Constellation de l'espérance : apprendre à préparer un temps spirituel sur la nature <i>Exemples : choisir une prière, un texte, présenter au reste de l'équipe, une personne qui a eu un engagement de foi et de nature, proposer un temps d'observation de la nature basé sur l'idée de la Création.</i>
	Constellation de la coopération : organiser une activité en lien avec le lieu de vie/ de week-end/ de camp <i>Exemples : se renseigner et présenter les spécificités de la faune et de la flore locale au reste de l'équipe/de la communauté, participer et faire participer le groupe à une action en partenariat avec une association de protection de la nature.</i>
	Constellation de l'esprit : apprendre à connaître la nature et transmettre ses connaissances <i>Exemples : apprendre à reconnaître les types d'arbres, apprendre des techniques avancées d'orientation, animer un temps de "formation" autour de la topographie</i>
	Constellation de la sagesse : s'interroger sur son mode de vie et amener les autres à s'interroger <i>Exemples : proposer des ateliers temps calme, proposer des engagements "nature" pour la communauté et/ou l'équipe, organiser la "désinstallation" avec une réflexion "impact sur la nature"</i>



Panseur/Panseuse	
Missions : <ul style="list-style-type: none"> • S'assurer de la sécurité physique et morale de ses coéquipiers • Prévoir l'infirmerie • Encourager chacun et chacune à s'exprimer librement lors des temps de partage • Proposer des produits d'hygiène écoresponsables • Veiller à la place de chacun et chacune dans l'équipe, gère et alerte sur les conflits au sein de l'équipe 	
Constellations	Constellation de l'humanité : organiser des temps d'échanges en fonction des besoins du groupe <i>Exemples : humeur du jour, proposer et animer des temps d'échange à l'équipe ou la communauté (résolution de tension, questions de maltraitance...), prendre contact avec un partenaire pour aborder des sujets en équipe comme le harcèlement, le numérique, la sexualité...</i>
	Constellation de l'énergie : connaître les risques liés à la vie dans la nature et apprendre à les gérer <i>Exemples : repérer les principaux risques du lieu d'installation et en faire une présentation au reste de l'équipe / communauté, se former aux premiers soins</i>
	Constellation de l'espérance : organiser des temps de partage et/ou des temps spirituels facilitant la vie en communauté <i>Exemples : lire un témoignage ou un texte le respect des autres et la vie ensemble, écrire un texte ou une prière pour parler de la richesse de la vie en collectivité, faire vivre un temps sur le pardon</i>
	Constellation de la coopération : apprendre à communiquer dans le respect de chacun <i>Exemples : apprendre une ou plusieurs méthodes de communication non violente, se renseigner sur les questions d'image de soi sur les réseaux sociaux et en faire une présentation au reste du groupe, être médiateur des conseils organisés</i>
	Constellation de l'esprit : chercher des solutions pour assurer le bien-être de chacun <i>Exemples : organiser un atelier pour fabriquer les produits d'hygiène utiles à l'équipe/la Tribu, recenser les besoins de formations de chacun pour s'épanouir dans son rôle et les partager à la maîtrise</i>
	Constellation de la sagesse : sensibiliser les autres jeunes sur leurs droits <i>Exemples : présenter au groupe la déclaration universelle des droits de l'enfant, veiller à ce que les notions de bientraitance de la charte soient respectés, organiser la rencontre avec un partenaire sur les questions de bientraitance et de droits de enfants</i>



L'alchimiste	
Missions : <ul style="list-style-type: none"> Animer les jeux et veillées lors des temps d'équipe Proposer des activités physiques Animer des temps spirituels Veiller au respect de l'environnement en activité Exemple : organiser des activités physiques et écologiques comme un concours ou un randonnée de ramassage de déchets S'assurer de l'accessibilité des activités pour l'ensemble de l'équipe, soutenir et encourager ceux qui en ont besoin 	
Constellations	Constellation de l'humanité : faire vivre de nouvelles animations au groupe <i>Exemples : organiser un jeu sur les émotions, organiser un grand jeu adapté à chacun, organiser la veillée festive en s'assurant de la place et du bien-être de chacun</i>
	Constellation de l'énergie : comprendre et appliquer la notion de limite (sécurité, physiques...) <i>Exemples : veiller au respect des consignes de sécurité lors des activités (eau, casquettes...), organiser une activité de relaxation pour prendre conscience de son corps, proposer des activités physiques, tout en prenant en compte les capacités de chacun et chacune.</i>
	Constellation de l'espérance : animer des temps spirituels et des temps forts de la vie du groupe <i>Exemples : proposer un texte pour vivre le temps spirituel de l'explo, animer la célébration d'une odyssée vécue en communauté ou en équipe.</i>
	Constellation de la coopération : découvrir des techniques qui favorisent l'expression des talents de chacun <i>Exemples : gérer le bâton de parole lors d'un conseil, organiser un vote pour élire les 3 jeux les plus appréciés de la communauté et les organiser pendant l'année, organiser un grand jeu de coopération</i>
	Constellation de l'esprit : apprendre à animer des activités <i>Exemples : présenter les règles du jeu animé par son équipe, animer un temps nature pour la communauté, réaliser un carnet de jeux et activités pour son équipe</i>
	Constellation de la sagesse : mettre du sens dans les activités que l'on propose <i>Exemples : faire découvrir un lieu dans la nature au reste du groupe, organiser une activité de préservation de la nature comme recenser les insectes et les oiseaux</i>



LE CHOIX DES ROLES ET DES CONSTELLATIONS

Pendant le premier week-end de la communauté (courant octobre), les rôles sont choisis par les scouts et guides lors d'un conseil d'équipe. Après avoir choisi chacun leur rôle, les scouts et guides choisissent la constellation qu'ils et elles souhaitent développer parmi les six. En fonction du rôle, la manière de progresser dans la constellation choisie sera différente.

Les jeunes sont invités à changer de rôle pour l'été. Le processus de choix du rôle et de constellation est le même à l'année et pendant le camp. Les rôles du camp sont choisis lors d'un conseil d'équipe au début du camp ou, si cela est possible, en amont du camp. Ils auront donc, en principe, deux rôles et deux constellations dans une année chez les scouts-guides. Cependant, la temporalité est propre à chaque jeune. Certains auront besoin de quelques mois pour s'épanouir dans un rôle et/ou une constellation, d'autres auront besoin de toute l'année.

Au cours de leurs années à la communauté, les scouts-guides sont invités à parcourir les six constellations

1. Le choix des rôles

Lorsque les équipes sont constituées, les jeunes sont invités à organiser un conseil d'équipe au cours duquel ils vont choisir leur rôle. Avant cela, les chefs et cheftaines auront présenté les différents rôles. Il est important de savoir que deux jeunes d'une même équipe peuvent prendre le même rôle s'ils le souhaitent. De même, lors de la discussion en équipe, un rôle peut ne pas être pris tant que cela ne met pas en cause le fonctionnement de l'équipe.



2. Le choix des constellations

Ensuite, les jeunes seront invités à choisir la constellation qu'ils souhaitent développer dans le cadre de leur rôle. Avec l'aide des chefs et cheftaines, notamment pour les plus jeunes de la communauté, le jeune se pose la question de ce qu'il sait faire, du champ dans lequel il aimerait progresser et des défis qu'ils souhaitent se donner.

Si un jeune se sent à l'aise, il peut choisir une nouvelle constellation en cours d'année. La maîtrise aura pour mission d'accompagner le jeune pour voir s'il a exploré à fond la constellation initialement choisie.

LA RELECTURE DE LA PROGRESSION PERSONNELLE

En fin d'année et en fin de camp, les jeunes sont invités à réfléchir sur la progression qu'ils ont eue pendant la période écoulée.

Les chefs et cheftaines les font réfléchir sur les questions suivantes :

- Quel rôle ai-je choisi ? Pourquoi l'ai-je choisi ?
- Qu'ai-je mis en place pour mon rôle ? Ma mission ?
- Qu'est-ce que j'ai appris en réalisant ces différentes missions et actions ?
- Est-ce que j'aurai aimé en faire plus ? Si oui, pourquoi n'ai-je pas pu réaliser mon rôle jusqu'au bout ?
- Qu'est-ce que j'aimerais mettre en place pour l'année prochaine/ le camp/ ma constellation suivante ?

Cette réflexion doit également être proposée aux jeunes qui souhaitent faire une deuxième constellation dans l'année.



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

**Scouts
et Guides**

3^e année : l'année du rêve

DEFINITION

L'année du rêve est la 3^e année pour les scouts guides de 13 ans qui vont passer à la caravane l'année d'après. L'âge importe, non pas le nombre d'années. Le parcours scout comme le parcours personnel compte : chaque jeune a vécu des temps forts dans sa vie personnelle et peut en prendre conscience pour avancer dans son cheminement. Leurs expériences sont aussi utiles pour permettre de faire grandir les autres jeunes de l'unité.

OBJECTIFS EDUCATIFS

Les objectifs de cette année :

- Relire son parcours scout et hors scout
- Vivre un projet personnel
- Faciliter le passage à la caravane
- Prendre une place de facilitateur dans l'unité : transmission de compétences, accompagnement des plus jeunes, coordination d'équipe



PRESENTATION

Les scouts et guides de 3ème année vivent plusieurs temps forts :

- **Rêver** : le temps de début d'année avec une relecture et le lancement dans leur mission de facilitateur
- **Oser** : créer et réaliser son projet personnel
- **Imaginer** : un temps pour changer le monde par petit pas et penser son futur
 - Rencontrer la caravane
 - Penser un projet personnel pour soi et pour le monde
- **Être fier** : se préparer à passer à la caravane
 - Témoigner de son projet
 - Relire ses années et en retirer le positif
 - Recevoir les mercis

DANS LE DETAIL

LA HALTE : REVER

Ce premier temps a lieu au tout début de l'année pour les scouts et guides de 3e année, lors d'une première rencontre de la communauté. L'objectif est de relire le parcours chez les scouts ainsi que celui du jeune de manière générale (au collège, en famille, dans d'autres activités...).

C'est le moment pour eux et elles de réfléchir à ce dont ils et elles rêvent pour leur dernière année dans la communauté : quelles expériences, quelles actions, quels rôles souhaitent-ils ou elles avoir cette année ? Ce temps permet de prendre conscience de leur rôle de facilitateur ou facilitatrice dans l'unité. Ils et elles peuvent réfléchir et écrire des actions concrètes pour répondre aux missions de facilitateur :

- S'assurer que chacun d'entre nous puisse participer à la préparation, réalisation, célébration du projet en fonction de ses capacités
- Être à l'écoute, valoriser et permettre à chacun de faire de son mieux



- Être solidaire dans les moments joyeux comme dans les moments difficiles

Ces actions concrètes sont partagées avec le reste de l'unité, que les scouts et guides aient des repères.

LE PROJET PERSONNEL : OSER

A partir du mois de janvier, une fois l'année et l'odyssée lancées, il est le temps pour les 3^{ème} année de réfléchir à leur projet personnel. Celui-ci est vécu individuellement mais soutenu par le groupe des 3^{èmes} année et par les chefs-cheftaines.

Lors d'un grand jeu (voir la fiche dédiée pour accompagner les 3^{ème} année dans l'imagination de leur projet personnel), les scouts et guides de 3^{ème} année prennent le temps de réfléchir à leur quotidien, leurs actions et comment ils et elles pourraient changer le monde pas à pas. Grâce à différentes étapes du jeu, les jeunes font une liste des choses qu'ils et elles pourraient faire pour eux, le monde et les autres. Accompagner des chefs et cheftaines les jeunes planifient leur projet avec plusieurs sous étapes, les personnes à qui demander de l'aide, la liste du matériel...

Le projet personnel sera ensuite enrichi lors de la rencontre avec les pionniers-caravelles et réalisé d'ici la fin de l'année (idéalement avant la journée Choisis son camp et la préparation de l'été). Puisqu'il est personnel, chaque scout et guide peut le réaliser quand il ou elle le souhaite. Les chefs et cheftaines accompagnent le jeune pour qu'il ne soit pas en échec dans le projet. Ils peuvent à tout moment l'aider à ajuster son projet pour lui permettre d'en être fier.



LA RENCONTRE : IMAGINER

Depuis le début de l'année, les 3^{ème} année sont facilitateurs pour l'unité, ils ont fait au mieux pour expérimenter leur missions.

Le temps est venu de rencontrer la caravane du groupe dans le but de :

- se rencontrer
- faciliter le passage des scouts-guides aux pionniers-caravelles
- s'amuser ensemble
- partager autour des projets personnels des 3e année
- tester une autre relation éducative

Ce temps a lieu à partir du mois de février, pour que les scouts et guides de 3e année aient le temps de prendre leurs marques et commencer à réfléchir à leur projet personnel.

Se rencontrer, c'est permettre aux scouts-guides qui vont bientôt quitter la communauté de découvrir qui sont les pionniers et caravelles et la vie d'une caravane.

Pour faciliter le passage d'une branche à l'autre, cette rencontre doit se faire avec les pionniers-caravelles du même groupe (ou d'un groupe voisin s'il n'y a pas de caravane ou avec plusieurs caravanes du territoire s'il s'agit de petites unités). Les 3e année scouts-guides doivent rencontrer les 1ère et 2e année pionniers-caravelles qui seront là lors de leur arrivée.

Les 3e années pionniers-caravelles organisent ce temps pour les 1ères, 2èmes années pionniers-caravelles et les 3èmes années scouts et guides. L'objectif est qu'ils commencent à travailler en équipe pour commencer une dynamique qui continuera après leur départ aux compagnons. Ils et elles organisent le format de leur choix.



Ce temps doit contenir :

- Un temps de transmission sur les projets individuels : les pionniers-caravelles enrichissent avec un autre regard que celui des chefs et cheftaines le projet individuel des 3ème année scouts-guides sans parler de leurs propres projets persos qu'ils ont vécu en amont.
- Un temps ludique
- Un temps de partage pendant la vie quotidienne (un repas par exemple)

LE PASSAGE : ETRE FIER/FIERE

La fin du camp approche et avec elle, le départ des 3e année pour de nouvelles aventures chez les pionniers-caravelles. Quelques années ou mois, après la cérémonie d'accueil qui a symbolisé leur arrivée dans la communauté, le passage encourage les scouts et guides de 3e année à quitter l'unité pour la caravane.

Pendant le camp, les 3e année prennent un temps avec les chefs et cheftaines pour relire leur année et leur projet personnel. C'est aussi l'occasion de préparer un témoignage de ce projet, et de cette année du rêve, à partager avec le reste de la communauté lors du passage. Témoigner, et être fier de ce que l'on a accompli, est un moment important à vivre avant de quitter l'unité. C'est aussi un point de départ pour envisager et rêver à de nouveaux projets avec la caravane.

Ce témoignage peut avoir lieu lors de la fête de fin de camp, ou à un moment particulier en fonction de l'unité. Il peut prendre la forme que les jeunes souhaitent. Cette fête de fin de camp, et ce moment de passage, est aussi le temps des remerciements pour ces scouts et guides qui quittent la communauté.



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

La relation éducative

DEFINITION

Eduquer, c'est répondre aux besoins des jeunes dans leur volonté de grandir. C'est leur donner les moyens d'acquérir des savoirs, savoir-faire et des savoir-être dans le but de vivre bien en société.

La relation éducative correspond donc aux missions des éducateurs et éducatrices pour éduquer les jeunes. Elle passe par des postures et des comportements pour établir une relation de respect mutuel et de confiance. Ces comportements et postures doivent être adaptés aux jeunes. En effet chaque jeune est différent en raison de son vécu et de ses attentes.



PRESENTATION

Entre 11 et 14 ans, les jeunes ont une très forte envie de liberté et d'indépendance. Ces envies doivent s'accompagner d'un apprentissage de l'autonomie. Le rôle en tant qu'éducateur est d'accompagner les jeunes pour leur permettre de gagner en autonomie progressivement. Le rôle du chef ou de la cheftaine est d'accompagner le jeune sur ce chemin de l'autonomie avec un cadre sécurisant et une progression à son rythme.

Un éducateur doit avoir un comportement modélisant. Être modélisant ne signifie pas être parfait mais être cohérent avec les valeurs que tu cherches à transmettre. En effet, pour être respectées, les paroles ont besoin d'être suivies par des actes cohérents.

Un éducateur doit valoriser les réalisations des jeunes. La valorisation doit se faire sur l'effort fourni plutôt que sur le résultat car chacun est différent. Le rôle de l'éducateur est de créer des opportunités et garantir un cadre pour permettre aux jeunes de développer leurs compétences. Il doit croire en eux et en elles et doit être conscient que chaque jeune progresse en fonction de ses capacités propres.

Trois attitudes sont à bannir en tant qu'éducateur, il s'agit de la fusion, du mensonge et de la violence. En effet, ces attitudes empêchent la mise en place d'une relation de respect mutuel et de confiance.



DANS LE DETAIL

Chez les scouts et guides, le chef ou la cheftaine est un moniteur ou monitrice d'escalade :

- 1. Le moniteur d'escalade choisit le secteur et vérifie le matériel en amont.**
En tant que chef ou cheftaine, je suis garant du cadre et je mets en œuvre la méthode scout.
- 2. Le moniteur d'escalade pratique régulièrement et teste les différentes voies.**
En tant que chef ou cheftaine, je suis continuellement en formation pour développer une expertise de la proposition, du scoutisme et de la tranche d'âge.
- 3. Le moniteur d'escalade choisit les voies en fonction des capacités des jeunes.**
En tant que chef ou cheftaine, j'analyse les besoins de mon unité et je propose des activités et une progression adaptée à chacun des jeunes.
- 4. Le moniteur vérifie son baudrier, avant que le jeune monte. Il leur apprend aussi à assurer les autres en restant près de lui.**
En tant que chef ou cheftaine, j'accompagne les jeunes en faisant avec et en laissant faire pour qu'ils puissent faire et apprendre aux autres.
- 5. Le moniteur d'escalade assure la personne qui monte.**
En tant que chef ou cheftaine, je laisse aux jeunes leur autonomie tout en suivant et en accompagnant la progression.
- 6. Le moniteur d'escalade encourage la personne qui grimpe.**
En tant que chef ou cheftaine, je valorise le jeune et je l'encourage à accomplir ce qu'il ou elle a décidé.



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

La Loi et la promesse chez les scouts-guides

DEFINITION

La **loi** scout regit nos activités scout et tend vers un but : être des citoyens actifs, utiles, heureux et artisans de paix. Elle énonce un ensemble de valeurs et non des règles, elle ne dit pas “le scout, la guide doit” mais “le scout, la guide est”. C’est un ensemble de traits de caractères que le scout ou la guide peut décider de développer. La loi est la même pour tous les membres des Scouts et Guides de France, des farfadets jusqu’aux chefs et cadres de l’association.

La **promesse** est l’action du jeune de s’engager à faire de son mieux pour vivre selon la loi des Scouts et Guides de France. Elle est prononcée lorsque le jeune se sent prêt et à partir de l’âge louveteaux-jeannettes. Elle peut être renouvelée à l’occasion de l’arrivée dans la branche des scouts et guides ou des moments forts vécus dans l’unité.

OBJECTIFS EDUCATIFS

- Permettre à chaque jeune de découvrir les valeurs et devoirs liées au fait d’être scout et guide à travers la loi
- Permettre à chaque jeune d’exprimer son choix de suivre la loi des scouts et guides du monde entier



DANS LE DETAIL

LA LOI

La loi est la même pour tous les membres des Scouts et Guides de France, des farfadets jusqu'aux chefs et cadres de l'association. Cette loi traduit nos valeurs à travers ses différents articles. Elle régit nos activités scout et tend vers un but : être des citoyens actifs, utiles, heureux et artisans de paix.

Chez les scouts et guides, les jeunes développent leur compréhension de la Loi, et s'en servent comme repère de vivre ensemble et de valeurs pour se construire. Les scouts et les guides renouvellent leur promesse à partir de cette compréhension nouvelle en renforçant leur capacité à dire « je » avec un groupe plus large.

La loi des Scouts et Guides de France est la suivante :

La guide, le scout :

1. Parle en vérité et agit en cohérence
2. Est digne de confiance et sait faire confiance aux autres
3. Va au-devant des autres et tisse des liens de fraternité avec les scouts et guides du monde entier
4. Emploie ses ressources avec sagesse
5. Affronte les difficultés avec optimisme
6. Participe à la construction d'un monde de justice et de paix
7. Aime et protège la création
8. Vit avec énergie et prend des initiatives
9. Accueille la Bonne Nouvelle par ses actes au service des autres
10. Est responsable de ses paroles, de ses actes et de ses pensées



Article de la loi scout	Exemples d'objectif éducatif
1. Parle en vérité et agit en cohérence	« J'assume une responsabilité et je suis garant ou garante d'une partie de la réalisation d'un projet de mon équipe » (développement social)
2. Est digne de confiance et sait faire confiance aux autres	« La confiance en moi me permet d'avoir confiance dans les membres de mon équipe » (développement moral)
3. Va au-devant des autres et tisse des liens de fraternité avec les scouts et guides du monde entier	« Je suis curieux/ curieuse du monde et des autres et vais à la rencontre des jeunes qui sont dans mon équipe et communauté » (développement intellectuel)
4. Emploie ses ressources avec sagesse	« Je prends conscience de mes capacités physiques dans le but de les développer » (développement physique)
5. Affronte les difficultés avec optimisme	« Face aux difficultés, je persévère pour trouver des solutions » (développement moral)
6. Participe à la construction d'un monde de justice et de paix	« Je m'engage dans des actions concrètes de solidarité » (développement moral)
7. Aime et protège la création	« Je contemple la nature pour y voir la splendeur la splendeur de l'œuvre de Dieu » (développement spirituel)



8. Vit avec énergie et prend des initiatives	« Je tiens compte de l'avis des autres pour mettre en place des actions au sein de l'équipe » (développement moral)
9. Accueille la Bonne Nouvelle par ses actes au service des autres	« Je me met au service de la paroisse » (développement spirituel)
10. Est responsable de ses paroles, de ses actes et de ses pensées	« J'apprends à exprimer mes émotions et ce qui me tient à cœur notamment dans le cadre des conseils »

PROMETTRE ET RENOUVELER SA PROMESSE

La promesse est l'action du jeune de s'engager à vivre selon la loi des Scouts et Guides de France. Promettre de respecter la loi des Scouts et Guides de France est un acte positif et qui invite chaque jeune à faire de son mieux dans cette direction et cet idéal. Les jeunes qui commencent le scoutisme chez les scouts et guides prononcent leur promesse. Les jeunes qui ont déjà prononcé leur promesse dans la tranche d'âge louveteaux-jeannettes renouvellent leur promesse à l'arrivée dans la communauté. La promesse est prononcée à la demande du jeune mais elle peut se faire à plusieurs. Dès le mois d'octobre, les chefs et cheftaines proposent aux jeunes de prononcer leur promesse. Ces derniers décident s'ils souhaitent la prononcer et quand.

Le renouvellement de la promesse peut se faire à tout moment de l'année. En effet, la loi accompagne les moments forts de l'année et la loi peut être redite en unité lors de l'accueil et pendant les promesses, mais aussi lors de la relecture de l'odyssée, lors d'un moment dur vécu en unité... redire la loi peut se faire à tout moment de l'année si cela semble nécessaire au regard du contexte de l'unité ou des attentes des jeunes.



PREPARER SA PROMESSE

La préparation des promesses est composée de 3 temps :

- Un temps d'appropriation ludique (sketch, chanson, grands jeux ...) à la fin duquel les chefs proposent à ceux qui n'ont pas fait la promesse d'y réfléchir et de la préparer,
- Un temps de relecture personnelle : ce temps est proposé à l'ensemble des jeunes qui vont faire leur promesse ou la renouveler.
- Un temps pour faire unité autour de la loi en communion avec les scouts et guides du monde entier. Ce temps peut être l'occasion de témoignages ou un temps autour des promesses de ceux qui souhaitent la prononcer.

La préparation et la cérémonie des promesses doivent être à l'image des scouts et des guides. Attention à ne pas leur imposer de cérémonial, symboles ou déroulé qu'ils n'auraient pas choisi et dont ils et elles n'auraient pas envie. Prononcer sa promesse, le lieu et le déroulé doivent être choisis par les jeunes et correspondre à leurs envies, non celles des adultes

Chaque jeune qui va prononcer sa promesse ou la renouveler est invité à prendre un temps de réflexion accompagné par les chefs sur le sens qu'il accorde à la promesse. Ce temps est important pour l'ensemble des jeunes. En effet, à l'âge des scouts-guides, il est demandé aux jeunes que chacun puisse dire pourquoi il souhaite faire de son mieux pour suivre la loi des scouts et guides.

A l'issue de ce temps de relecture, le jeune décide de la manière dont il veut exprimer sa motivation personnelle. Cela peut se faire par le choix d'un chant, d'un texte, d'un livre, un dessin, un geste, un symbole ou d'un texte qu'il a écrit. Le jeune pourra expliciter son choix devant la communauté. S'il ne le souhaite pas ou est mal à l'aise, le chef qui l'a préparé avec lui peut expliquer son choix en quelques mots.



PREPARER LA CEREMONIE DES PROMESSES

Les jeunes qui ne prononcent pas leur promesse ce jour-là sont sollicités pour l'organisation de la fête des promesses. Ils peuvent notamment organiser un temps festif pour clôturer les promesses (goûter, 5ème...) mais aussi un temps spécifique pour lancer les promesses (jeu de piste pour se rendre sur un lieu canon, fanfare...). Ils peuvent également s'occuper d'allumer un feu ou de faire des torches si les promesses se déroulent à la veillée. Sous la coordination des chefs, les 3èmes années sont les facilitateurs de cette organisation. En lien avec les jeunes qui disent ou redisent leur promesse, ils peuvent également organiser l'animation musicale des promesses.

LE DEROULE DES PROMESSES

Le déroulé de la cérémonie de la promesse repose sur deux axes forts : une mise en valeur de la démarche personnelle de la promesse propre à chaque jeune ; et une identité scout de la cérémonie, montrant l'appartenance de celui-ci au patrimoine des scouts du monde entier.

La fête de la loi ou le moment du prononcé des promesses est évidemment un moment solennel mais il doit également s'agir d'un moment de fête pour la communauté ! La cérémonie se veut simple, le déroulé solennel est succinct et modulable, adaptable à toutes les situations mais aussi à tous les souhaits formulés par les jeunes.



LA CEREMONIE DE LA PROMESSE

Les promesses peuvent commencer par un temps festif et/ou de jeu organisé par les jeunes qui ne promettent pas ou ne renouvellent pas leur promesse.

1. Un **mot d'accueil** pour souhaiter la bienvenue à celles et ceux qui vont promettre avec une **lecture de la loi**,
2. Puis chaque jeune est invité à s'exprimer sur sa motivation personnelle à dire sa promesse. Les jeunes qui promettent pour la première fois s'expriment avant les jeunes qui renouvellent leur promesse. Chacun utilise la forme qu'il a choisie (chanson, texte d'un livre, dessin, ...) et explique son choix à la communauté. S'il ne le souhaite pas ou est mal à l'aise, le chef qui l'a préparé avec lui expliquera son choix en quelques mots.
3. Le moment de la promesse en tant que tel, où la **phrase de la promesse** est dite **en faisant le salut scout**,
4. **L'insigne de promesse est remis** au jeune par un membre de la maîtrise,
5. Le jeune qui vient de faire sa promesse la **partage** alors avec le reste de l'unité : c'est le **salut scout avec ses pairs**,
6. une fois que tous les jeunes sont passés: l'ensemble de la communauté fait le salut et dit le texte de la promesse.
7. Que ce soit au début, au milieu ou à la fin, selon le moment qui conviendra, un **chant** accompagnera ce grand moment dans la vie du jeune.
8. Un moment de fête est partagé.

Ces six temps forts ne sont pas exclusifs et d'autres moments peuvent être ajoutés selon les envies des jeunes (lecture de la Parole ou d'un texte, etc.).



LA PHRASE DE LA PROMESSE

“Aujourd’hui, devant vous, avec l’aide de Dieu et de tous et de toutes, je promets de faire de mon mieux pour grandir, aider mon prochain, agir pour un monde meilleur et vivre selon la loi des Scouts et des Guides de France.”

LES SYMBOLES UTILISES PENDANT LA CEREMONIE

La promesse fait partie intégrante de l’identité des mouvements scouts et guides depuis leur création. La promesse rénovée des Scouts et Guides de France rejoint ainsi cette longue chaîne de témoins qui s’engagent à faire le monde de demain un peu meilleur que celui d’aujourd’hui.

Trois symboles sont proposés pour la cérémonie de la promesse :

- le **salut scout**, qui est le propre de chaque scout et guide qui a fait sa promesse dans le monde entier. Les trois doigts levés symbolisent les trois devoirs (envers soi, envers les autres et envers Dieu), le pouce sur le petit doigt symbolise le fort qui protège le faible.
- l’**insigne de promesse**, qui rappelle au jeune qui le porte sa promesse,
- le **chant de la promesse**, car la promesse est une fête. On peut choisir le chant écrit par le P. Jacques Sevin ou le “nouveau” chant de la promesse.

Enfin, l’**étendard SGDF** (différent du drapeau) peut être utilisé. Il rappelle que la promesse est faite sur la loi des Scouts et Guides de France.



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

**Scouts
et Guides**

La participation des jeunes chez les scouts-guides

DEFINITION

Apprendre par l'action est au cœur de la méthode éducative des Scouts et Guides de France, la participation active est un élément incontournable : aux décisions, aux activités, à la vie de l'unité ou encore au projet. Il est central dans la proposition pédagogique scouts-guides pour faire grandir les jeunes et développer leur leadership.

Faire participer les jeunes ne veut pas dire les laisser se débrouiller et tout faire tout seul. La participation s'apprend et est progressive. Aux chefs et cheftaines d'accompagner les jeunes à prendre leurs propres décisions et s'impliquer à différents échelons.

OBJECTIFS EDUCATIFS

- Apprendre à faire des choix et les assumer
- Être acteur ou actrice dans les activités et la vie de l'unité
- Permettre aux jeunes de développer leur leadership



PRESENTATION

La participation des jeunes, à la vie de l'unité, aux activités, aux décisions à tous les échelons, est une force pour la branche scouts-guides comme pour le mouvement. Ils et elles sont les acteurs et actrices d'aujourd'hui et demain. Le rôle de la branche scouts-guides est de faire grandir les 11-14 ans comme citoyens et les intégrer aux décisions.

Les jeunes participent aux décisions qui le concernent à tous les niveaux, l'équipe est le lieu privilégié pour les 11-14 ans pour apprendre à faire des choix et les assumer.

Rendre les jeunes acteurs peut prendre différentes formes :

- exprimer leurs besoins et leurs envies,
- faire des choix d'activités, de projet, concernant la vie quotidienne,
- créer, réaliser et évaluer des projets,
- donner leur avis sur un sujet qui les concerne



DANS LE DETAIL

La nouvelle proposition pédagogique est pensée pour faire participer les jeunes. Plusieurs lieux et activités sont particulièrement propices et incontournables à la participation des jeunes.

L'équipe

L'équipe est le premier lieu de participation des jeunes et d'apprentissage de l'autonomie.

- **La mise en équipe**, le choix des pairs avec qui ils et elles vont partager leur vie quotidienne, est la première décision à prendre.
- **Le projet d'équipe** est ensuite choisi, défini et réalisé par les jeunes eux-mêmes dans la foulée de la mise en équipe.
- **Les rôles** sont également choisis par les jeunes, en fonction de leurs envies, besoins personnels et de l'équipe.

Le jeu des conseils

Le conseil d'équipe, d'unité et des représentants sont des lieux d'expression et de débat à l'échelle de l'équipe et/ou de la communauté. Ils permettent de prendre des décisions pour le projet et la vie quotidienne.

Le conseil d'équipe rassemble les membres de l'équipe. Il est le premier lieu d'échange et de concertation entre les différents membres de l'équipe. Le conseil de communauté rassemble l'ensemble de l'unité. Il est le lieu privilégié pour prendre des décisions au niveau de la communauté via des votes. Il permet aussi de faire redescendre de l'information. Le conseil des représentants rassemble un ou une représentante de chaque équipe et un chef ou cheftaine. Il permet d'échanger sur la vie quotidienne ainsi que la progression de l'aventure.



Le projet d'unité

L'odyssée est un projet composé d'activités proposées, organisées et vécues par les scouts et guides avec l'aide de la maîtrise. Elle naît des envies des jeunes et non de la tradition du groupe ou des souhaits de la maîtrise. Laisser choisir les jeunes, c'est les impliquer dans la construction de l'année, leur donner un pouvoir de décision et les responsabilités qui vont avec. C'est l'occasion de renforcer encore davantage l'apprentissage du savoir-être et d'initier les jeunes à la citoyenneté active. C'est le meilleur moyen pour que les scouts et guides s'impliquent et grandissent grâce à l'odyssée. Il se choisit et décide grâce à trois temps, individuel, en équipe et en unité pour décider d'un projet d'unité.

Les activités en autonomie

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

La journée Choisis ton camp

L'enjeu de cette activité est d'être insérée dans le processus de montage du dossier de camp, elle doit venir aider la maîtrise à préparer leur dossier et non venir s'ajouter comme une tâche supplémentaire. "Choisir son camp", le planifier prend du temps. Il en est de même en cas de co-construction. C'est pourquoi nous recommandons d'intégrer cette démarche en deux temps :

- Un premier temps en mars avril pour fixer les indispensables (**le projet, le lieu**)
- Un deuxième temps pour co-construire certaines des activités nécessaires au dossier de camp.

De nombreux choix doivent être faits par les jeunes pour le camp : l'imaginaire, la grille d'activités, la journée type, les menus, l'installation dans la nature, le service à la communauté, la démarche spirituelle ou encore l'invitation.



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

Vie dans la nature

DEFINITION

Chez les scouts-guides, la vie dans la nature permet un contact direct et durable avec l'environnement qui nous entoure. Elle offre une multitude d'activités qui répondent à nos ambitions éducatives et vient au service de la méthode scout. La démarche proposée repose sur la découverte de la nature par les jeunes ainsi que son exploration.

OBJECTIFS EDUCATIFS

Les objectifs éducatifs de la démarche nature chez les scouts-guides sont :

- Permettre à chaque jeune de vivre des week-ends campés tout au long l'année.
- Permettre à chaque jeune de vivre chaque rencontre à l'extérieur.
- Permettre à chaque jeune de vivre un temps de découverte du milieu naturel
- Permettre à chaque jeune de vivre une vie quotidienne adaptée à l'espace naturel dans lequel l'unité ou l'équipe se trouve pour la journée, le WE ou le camp

À partir de ces objectifs éducatifs, voici les activités clé de cette démarche nature :

- les temps nature
- les temps d'installation dans la nature
- l'excursion
- l'exploration



PRESENTATION

La nature et la démarche qui l'accompagne sont au cœur de la proposition scouts-guides, et donc des activités vécues par les scouts et guides.

Que ce soit lors des réunions, des week-ends, des mini-camps lors de longs week-ends ou du camp d'été, la nature a toujours sa place et les jeunes sont invités à vivre les activités dans la nature. Pour cela, plusieurs types d'activités vont pouvoir rythmer les rencontres d'année, les week-ends et le camp :

- les temps nature,
- l'installation dans la nature,
- les missions fonctionnelles de chacun des rôles des scouts et des guides,
- l'excursion
- l'exploration



DANS LE DETAIL

ADOPTER DES HABITUDES AU QUOTIDIEN

Au quotidien, tu peux inviter les scouts et les guides à adopter des habitudes de vie plus respectueuses de l'environnement : se déplacer à vélo, consommer des fruits et légumes de saison et produits localement, prendre des pique-nique zéro déchet, recycler les déchets, composter, ...etc. Tu peux regarder le kit conversion écologique.

LES ROLES ET LA DEMARCHE NATURE

La dimension nature est présente dans chaque rôle au travers d'une mission fonctionnelle spécifique :

- le ou la gastronome prévoit une alimentation durable,
- le ou la reporter rend compte de l'empreinte écologique de l'équipe,
- l'artisan gère les déchets et le recyclage,
- le ou la cartographe prévoit des temps nature et des temps d'installation,
- le panseur la panseuse propose d'hygiène écoresponsable,
- l'alchimiste veille au respect de l'environnement en activité.

LES TEMPS NATURE

A chaque rencontre, réunion, journée ou week-end et chaque jour lors du camp, un temps nature est proposé à la communauté. L'objectif est d'approfondir, de manière ludique, les connaissances de la nature des scouts-guides, et des chefs-cheftaines.

Il s'agit aussi bien d'un temps d'observation de la faune ou la flore, de découverte des espèces et de la biodiversité, qu'une observation des étoiles, une construction naturelle ou une activité autour des déchets.

Ce temps nature peut durer 15 minutes, 50 minutes ou 2h, il s'intègre dans le fil des activités de la journée et peut même prendre la place du grand jeu. Pendant l'année, les chefs-cheftaines animent ces temps, et accompagnent les scouts-guides à proposer leurs propres temps nature lors des activités en autonomie et du camp.



L'INSTALLATION DANS LA NATURE

Ce temps a lieu chaque week-end et chaque camp. Il a pour objectif d'apprendre aux jeunes à prendre le temps de se poser les bonnes questions avant d'installer leur tente ou le lieu de vie de l'équipe dans le but de s'installer en respectant l'écosystème environnant.

L'enjeu est de sensibiliser les jeunes à l'impact de notre installation sur la biodiversité et leur transmettre les compétences techniques pour s'installer confortablement dans la nature.

Que ce soit sur un week-end ou lors du camp, ce temps d'installation permet un temps de :

- **repérage** : observer la nature et identifier différentes caractéristiques du lieu de camp,
- **implantation** : choisir l'implantation optimale du camp pour s'adapter aux caractéristiques du terrain,
- **planter sa tente** : choisir où installer sa tente et savoir la monter correctement,
- **construire ses installations** : prendre un temps avant les installations pour les penser ensemble, pour trouver le meilleur compromis entre confort et moindre impact sur l'environnement, en réfléchissant à la symbiose des installations avec le lieu de camp par exemple.

LA DEMARCHE NATURE DANS LES ACTIVITES EN AUTONOMIE

L'excursion et l'exploration sont des temps d'activité propices à vivre un temps nature et un temps d'installation.

Ainsi pendant l'excursion la ou le cartographe de l'équipe anime un temps nature pour l'équipe. Les scouts et les guides peuvent choisir de revivre un temps nature déjà vécu avec la communauté.

Pendant l'exploration, les scouts et les guides vivent le temps d'installation en montant leur tente pour la nuit, et chacun et chacune, en fonction de son rôle, propose une activité en lien avec la démarche nature : une randonnée ramassage de déchets, la fabrication d'un déodorant, une visite d'un lieu d'activité de maraîchage, etc.



UNE VIE SPIRITUELLE EN LIEN AVEC LA DEMARCHE NATURE

Dans l'encyclique *Laudato si'* publié en 2015, le Pape François nous exhorte à protéger notre «maison commune». Avec les scouts et les guides de ton unité tu peux vivre des temps de contemplation, d'observation et d'émerveillement à la nature. Ce sont des temps fondateurs de la démarche spirituelle scouts-guides et de la démarche de conversion écologique.

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.

Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs.



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

**Scouts
et Guides**

Accueil et inclusion chez les scouts-guides

DEFINITION

La démarche d'accueil doit permettre à chaque jeune de devenir scouts et guides et de trouver sa place dans la communauté. Il ne s'agit pas seulement d'inviter et d'accueillir, mais bien d'inclure chacun et chacune.

Accueillir chez les scouts-guides repose sur trois étapes clés : inviter, accueillir et inclure. L'invitation et l'accueil sont des moments simples, adaptables qui peuvent être reproduits à tout moment de l'année, à toutes étapes des projets.

La démarche d'accueil et d'inclusion concerne aussi bien les jeunes qui rejoignent d'eux-mêmes la communauté, que ceux et celles dont les scouts et guides vont à la rencontre et invitent à venir.

OBJECTIFS EDUCATIFS

- Prendre conscience de son individualité de chacun et aussi de la nécessité d'assembler les individualités pour faire groupe
- Faire connaissance avec soi-même, les autres et le scoutisme
- Aller à la rencontre et s'enrichir de ce qui est différent



PRESENTATION

La démarche d'accueil repose sur des deux éléments :

- Deux activités clés déclinables tout au long de l'année et du camp,
- Une attention forte et constante dans la vie quotidienne, ainsi que le projet, à ce que chacun et chacune y trouve sa propre place.

Les activités clés sont :

- **L'invitation** : Elle invite des proches comme des jeunes éloignés du scoutisme à découvrir les scouts-guides, et, s'ils ou elles le souhaitent, à rejoindre la communauté.
- **La cérémonie d'accueil** : Il s'agit d'un temps pris à l'arrivée de chaque nouveau scout et nouvelle guide pour permettre à la communauté de faire connaissance avec le ou la nouvelle arrivante.

Enfin, l'inclusion est un ensemble d'outils pour prendre en compte chacune et chacun dans la communauté, s'assurer qu'il et elle trouve leur place. Cette attention est à destination de l'ensemble des jeunes qui forment la communauté, grâce à l'équipe, aux rôles, au jeu des conseils ainsi qu'à l'attention particulière des 3^{ème} année.



DANS LE DETAIL

L'INVITATION

Il s'agit d'un message envoyé par les membres de la communauté pour inviter de nouveaux et nouvelles jeunes à les rejoindre, à tout moment de l'année. Les scouts et guides doivent réfléchir à ce qu'ils ont envie de faire découvrir à des non-scouts.

L'invitation peut prendre la forme que les jeunes souhaitent : une lettre, une vidéo, une carte postale, un message audio, une chanson, une affiche... Elle peut être envoyée aux louveteaux et jeannettes de 3^e année, à des amis ou membres de la famille connus par un jeune, à des ados que les scouts et guides ne connaissent pas grâce à un partenariat... Cette invitation peut être individuelle, d'une personne à une autre, ou collective, de la communauté à un ou plusieurs jeunes.

Le camp est bien sûr un moment clé pour réaliser cette invitation à rejoindre la communauté à la rentrée. Mais il y a de nombreux moments dans l'année où une invitation peut être faite : lors de la fête de fin d'odyssée, à un week-end découverte, à la journée prépare ton camp, à la lumière de la paix mais aussi à n'importe quel week-end de la communauté !

LA CEREMONIE D'ACCUEIL

Elle a lieu à chaque fois qu'un nouveau scout et ou une nouvelle guide rejoint la communauté. C'est un moment où chacun et chacune est accueilli en tant qu'individu pour former le groupe. Elle peut être préparée par les 3^{ème} et 2^{ème} année qui arrivent en avance lors de la rencontre. Cette cérémonie, festive, permet aux jeunes de faire connaissance, de recevoir son foulard et/ou sa chemise et de marquer leur empreinte dans la communauté. C'est aussi un moment fort où sont partagés et explicités les



différents symboles du scoutisme, permettant à chaque jeune d'avoir la même compréhension et pour certains ou certaines de se remémorer certains éléments.

L'INCLUSION TOUT AU LONG DE L'ANNEE ET DES ANNEES SCOUTES

La proposition pédagogique scouts-guides dispose de tous les éléments pour favoriser l'accueil et permettre l'inclusion de chacun et chacune. Il ne s'agit pas seulement de faire une place dans la communauté à de nouveaux et nouvelles mais de leur permettre de trouver leur propre place pour s'épanouir et vivre du scoutisme.

La charte de la communauté

La charte est un outil pédagogique créée par et pour l'unité. Elle est un élément indispensable à la vie en groupe dans lequel chacune et chacun peut se reconnaître. Sa co-construction a pour but de définir un espace de vie qui permettra au groupe de fonctionner au mieux tout en respectant les besoins individuels. L'objectif éducatif de la charte est de favoriser la prise en compte des besoins de chacun pour mieux vivre en groupe.

La mise en équipe

L'équipe a une place centrale chez les Scouts et Guides. C'est là que les jeunes y expérimentent l'autonomie, les responsabilités, les conseils... C'est au sein de l'équipe qu'ils apprennent l'amitié et l'attention aux autres. L'équipe a une place très importante dans l'accueil et l'inclusion des nouveaux et nouvelles dans l'unité.

Des rôles bienveillants et bientraitants

Chaque rôle a une responsabilité de bienveillance et de vigilance à l'autre au sein de l'équipe et de la communauté. Par exemple, le ou la gastronome prend en compte les allergies et choix alimentaires de l'ensemble de l'équipe dans la composition des



repas. Le ou la reporter fait attention à ce que chacun et chacune puisse s'exprimer, noter et faire remonter son avis notamment lors du conseil d'équipe... Il existe également un rôle dans la bientraitance et le bien-être des membres de l'équipe est la priorité, le panseur ou la panseuse. Le bien-être physique et moral de son équipe est au cœur de sa mission.

Le jeu des conseils

Les conseils sont des lieux d'expression et de débats au sein de l'équipe et de la communauté. C'est là que les jeunes peuvent prendre la parole, partager leurs avis, besoins et ressentis, et prendre des décisions pour la vie quotidienne et le projet. Ce sont des lieux où tous les jeunes doivent être écoutés et pris en compte.



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

**Scouts
et Guides**

Vie spirituelle

DEFINITION

Chez les scouts-guides, la proposition spirituelle repose sur des expériences concrètes vécues pour permettre à chaque jeune de poursuivre sur son cheminement spirituel.

OBJECTIFS EDUCATIFS

Les objectifs éducatifs de la vie spirituelle chez les scouts-guides sont :

- Permettre à chaque jeune de donner du sens à ce qu'il vit.
- Permettre à chaque jeune de partager sa spiritualité avec ses pairs.
- Permettre à chaque jeune d'expérimenter et découvrir différentes formes de spiritualité pour en construire une qui lui est propre.

À partir de ces objectifs éducatifs, voici les critères clé dans cette proposition spirituelle :

- Être une démarche concrète et joyeuse
- Être une démarche catholique et ouverte à toutes
- Être une démarche simple et cohérente



PRESENTATION

Pour faire vivre simplement la spiritualité au sein de la communauté, deux éléments sont mis en avant :

- Les temps spirituels basés sur le vécu des jeunes et suivant un modèle en 4 étapes :
 - Vivre une expérience en explorant son ressenti
 - Mettre en mot ce que l'on a vécu et pouvoir le partager en équipe
 - Relier ce ressenti à Dieu dans la prière en communauté
 - Agir par un geste simple et concret
- Les missions fonctionnelles de chacun des rôles des scouts et guides

La durée des étapes des temps spirituels est variable. L'ensemble peut durer de 5 minutes à 30 minutes. Le but est de favoriser les temps spirituels courts et réguliers, intégrés à la vie de la communauté, plutôt que les temps longs et rares.



DANS LE DETAIL

LES TEMPS SPIRITUELS

Temps 1 : vivre une expérience en explorant son ressenti

Entrer en phase d'observation

Pour la première étape d'un temps spi, les jeunes sont invités à entrer dans une posture d'observation attentive. Ils commencent par un geste librement choisi par la communauté, qui symbolise le début du temps spirituel : un signe de croix, quelques instants les yeux fermés, prendre plusieurs inspirations profondes, allumer une bougie, un très court chant méditatif... L'implication des jeunes dans le choix de ce geste ainsi que sa répétition au cours des différents temps sont des points importants pour donner des repères accessibles à tous.

Observer

L'expérience choisie s'appuie sur le quotidien de la communauté. Elle peut être liée à un temps de la vie quotidienne, une activité ou bien être un temps dédié.

Par exemple: prendre le temps de goûter un aliment, contempler un beau paysage, s'allonger sous les étoiles, reprendre son souffle après un jeu...

Les chefs et cheftaines invitent les jeunes à porter leur attention sur leur ressenti personnel au cours de l'expérience, en s'aidant de leurs sensations, de leurs émotions

Terminer l'observation

La clôture de cette observation de l'expérience passe par le même geste que celui vécu dans l'introduction.



Temps 2 : mettre en mot ce que l'on a vécu et pouvoir le partager avec son équipe

Prendre le temps d'analyser son ressenti

Ce court temps a pour but de permettre aux jeunes de trouver intérieurement des mots pour qualifier le ressenti durant l'observation. Cette partie est essentielle pour ancrer la pratique et donner du sens à l'attention fournie.

Partager en équipe son vécu

Exprimer ce que l'on ressent est un acte qui s'apprend. Un temps de partage avec des règles simples comme "je parle de moi", "je ne porte pas de jugement", "je suis libre de partager ou non" permettra d'apprendre petit à petit que l'expression de ses émotions n'est pas de la faiblesse mais un moyen de se construire en tant qu'individu et de faciliter la vie en collectivité.

Pour garantir un cadre sécurisant et confortable aux jeunes, l'action de partage doit toujours être proposée et non pas imposée pour ne pas mettre en difficulté ceux pour qui le rapport aux émotions est plus complexe. La présence d'un chef ou d'une cheftaine est très utile, surtout les premières fois que de tels temps sont vécus.

Temps 3 : relier ce ressenti à Dieu dans la prière en unité

Ce temps vécu en communauté permet de relire la présence de Dieu dans l'expérience, de se tourner vers Celui qui est à l'origine de toutes choses, de le remercier, de l'interroger. Peut-être, par moment de lui demander pardon ou de l'aider dans une situation où les ressentis sont plus difficiles.

Cette étape est la plus essentielle, sans cette ouverture à la présence de Dieu dans notre vie, la démarche spirituelle proposée perdrait de son sens et de sa valeur.



Temps 4 : agir par un geste simple et concret

Cette étape permet de s'ouvrir au monde extérieur, de ne pas se focaliser uniquement sur son expérience interne et de se mettre en action. Elle correspond à un envoi, qui vient à la fois clôturer le temps spi tout en permettant que son sens rayonne et soit appliqué dans les moments qui vont être vécus par la suite.

Cela permet notamment que nos temps spi ne soient pas déconnectés, mais bien intégrés pleinement dans nos activités de camps. Pour les scouts guides c'est aussi l'occasion de découvrir que le jeu, le service, l'attention à l'autre sont également des moments de spiritualité.

Par exemple : Prendre le goûter, envoyer une carte postale, se dire bonne nuit, nettoyer le lieu de camp, partir en service ...

LES ROLES ET LA VIE SPIRITUELLE

La dimension spirituelle est présente dans chaque rôle au travers d'une mission fonctionnelle spécifique :

- le/la gastronome prévoit des temps spirituels lors du repas et de sa préparation,
- le/la reporter écrit ou trouve un texte pour des temps spirituels,
- l'artisan prévoit le matériel nécessaire pour faire vivre les temps spirituels,
- le/la cartographe trouve un lieu pour vivre le temps spirituel et le prépare,
- le panseur la panseuse encourage chacun et chacune à s'exprimer librement lors des temps de partage,
- l'alchimiste anime les temps spirituels.