

# ÉCLAIR-ÂGE



CN04

Bavi

Qui sont les Éclaireurs ?



lesscouts.be



Belle bête de 56 pages, ce cahier a vu se pencher sur lui tout un escadron d'éducateurs... et même de soigneurs ! Chacun d'entre eux lui a fait des dons tout au long de la gestation : Pascale a apporté sa connaissance, sa minutie et son sens critique pour le rédiger avec soin ; Julie a coaché l'ensemble, carotte dans une main et bâton dans l'autre, le graphiste de PAF ! a fait preuve de la plus grande patience malgré les innombrables changements demandés. Les animateurs des T3 Éclaireurs des sessions de Pâques 2014 l'ont jaugé d'un œil expert. Enfin, Marie a, en équilibriste, coordonné la rédaction parallèle des quatre cahiers... puisque toute la famille paraît en même temps, du grand frère *La  $\pi$ -culture* aux petits frères : À *la LOUPe* et *Bala'bulle*.

Il était grand temps de tous les remercier chaleureusement, en souhaitant que leurs apports contribuent à ce que chaque animateur comprenne mieux chaque scout qui lui est confié.

**Laurent, animateur fédéral Éclaireurs**



© Les Scouts ASBL  
Éditeur responsable : Jérôme Walmag  
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique  
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be  
2<sup>e</sup> édition : octobre 2015  
Dépôt légal : D/2015/1239/12  
**lesscouts.be**



# SOMMAIRE

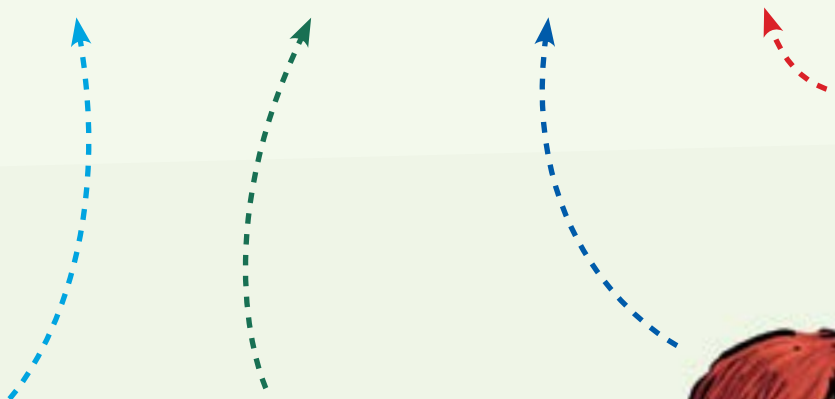
- 1. Développement affectif ..... 10**
  - Besoin de reconnaissance, par les pairs et par l'adulte
  - Perte de confiance en soi liée à la quête d'identité
  - Préoccupation pour son image
  - Exaltation et déprime
  - Passions amoureuses
  
- 2. Développement cognitif ..... 18**
  - Vers l'acquisition de la pensée abstraite
  - Créativité et passions
  - Une évaluation maladroite des risques
  - Des apprentissages motivés par des envies personnelles
  
- 3. Développement moral et spirituel ..... 26**
  - Conformité aux règles du groupe de pairs
  - Remise en question des règles
  - Identification à une personne de référence
  - Engagement pour des valeurs
  - Quête de spiritualité
  
- 4. Développement physique ..... 34**
  - Des bouleversements corporels
  - Des besoins primaires
  - Se comparer aux autres
  - Une perception tronquée des limites
  - Premières expériences
  - Possibles dépendances
  
- 5. Développement social ..... 42**
  - Parents : entre attachement et détachement
  - L'amitié, c'est sacré
  - L'inclusion et le respect dans un groupe
  - Identification au groupe de pairs
  - Importance du jugement des autres

Le scoutisme, c'est une expérience de vie unique.

Pendant douze années, des animateurs vont se relayer pour aider chaque scout à grandir, à mûrir, à vivre des expériences qui l'amèneront à devenir un citoyen du monde conscient et critique, autonome et libre, partenaire et solidaire, sociable, intérieur, équilibré.

Le parcours scout est divisé en quatre étapes, selon l'âge de l'enfant et de l'adolescent.

# 2+4+4+2



**BALADINS**



**LOUVETEAUX**



**ÉCLAIREURS**

## CHAQUE SCOUT EST UNIQUE :

Pour y arriver, tu peux t'appuyer sur les cinq domaines de

**DÉVELOPPEMENT AFFECTIF** : c'est le rapport aux émotions. Chaque personne apprend à les reconnaître, les exprimer, les accepter. Chacun prend du recul, décide et assume ses décisions pour définir ses propres choix de vie et faire évoluer son estime de lui-même.

p.10

**DÉVELOPPEMENT COGNITIF** : c'est le rapport aux connaissances. Chaque personne a besoin d'explorer, d'analyser, de mémoriser, d'inventer, d'expérimenter, d'émettre des hypothèses pour satisfaire sa curiosité.

p.18

**DÉVELOPPEMENT MORAL ET SPIRITUEL** : c'est la recherche de ce qui donne du sens à la vie. Chaque personne cherche à vivre des valeurs au quotidien, à les comprendre, les connaître, les découvrir, être en cohérence avec celles-ci, les transmettre et respecter celles des autres.

p.26

# = 12 années de scoutisme



## PIONNIERS

# AIDE-LE À GRANDIR !

développement communs à tout être humain.

**DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE** : c'est le rapport au corps. Chaque personne cherche à connaître ses limites, comprendre ses besoins, respecter son corps, se maintenir en forme, développer ses cinq sens et grandir en étant bien dans sa peau.

p.34

**DÉVELOPPEMENT SOCIAL** : c'est le rapport aux autres. Chaque personne cherche à communiquer, coopérer, jouer un rôle dans un groupe et se sentir y appartenir, s'intégrer et développer la solidarité.

p.42

## POUR T'AIDER...

- Tu trouveras aux pages suivantes un tableau récapitulatif des **étapes de développement** par lesquelles enfants et adolescents passent entre 6 et 18 ans. Il s'agit bien de points de repères : chaque personne grandit à son rythme. C'est pourquoi tel éclaireur te semblera peut-être encore un peu jeune dans sa tête, le comportement de telle louvette t'évoquera plus celui d'une éclaireuse... et c'est très bien ainsi ! **Ton rôle est d'être attentif à chaque scout pour l'aider à faire un pas de plus dans la vie, sans le comparer ni à une norme ni aux autres.**
- Garde bien en tête l'intuition de Baden-Powell : « **Ask the boy** » ! Demande aux scouts de quoi ils ont besoin pour grandir et s'épanouir, établis avec eux un cadre de vie sécurisant qui convienne à tous.
- Mets en place une **relation bienveillante** dans ta section. Pour plus d'infos, lis le chapitre sur la relation dans le cahier *Balises pour l'animation scout*.
- Utilise encore et encore les **cadres imaginaires** proposés. Ils ont été conçus en fonction des différentes étapes de développement de l'enfant et de l'adolescent...





## BALADINS

À la ribambelle, je prends confiance.



## LOUVETEAUX

À la meute, je vis pleinement avec les autres.

### Affectif

L'estime de soi est alimentée par le sentiment de confiance, d'appartenance, d'identité et de compétence et évolue tout au long de notre vie.

- besoin de reconnaissance par l'adulte
- recherche de repères et de modèles chez l'adulte
- rapports privilégiés avec les personnes, mais aussi avec les animaux et les objets familiers
- besoin d'un cadre rassurant et motivant
- envie d'être considéré comme un grand

- besoin de reconnaissance, surtout par l'adulte puis par ses pairs
- besoin de tendresse
- flirt avec la peur
- découverte du premier amour

### Cognitif

Les apprentissages sont motivés et améliorés par l'investissement affectif dans les personnes et l'intérêt pour les contenus.

- curiosité insouciante
- imagination débordante
- besoin de récolter des souvenirs
- repères spatio-temporels en construction
- temps de concentration limité

- curiosité contrôlée pour essayer et tout comprendre
- plaisir d'inventer et de vivre une histoire
- expérimentations multiples
- pensée logique et critique

### Moral et spirituel

Le développement moral et spirituel s'enrichit au départ des interactions avec les autres.

- besoin de règles claires et cohérentes
- distinction entre le bien et mal, sans nuance
- justification par des histoires inventées
- questions existentielles sur le sens de la vie à partir de situations concrètes dans leur vécu

- mise à l'épreuve et intégration de la règle et de ses limites
- début des jugements argumentés
- sens aigu de la justice
- questions existentielles

### Physique

Les besoins physiologiques (se reposer, s'alimenter, se laver, s'habiller, bouger, se sentir en sécurité) persistent quel que soit l'âge.

- besoin de bouger et retour au calme nécessaire
- découverte du corps
- motricité qui s'affine

- besoin de bouger
- importance de l'image corporelle
- intimité à préserver, pudeur
- résistance physique variable car en apprentissage de ses limites

### Social

L'inclusion et le respect des individus dans les groupes sont fondamentaux.

- relations avec les copains variables selon les centres d'intérêt
- besoin de contacts et de gestes avec les autres
- sortie progressive de l'égoïsme
- ouverture aux autres : socialisation

- importance des copains
- conformisme et respect des valeurs sociales
- besoin de vie en petit et grand groupe
- envie de se retrouver occasionnellement entre personnes du même genre
- prise de conscience de la différence avec une grande possibilité de tolérance

## Attitudes-clés dans ta relation avec chaque scout



- Créer un climat de confiance via un cadre rassurant.
- Aider à se créer une image positive de soi.
- Expliquer patiemment en passant par le concret.
- Aider à s'exprimer librement.



- Valoriser l'individu face au groupe devenu essentiel.
- Permettre d'exprimer ses talents.
- Construire ensemble des règles claires.
- Comme adulte, garantir les limites, tenir bon et dire pourquoi.
- Encourager à négocier pour éviter le conflit.



## ÉCLAIREURS

À la troupe, je construis avec les autres.



## PIONNIERS

Au poste, je m'engage.

- besoin de reconnaissance, surtout par les pairs puis par l'adulte
- perte de confiance en soi liée à la quête d'identité
- exaltation et déprime
- préoccupation pour son image
- passions amoureuses

- mes potes, ma référence
- besoin de repères adultes pour le devenir soi-même
- un peu fragile et encore en quête d'identité
- en attente de moyens et de soutien pour se libérer des conformismes et s'affirmer comme individu
- exploration du sentiment amoureux et de la sexualité

- évaluation maladroite des risques
- créativité et passions
- apprentissages motivés par des envies personnelles
- acquisition de la pensée abstraite

- esprit en effervescence et en questionnement critique sur la société et le monde
- envie d'acquérir des compétences si intérêt pour soi ou pour les autres
- accès possible au second degré et à l'ironie
- maîtrise de l'abstraction et des approches stratégiques

- conformité aux règles du groupe de pairs
- remise en question des règles
- engagement pour des idéaux et des valeurs
- identification à une personne de référence ou à un leader
- quête de spiritualité

- acceptation des règles et des normes, si cohérentes et justes
- recherche de ses propres valeurs et repères
- désir de s'engager pour des idéaux, même s'ils peuvent changer en cours de route
- ouverture sur le monde

- perception tronquée de ses limites
- bouleversements corporels
- comparaison aux autres
- possibles dépendances
- premières expériences sexuelles

- recherche de sensations extrêmes
- un corps à accepter et à apprivoiser
- importance du regard de l'autre

- l'amitié, c'est sacré
- identification au groupe de pairs
- importance du jugement des autres
- élaboration de stratégies de défense
- parents : entre attachement et détachement

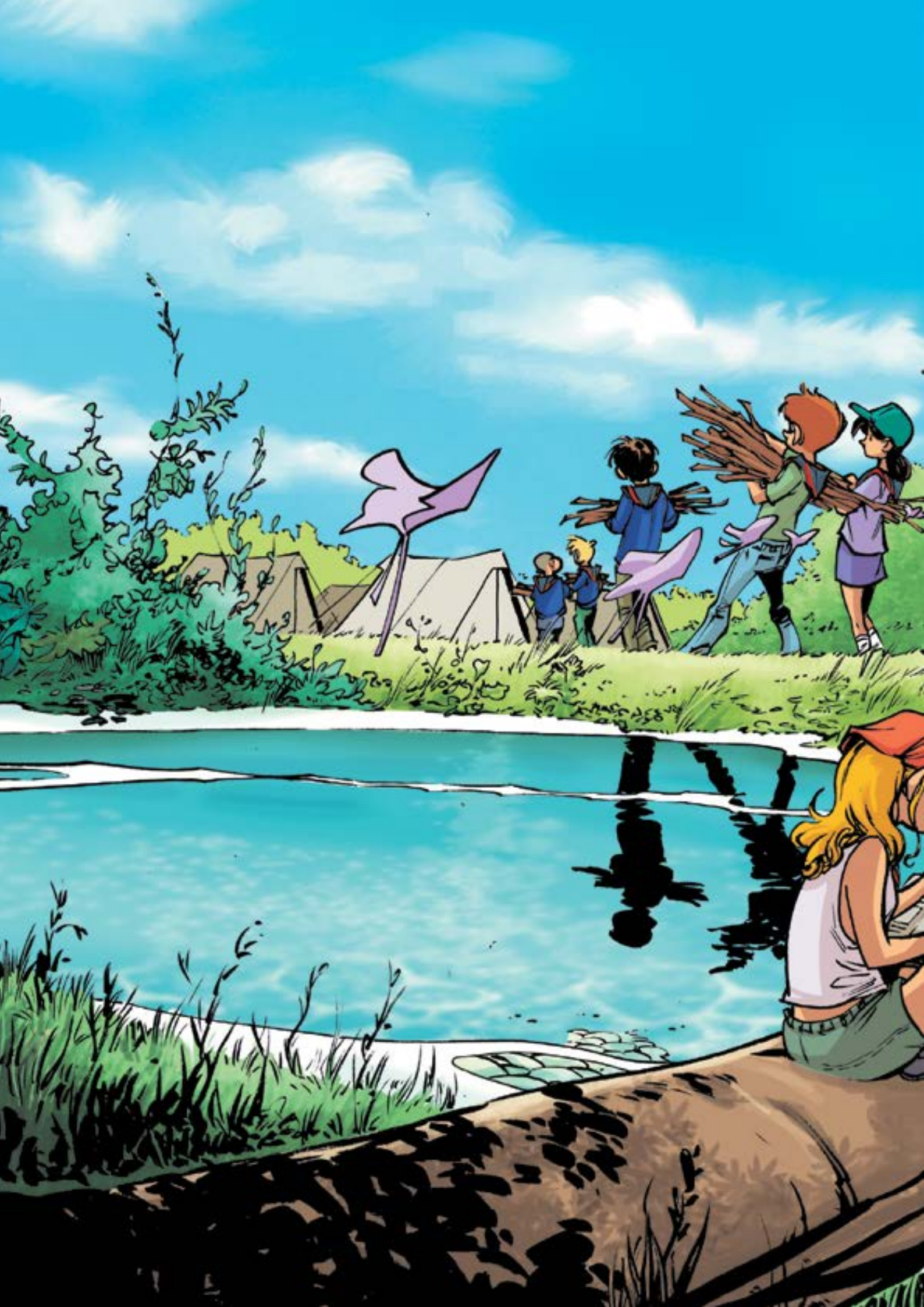
- besoin d'avoir une vie sociale riche
- volonté de s'affirmer
- soit d'indépendance mais en gardant la famille comme sécurité de base
- ouverture aux différences et acceptation mutuelle



- Créer une ambiance de respect permanent.
- Aider les patrouilles à être des lieux de reconnaissance pour chacun.
- Écouter, aider à exprimer mal-être et malaises.
- Considérer le jeune pour ce qu'il est : pas encore un adulte mais certainement plus un enfant.



- Être un modèle cohérent, fiable.
- Être disponible pour parler, aider à comprendre.
- Rassurer sur la légitimité des questionnements et des essais divers.
- Aider à s'accepter tel qu'on est devenu, physiquement notamment.
- Pousser à agir, à s'engager, à assumer ses responsabilités.





# 1 Développement **AFFECTIF**



L'adolescence désigne cette période de la vie qui fait la transition entre l'enfance et l'âge adulte. Cette nouvelle phase est marquée par la construction de l'estime de soi et de l'identité par comparaison aux autres.

# 1 Développement affectif

## Admis à tout prix

**Besoin de reconnaissance, par les pairs et par l'adulte**

**L'estime de soi est alimentée par le sentiment d'identité et d'appartenance.**

Dès le début de l'adolescence, l'influence des pairs est importante dans la quête d'identité : **devenir soi passe par l'autre**, avec l'autre. Les ados aiment se retrouver entre eux pour faire des choses ensemble et pour confronter leurs points de vue.

L'autonomie est le but vers lequel devrait tendre toute éducation. C'est la capacité d'agir seul, de faire des choix et d'en assumer les conséquences. Pour l'adolescent, accepter des délais d'apprentissage longs (mais pourtant nécessaires) peut être difficile. **Pour l'adulte, guider sans faire à la place, donner son avis sans imposer, lâcher prise sont parfois des démarches inédites.** Adultes et ados doivent reconnaître que **l'autonomie s'apprend** et que des lieux et des occasions pour le faire doivent être prévus.

Dans son livre *L'adolescent est une personne*, le sociologue français Michel Fize liste ce qu'il considère comme les sept besoins capitaux des adolescents :

- la **confiance** qui permet au jeune d'extérioriser ses potentialités et de réaliser ses ambitions ;
- le **dialogue** où chacun s'exprime, argumente ;
- la **sécurité** sociale, scolaire et familiale, basée sur des repères posés par les adultes ;
- l'**autonomie** qui suppose une indépendance progressive, un cadre plus large et qui contribue à la construction de l'identité ;
- les **responsabilités** que l'adolescent va assumer avec le soutien de l'adulte ;
- l'**affection** (amour et amitié) pour l'ado qui veut aimer et être aimé ;
- l'**espoir** en un monde juste et accueillant.



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Ta **présence**, au cœur de la troupe, est un repère pour les scouts. Passe le plus de temps possible avec les éclaireurs et éclaireuses pour bien les connaître et être vraiment là pour tous, sans pour autant empiéter sur leur territoire.
- Si l'adolescent apprécie parfois d'être un peu seul, il aime aussi être **entouré**, par ses copains comme par les adultes. Il a besoin :
  - de considération : il souhaite être estimé, respecté, apprécié par les autres ;
  - d'approbation : il espère être félicité, encouragé, soutenu.

Dès son arrivée à la troupe, tout nouvel éclaireur est accueilli lors d'une fête : **l'adhésion**. Il se sent alors accepté sans condition, tel qu'il est, par ceux qui constituent son entourage affectif à la troupe.

Plus tard, souvent lors du premier camp, il reçoit un nom d'animal et un qualificatif qui soulignent ses traits singuliers : le **totem et le quali**. Il se sent alors pleinement reconnu dans ses qualités et ressources, et son estime de soi en est renforcée.

- Offre à chaque éclaireur une place à sa mesure en occupant une **fonction de patrouille** qui correspond à son âge, ses besoins et ses compétences. Il se sent valorisé et peut dès lors construire une image positive de lui-même.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Adhésion  
Totem et quali

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Fonctions  
de patrouille

## Tu n's'ras jamais grand !

### Perte de confiance en soi liée à la quête d'identité

#### L'estime de soi évolue tout au long de notre vie.

Généralement, l'estime de soi **diminue** légèrement au début de l'adolescence : le jeune change souvent d'école et de "statut", il s'attribue des étiquettes, est plus impulsif et parfois un peu angoissé. Ensuite, elle **augmente** de façon régulière et substantielle : le jeune accède à une perception de lui-même plus abstraite et réussit peu à peu à mettre en avant ses aptitudes.

#### L'estime de soi est alimentée par le sentiment de compétence.

Certains aspects de la vie en groupe rassurent l'adolescent quant à ses compétences : auprès de ses amis, il peut trouver des encouragements.

- S'il ressent une petite baisse de régime, ses copains sont là pour le **(re)motiver**.
- Si l'une de ses réussites suscite l'**admiration** des autres, il en sort grandi et chargé d'une énergie nouvelle.

**« Il n'y a pas de gens faibles, il n'y a que des gens qui ne savent pas ce qu'ils valent. »**

**Daniel Pennac**, écrivain français,  
*La petite marchande de prose*, 1989

#### L'estime de soi est alimentée par le sentiment de confiance.

L'adolescent doit mener **de nombreux apprentissages** :

- s'accepter tel qu'il est et accepter les autres ;
- comprendre les relations amicales et amoureuses ;
- gérer ses sentiments ;
- faire ses choix lui-même et en assumer les conséquences ;
- s'affirmer.

Il a besoin de faire le point régulièrement sur son évolution ; la complicité et les encouragements des adultes qui l'entourent l'aident à développer son sentiment de **fierté**.



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- À l'école, l'adolescent est confronté régulièrement à une évaluation sommative de ses compétences : les professeurs contrôlent ses acquis en lui attribuant des points.

Lorsqu'il fait du sport, l'ado dispute parfois des matchs clôturés par un score : seul ou en équipe, il gagne ou il perd.

Dans le scoutisme, pas de points, pas de score, pas de jugement qui sanctionne.

Sans que ne plane au-dessus de lui le spectre de l'échec ou du redoublement, l'éclaireur a l'occasion de faire évoluer ses compétences, de **s'épanouir** dans tous les domaines de développement. Apprends-lui à mener personnellement une démarche d'évaluation qui lui permet d'être un **acteur conscient** de ces changements et d'augmenter ainsi son estime de soi.

- Un éclaireur passe plus de temps à organiser lui-même les choses : dans ses projets, il développe son **esprit d'initiative** et sa **débrouillardise**.

Pas question néanmoins, sous prétexte qu'il doit s'exercer à la prise de responsabilités, de **surestimer ses capacités**.

Avec ton soutien, pour cadrer une action tout en le laissant vivre ses propres expériences, chaque scout se **fixe des objectifs** :

- motivants : ils correspondent à ses goûts, ses intérêts, ses aspirations ;
- constructifs : ils contribuent à le faire progresser ;
- réalistes : l'adolescent a parfois tendance à se fixer des objectifs inaccessibles ;

- mesurables : l'éclaireur doit pouvoir réaliser qu'il a appris des choses et qu'il progresse.

Grâce à cette démarche, l'éclaireur apprend à porter des jugements équilibrés et à nuancer ses opinions sur lui-même.

**Plus d'informations dans le chapitre sur le développement cognitif.**

- Grâce à tes observations et à l'analyse que tu en fais, chaque éclaireur peut recevoir un **feedback** de ta part pendant ou après une animation. Ton regard apporte un point de vue extérieur à l'adolescent ; que le débriefing d'une activité soit positif ou pas, le jeune est rassuré soit parce qu'il a atteint un objectif, soit parce que vous en aurez fixé un autre qui correspond mieux à sa situation. La relation bienveillante que tu tisses avec lui permet ces échanges riches qui aident l'adolescent à se construire.
- Prévois régulièrement des **bivouacs**. C'est l'occasion pour l'éclaireur de repenser à ce qu'il a appris de nouveau récemment, de faire le point sur son développement et d'identifier les domaines dans lesquels il aimerait encore faire des découvertes.



**« Pour encourager quelqu'un, il n'est pas nécessaire d'être expert en matière d'éducation ou de psychologie. »**

**Alfred Adler, médecin et psychothérapeute autrichien, 1930**



## La méga classe

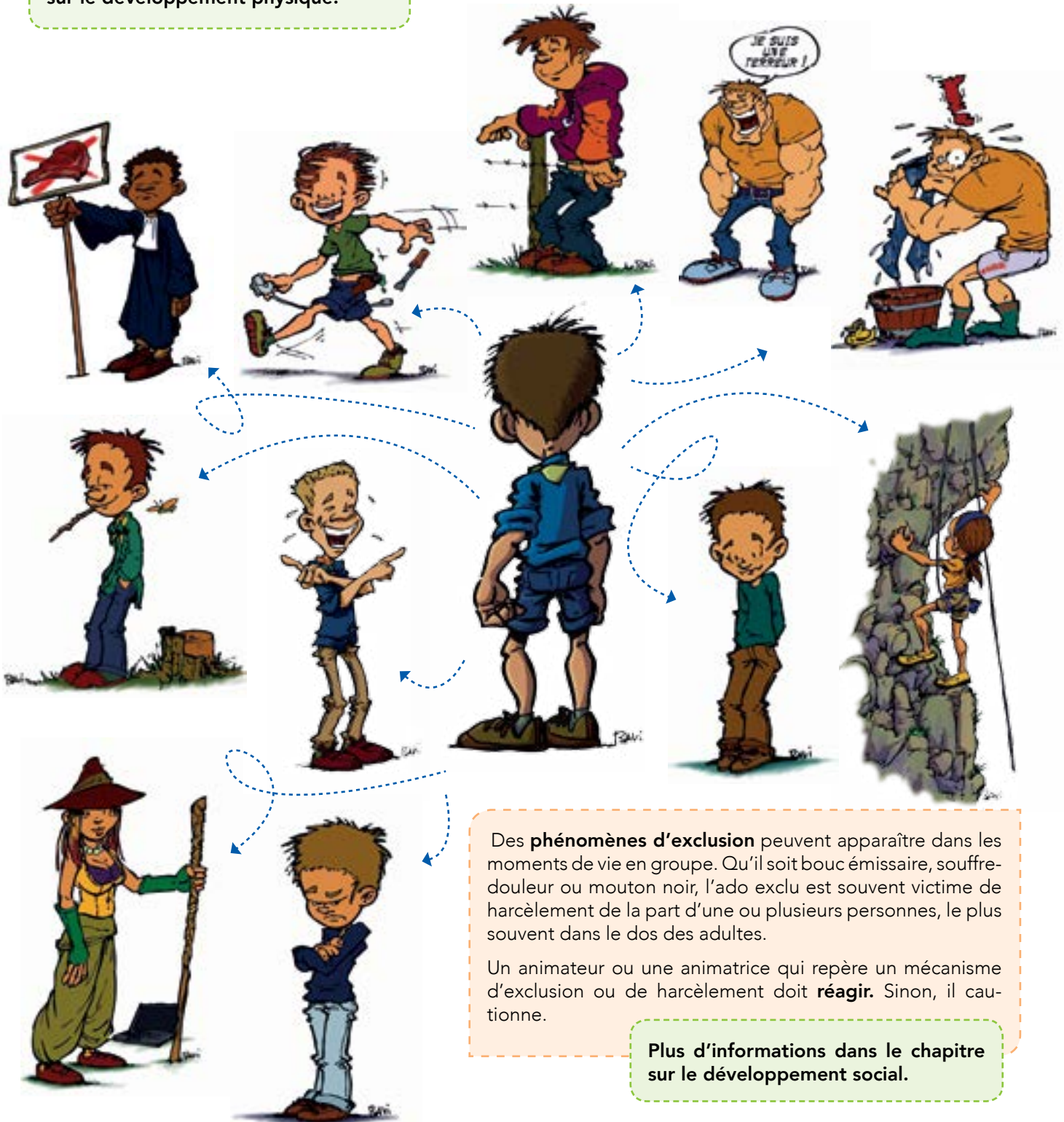
### Préoccupation pour son image

Pour apprivoiser la nouvelle image qu'il a de lui, l'adolescent veille à son **apparence**, fait preuve d'une certaine coquetterie. Il s'inspire des **modèles** qui l'entourent (amis, famille, entourage, stars médiatiques...) pour se forger un look bien à lui, suffisamment conforme au groupe auquel il appartient pour ne pas risquer d'en être exclu.

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement physique.

Le jeune agit souvent en **consommateur avisé** : il cherche les bons plans, compare les prix, analyse le marché pour trouver le meilleur produit au meilleur prix.

L'adolescent se préoccupe aussi de **l'image qu'il donne** au niveau de ses humeurs, tant dans la réalité que sur les réseaux sociaux. Aux yeux des autres, passe-t-il pour le timide, le rigolo, le stressé, l'intello, le cool, le fufou, le guindailleur, le tombeur, le déprimé, le blasé, le sportif, le geek, le meneur, le rebelle... ?



Des **phénomènes d'exclusion** peuvent apparaître dans les moments de vie en groupe. Qu'il soit bouc émissaire, souffredouleur ou mouton noir, l'ado exclu est souvent victime de harcèlement de la part d'une ou plusieurs personnes, le plus souvent dans le dos des adultes.

Un animateur ou une animatrice qui repère un mécanisme d'exclusion ou de harcèlement doit **réagir**. Sinon, il cautionne.

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement social.

## Tchô, monde cruel

### Exaltation et déprime

L'adolescent construit sa personnalité jusqu'à l'âge adulte. Tout ce qui a marqué son enfance, tout ce qu'il a laissé une trace dans son psychisme, tout ce qu'il observe autour de lui sert de terreau à ce nouvel être. Il **se cherche** : il détermine ce qu'il ne veut pas être avant de trouver ce qu'il veut être. Il tâtonne : avec le temps et par une suite d'essais et d'erreurs, il découvre ses véritables aspirations et il **se stabilise**.



Justement parce qu'il se cherche, le jeune est très **ambivalent**, oscillant entre un manque de confiance en ses capacités et une assurance démesurée. Ses amitiés sont changeantes, ses goûts extrêmement versatiles et son attitude générale passe de l'exaltation à la déprime.

Rien de tout ceci n'est inquiétant, au contraire : cela témoigne que l'ado suit son **processus de maturation**.

Pour se sentir davantage en sécurité, l'ado se réfugie parfois dans sa **chambre**. Celle-ci, telle une tanière, peut protéger ses secrets, le soustraire aux conflits et lui permettre de s'isoler quand il en a besoin.

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Les adolescents rencontrent parfois des difficultés à **mettre des mots sur les émotions** qu'ils éprouvent. Pourtant, la joie, la tristesse, la peur, la surprise, la fierté, la honte, l'admiration, l'amour, l'animosité sont autant d'états affectifs qui peuvent survenir lors des activités et dont tu dois être conscient et tenir compte en tant qu'animateur.
- Régulièrement, l'adolescent est confronté à **l'opinion des autres**. Si celle-ci est valorisante, le jeune se sent pousser des ailes. En revanche, l'avis de ses pairs peut le déstabiliser, voire l'enfoncer s'il est plus négatif.

Ta responsabilité est de recadrer les interventions des uns et des autres pour que les éclaireurs et éclaireuses échangent dans le **respect**. Tu es aussi là pour écouter et aider à exprimer mal-être et malaises.

## À la folie !

### Passions amoureuses

Si l'amour n'a pas d'âge, il est vrai que l'adolescence est **l'âge de l'amour**. Le corps change, mais le cœur aussi, avec toute une gamme de sensations, de sentiments, de désirs nouveaux auxquels le jeune doit faire face.

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement physique.

L'adolescence, c'est la période des **premières expériences amoureuses**, des premières attentes, des premiers rendez-vous, des premiers baisers.

Pour le jeune, la relation amoureuse est un **nouvel espace** de liberté, d'affirmation, de risque... Lui qui doute souvent de sa propre valeur sent qu'il est important au moins aux yeux de celui qui l'aime et qu'il aime.

Les ados vivent souvent l'amour sur le mode **passion** (y compris pour une star médiatisée). L'état amoureux a une durée très variable, une journée, un an ou toute une vie. Il fonctionne régulièrement sous forme de coup de foudre, réciproque ou pas.

Les filles sont plutôt sensibles à l'humour et attirées par ceux qui prennent le leadership. Les garçons apprécient souvent la beauté et pouvoir faire confiance. La plupart aiment croire au **couple**, à la fidélité, aux enfants, au grand amour.

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

Dans le scoutisme, chaque semaine, se retrouvent des jeunes qui abordent la vie sous le même angle, sont engagés dans une relation authentique. Le terrain est propice, les **rapprochements** sont naturels. Chez les Éclaireurs, tu risques de rencontrer des couples et c'est positif : les relations amoureuses font partie du développement harmonieux de chaque personne.

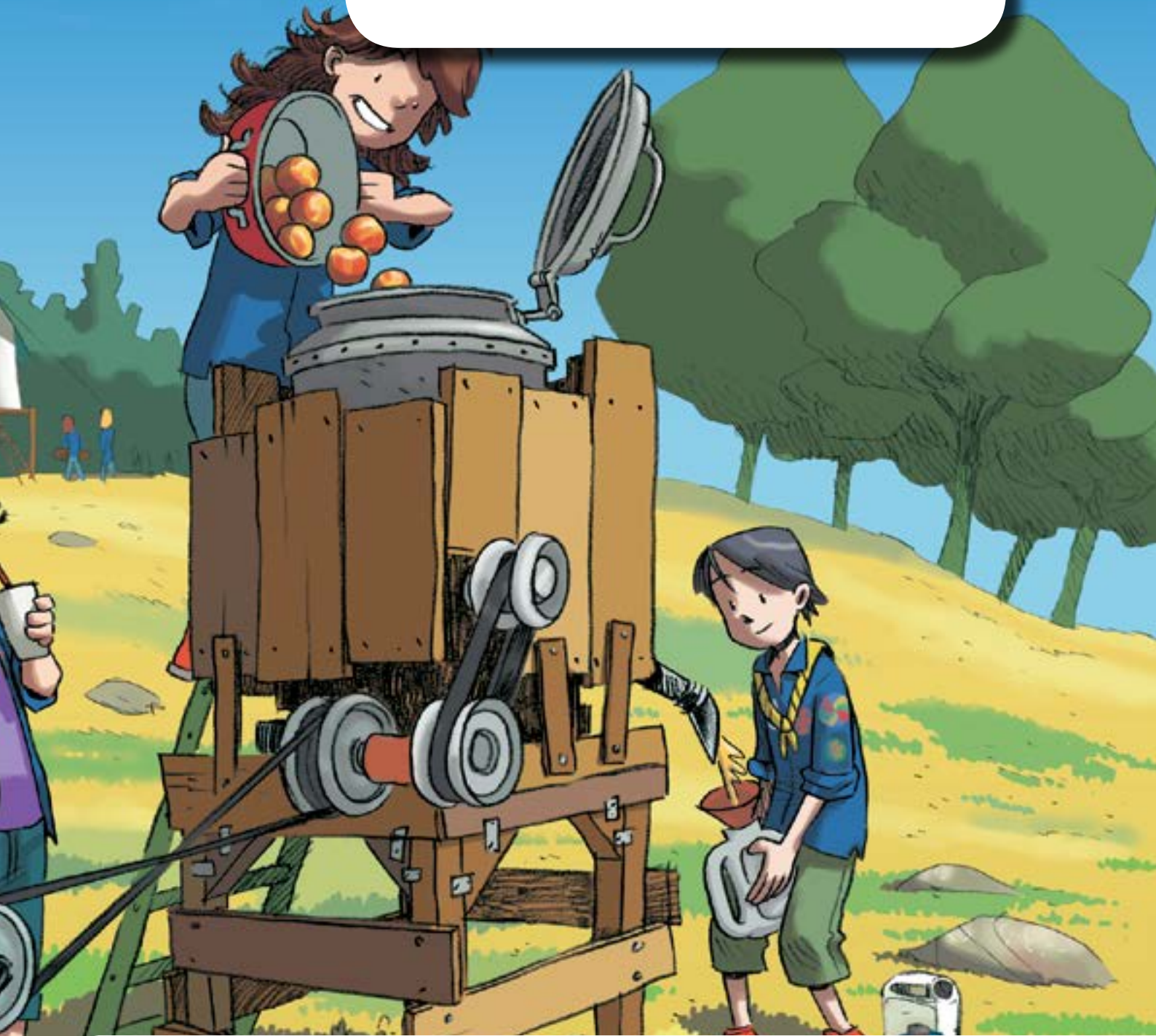
- Les relations amoureuses ou leur amorce sont porteuses de peurs. Peut-être certains de tes scouts viendront-ils t'en parler ? Montre-toi **rassurant et vrai** tout en répondant à leurs questions. Tu peux leur parler d'amour (sans forcément te référer à ta propre histoire), prévenir les conduites à risque, organiser un temps de parole ou même un débat. Cette démarche sera facilitée si tu as mis en place un rituel de communication, au travers d'un lieu ou de moments privilégiés notamment.
- Il y a beaucoup de non-dits dans un groupe mixte. Dans un groupe de même genre, les questions s'expriment plus facilement. Crée quelques espaces séparés (filles et garçons) pour permettre aux **questions** de trouver leurs **réponses**.
- Qu'un couple de ta section ait **envie de se retrouver seul**, on peut le comprendre. Mais ton rôle est de l'inviter à le faire hors de la vie en section. Car rester scotchés l'un à l'autre empêche de s'éclater avec les copains, ce qui est aussi capital pour le développement de l'ado.
- L'adolescent vit passionnément et entièrement. En cas de rupture, ta présence pour **entendre son chagrin** peut être utile et le soutien de ses amis est le plus souvent indispensable. En effet, la peine n'est pas proportionnelle à la durée ni au caractère officiel de l'engagement car à cet âge, les émotions du jeune sont amplifiées et le dépassent.
- Les histoires de cœur sont un **sujet sensible** pour les éclaireurs et éclaireuses. Si tu remarques des taquineries, calme le jeu, évite tout débordement pour être sûr de préserver le jardin secret de chacun. Tu es garant du respect de chaque personne de ta section.







# 2 Développement COGNITIF



L'adolescence désigne cette période de la vie qui fait la transition entre l'enfance et l'âge adulte. Cette nouvelle phase est marquée par l'apparition de la pensée formelle : le jeune va raisonner par hypothèses, déduire des conséquences et les vérifier pour élaborer sa réponse.

# 2 Développement cognitif

Tu comprendras quand tu s'ras grand !

## Vers l'acquisition de la pensée abstraite

Dès 12 ans, le mode de pensée du jeune évolue : il devient capable de **comprendre les choses sans devoir les manipuler concrètement**, même s'il est confronté à une situation qu'il n'a jamais expérimentée.

L'adolescent construit des systèmes et des théories, crée d'autres mondes. L'**imaginaire** est beaucoup plus libre et riche.

L'ado développe également la faculté de **résoudre de manière systématique et méthodique** des problèmes. Il a accès à la logique déductive (si..., alors...).



À cette période, l'adolescent réfléchit de manière plus **rigoureuse** : il raisonne plus, cherche du sens, s'informe, repense aux notions rencontrées pour se forger ses propres idées, se montre critique, discute, argumente.

« L'adolescence est l'âge où les enfants commencent à répondre eux-mêmes aux questions qu'ils se posent. »

George Bernard Shaw, écrivain irlandais

C'est la période de la vie où la **mémoire** du jeune est la plus performante.

Le jeune comprend désormais mieux ce qu'est un **concept**. Il prend davantage conscience des valeurs scouts auxquelles il adhère lors de la *Pro-messe*.

## L'éclaireur maîtrise son intelligence, plus multiforme que jamais

Il pose des hypothèses et les manipule ; il devient capable de rassembler, analyser et sélectionner les informations.



Jaguarundi a trouvé le principe d'un jeu de patrouille sur internet et a modifié le contenu pour l'adapter au thème.



C'est l'intelligence **abstraite**.

Il utilise de multiples objets et équipements complexes ; il cerne ses besoins.



Pour partir en week-end, Héron est capable de faire son sac à dos seul.



C'est l'intelligence **pratique**.

Il domine ses émotions et s'en sert à bon escient. Il échange avec les autres ; il tire des conclusions générales à partir de ses expériences ou de ses observations.



Épagueul comprend qu'avec Tarsier, il faut éviter d'être trop direct : il se vexe facilement et le climat de la patrouille s'en ressent.



C'est l'intelligence **émotionnelle** et **sociale**.

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Bien sûr, chaque jeune est différent : certains acquièrent la pensée formelle facilement, d'autres plus tardivement. Mais ce qui est certain, c'est qu'entre 12 et 16 ans, la pensée évolue vers plus d'abstraction. Veille à **favoriser** et à **soutenir** le cheminement intellectuel de chacun de tes éclairés.
- Puisque l'éclaireur ou l'éclaireuse s'engage dans le processus de logique déductive, propose-lui régulièrement de concevoir des **projets**. Ces aventures sont des événements majeurs : les jeunes les imaginent, les pensent, les organisent (pendant des mois pour certains), du commencement à la fin et jusque dans les moindres détails.

À 15 ans, l'investissement de l'ado prend des proportions considérables car il pense qu'il met son **honneur** en jeu. Tous les ingrédients sont réunis : la bande de copains, le mythe des aventuriers qui fait rêver, la préparation technique où l'on se prend au sérieux sans s'exposer au ridicule, l'éloignement hors des sentiers battus, là où les parents ne pourront ni surveiller, ni assister.

L'articulation des différentes phases du projet permet au scout de s'impliquer, de développer son esprit d'initiative. L'éclaireur ou l'éclaireuse va **construire avec les autres**. Et ce groupe ne fonctionne pas seul, il a besoin de toi et du cadre rassurant que tu poses ; tu es là pour l'accompagner.

Plus d'Infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Projet



## Mais qu'est-ce que tu fabriques ?

### Créativité et passions

Lors de l'adolescence, le jeune prend mieux conscience de ses ressources et multiplie les **expériences** : il aime se détendre en augmentant ses habiletés, en relevant des défis, en se dépassant... ; et dans ses activités, il apprécie rencontrer les autres, appartenir à un groupe...

L'ado peut dépenser son **énergie** dans le sport, la musique, la lecture... ; certains raffolent de l'image sous toutes ses formes (cinéma, télévision, jeux vidéo, internet...) ; d'autres s'intéressent aux associations qui s'engagent au niveau humanitaire, politique, écologique, intellectuel, etc.

Souvent, l'adolescence est l'âge des **passions**. L'ado se jette à corps perdu dans ce qu'il aime, pour un laps de temps qui peut être variable. Il sent qu'une certaine liberté lui est offerte, il choisit ses activités, s'y investit, en change... : il en devient responsable.

L'adolescence est aussi une période de grande créativité : le jeune exprime son talent, son **imagination** est sans limite. Les histoires fantastiques, les jeux de rôles, différentes formes d'art (théâtre, dessin, poésie...) sont autant de moyens de s'exprimer, de découvrir les autres et le monde.



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Certains éclaireurs ont envie de croire que la vie peut être une **aventure héroïque**. Mets à profit toute leur créativité et leur passion dans les jeux, les ateliers, les moments de découverte (badge alpha, badges et brevets)...
- Propose de la **variété** dans les animations pour que l'éclaireur découvre le monde, les autres et lui-même dans de multiples dimensions, pour que l'ado puisse montrer à la troupe son talent, quel qu'il soit.
- Lors du **woodcraft**, la créativité peut s'exprimer au sein des patrouilles. Celles-ci se mettent en projet pour imaginer des constructions confortables qui répondent à leurs besoins pratiques. À toi de fixer le cadre : tu es garant de la sécurité physique des éclaireurs et tu es présent pour les soutenir tout au long de ces journées si denses.



- Pour motiver les jeunes, Baden-Powell avait une idée : « *Ask the boy* », partir de leurs envies.

Organise le **hike** avec les patrouilles pour que celui-ci devienne leur projet, riche de découvertes et de rencontres.



## N'oublie pas ta capuche !

### Une évaluation maladroite des risques

#### Un cerveau en travaux

La plupart des adolescents ont l'impression de pouvoir tout faire et tout tenter. Le jeune veut tester son autonomie en dépassant son angoisse, s'extirper de la passivité de l'enfance, **gagner en indépendance** vis-à-vis du contrôle parental. Il veut résoudre ses problèmes par lui-même, construire ses propres réponses à ses interrogations.

Le cerveau de l'adolescent est en phase de réorganisation, il n'est pas encore arrivé à maturation. L'absence de certaines connexions neuronales empêche le jeune de **percevoir, sur un plan intellectuel, les risques qu'il prend**. Suite aux bouleversements physiques liés à son âge, il est aussi dans l'appropriation de son nouveau schéma corporel. Il mesure donc parfois difficilement les conséquences de certains actes tout simplement parce qu'il n'en a pas encore la capacité.

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement physique.



## Transgresser les limites

Comme les enfants, les ados ont besoin de limites, de repères pour se construire. Comme les enfants, les adolescents vont les **remettre en question** pour définir leur identité, pour prouver leurs capacités. Ils vont considérer les adultes comme une espèce de "mur sur lequel on peut pousser".

Or, des règles sont là, fixées par les adultes, et elles doivent être respectées. Elles permettent à l'ado de se structurer. Quand il les teste, il les remet en cause d'une manière ou d'une autre : il faut alors lui donner des réponses fiables, **recadrer**, reposer les limites dans un climat calme et serein. Et parfois, s'il y a eu débordement, il faudra peut-être sanctionner pour retrouver une certaine sécurité.

Lorsqu'un jeune a transgressé des règles (autant les règles de vie que celles d'un jeu où il aurait triché), il ne reconnaît pas forcément son acte ou sa faute. Les paroles de l'adulte, qui lui explique sa position ou qui le questionne sur son acte, ne tombent pas dans l'oreille d'un sourd. Mais ces paroles ne font pas instantanément effet : l'ado a besoin de temps pour réfléchir, **gérer son conflit interne** et assumer ses responsabilités.



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- L'adolescent veut tenter de nouvelles expériences, qui ne sont pas nécessairement des prises de risques dangereuses et inutiles. Il fait surtout preuve d'audace, grâce à sa grande créativité. Pour canaliser ce flirt avec le danger, parle avec les éclaireurs et fais-leur prendre conscience des **règles à respecter** et de leur utilité. C'est une préoccupation que tu dois particulièrement avoir en tête lors des jeux, des activités sportives, du woodcraft, du hike, des **ateliers**...
- L'éclaireur va de plus en plus **percevoir de lui-même** les limites qui lui sont nécessaires. Souvent il connaît parfaitement les règles en vigueur, mais lorsqu'il les transgresse, il n'arrive pas à l'assumer et se défend. Prends le temps de lui parler pour l'aider à comprendre et à mûrir.
- Il est essentiel de **convenir des règles** avec les éclaireurs car l'ado respecte mieux ce qu'il comprend. Idéalement, si un des jeunes a eu un comportement inapproprié, discute-en avec lui pour que la **sanction** puisse être **réparatrice**, qu'elle ait un sens. Exemple : « J'ai traité Tamia de "bon à



rien", ça lui a fait de la peine... Je lui présente mes excuses et lui offre un petit mot avec cinq qualités que j'apprécie chez lui. »

- Pratique la **cogestion** pour établir les règles de vie dans ta section : réunissez-vous, collectez les idées de chacun, négociez ce qui peut l'être et décidez ce qui se fera finalement. Bien sûr, dialoguer ne signifie pas tout accepter : le cadre reste toujours entre les mains du staff.



## Les années coup de cœur

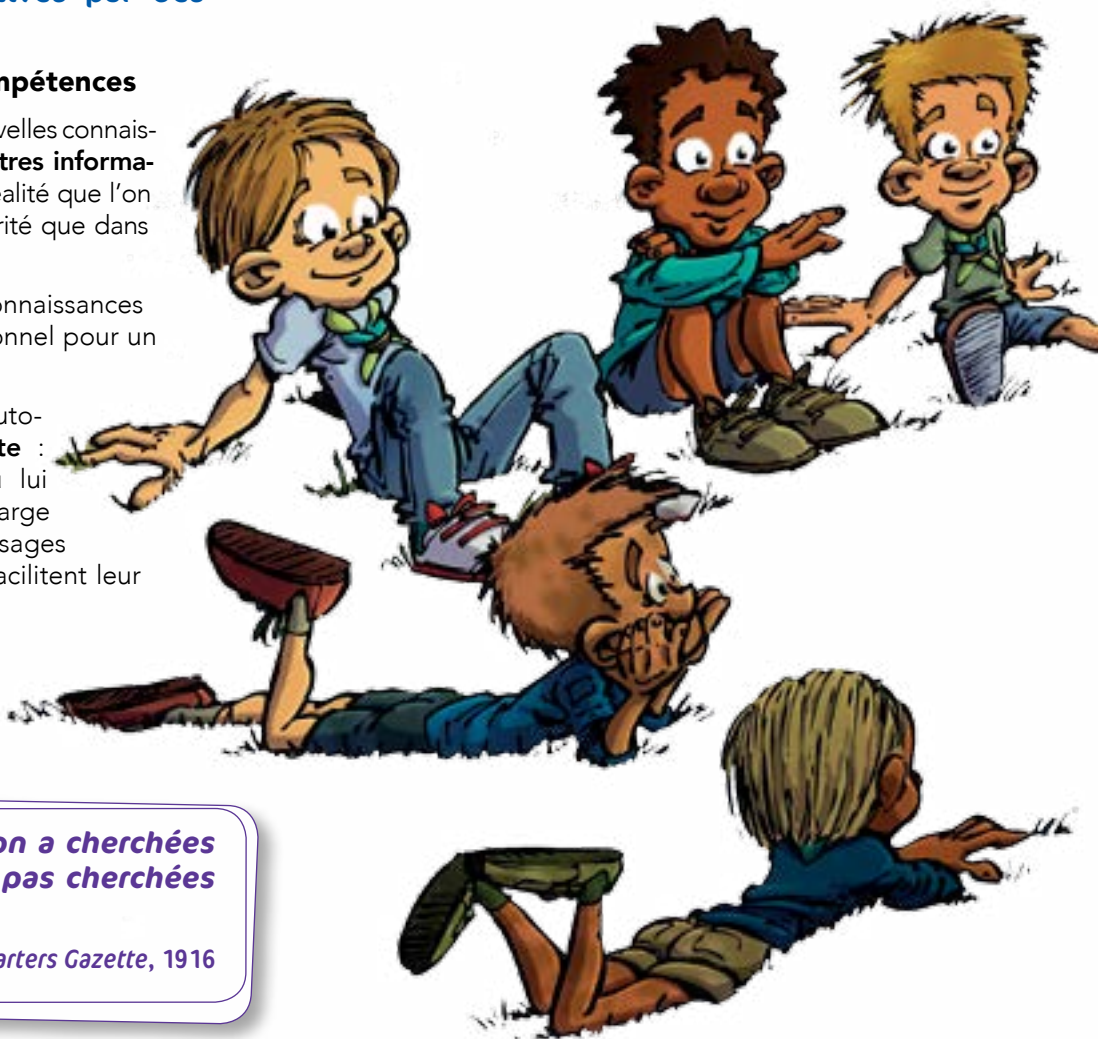
### Des apprentissages motivés par des envies personnelles

#### Des connaissances, des compétences

**Apprendre**, c'est intégrer de nouvelles connaissances **en les rattachant à d'autres informations déjà connues**. C'est une réalité que l'on observe aussi bien dans la scolarité que dans les loisirs.

Ce qui pousse à acquérir des connaissances nouvelles, c'est un intérêt personnel pour un **sujet**.

Comme l'ado devient plus autonome, il peut être **autodidacte** : les capacités de son cerveau lui permettent de prendre en charge un certain nombre d'apprentissages et les facultés de sa mémoire facilitent leur intégration.



**« Les connaissances qu'on a cherchées restent, celles qu'on n'a pas cherchées se perdent. »**

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1916

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- À la troupe, l'éclaireur ou l'éclaireuse a l'occasion de remplir une mission particulière : une **fonction de patrouille**. Veille à créer des **conditions motivantes** pour que son énergie profite au groupe.
- On ne peut pas tout apprendre sur tout, c'est impossible... Lors de situations d'apprentissage, aide l'éclaireur ou l'éclaireuse à se fixer des **objectifs réalistes** pour que les efforts fournis aboutissent au plaisir de réussir.
- En cas d'échec, si les erreurs produites n'ont pas de perspective de dépassement ni d'évolution, le ressenti négatif peut mener au découragement



et amoindrir l'engagement. Aide l'éclaireur ou l'éclaireuse à accepter que l'erreur est une **étape nécessaire**, mais surmontable.

- Pour apprendre et évoluer, le jeune doit se sentir en confiance, écouté et respecté. Pour instaurer ce climat, **renvoie-lui ce qui est positif**. Il ne s'agit pas de l'inventer, mais de proposer des activités variées pour mettre chacun en valeur. Lors du **badge alpha**, des **badges** ou des **brevets**, la troupe met en place des dispositifs où chaque éclaireur, à un moment donné de sa vie scoutie, explore les différents domaines de développement (affectif, cognitif, moral et spirituel, physique et social) et s'y épanouit.





## TON RÔLE D'ANIMATEUR

Ce que tu es, ce que tu dis, ce que tu fais et l'image que tu renvoies à l'éclaireur de lui-même ont des retentissements sur celui-ci. À ce titre, ton attitude joue un rôle déterminant dans la motivation du jeune, dans son **investissement** et, en conséquence, dans sa réussite.

- **Sois à l'écoute** de chacun avec attention et bienveillance, même s'il exprime des idées qui ne correspondent pas à tes opinions.
- **Laisse parler l'éclaireur** : il est peut-être en train de penser à voix haute, il attend d'abord de toi un simple accompagnement et souhaite parfois s'entendre et être entendu avant d'être guidé.
- **Exprime ton opinion** avec des mots simples, d'une manière nuancée.
- **Laisse le temps à l'éclaireur de changer d'avis**, de comportement.
- **Maîtrise tes réactions non verbales** car l'ado te regarde : il peut s'interrompre s'il perçoit sur ton visage une grande surprise, un agacement, du désintéret...
- **Sois spontané et vrai** dans les feedbacks que tu fais à tes éclaireurs.

### Une relation

Les apprentissages sont **facilités** par le lien affectif développé entre les personnes. C'est une réalité que l'on observe aussi bien dans la scolarité que dans les loisirs.

Ce qui pousse à acquérir des connaissances nouvelles, c'est le **besoin de reconnaissance** des parents et copains, le plaisir de satisfaire les attentes des enseignants, entraîneurs, moniteurs, animateurs... En effet, l'ado fera mieux et de son mieux :

- si sa relation avec celui qui lui apprend des choses est positive ;
- s'il est encouragé régulièrement ;
- si l'environnement lui fournit des motivations.

**« L'animateur ne doit être ni un maître d'école, ni un commandant, ni un prêtre, ni un instructeur, il est un grand frère. »**

**Baden-Powell, Aids to Scoutmastership, 1919**



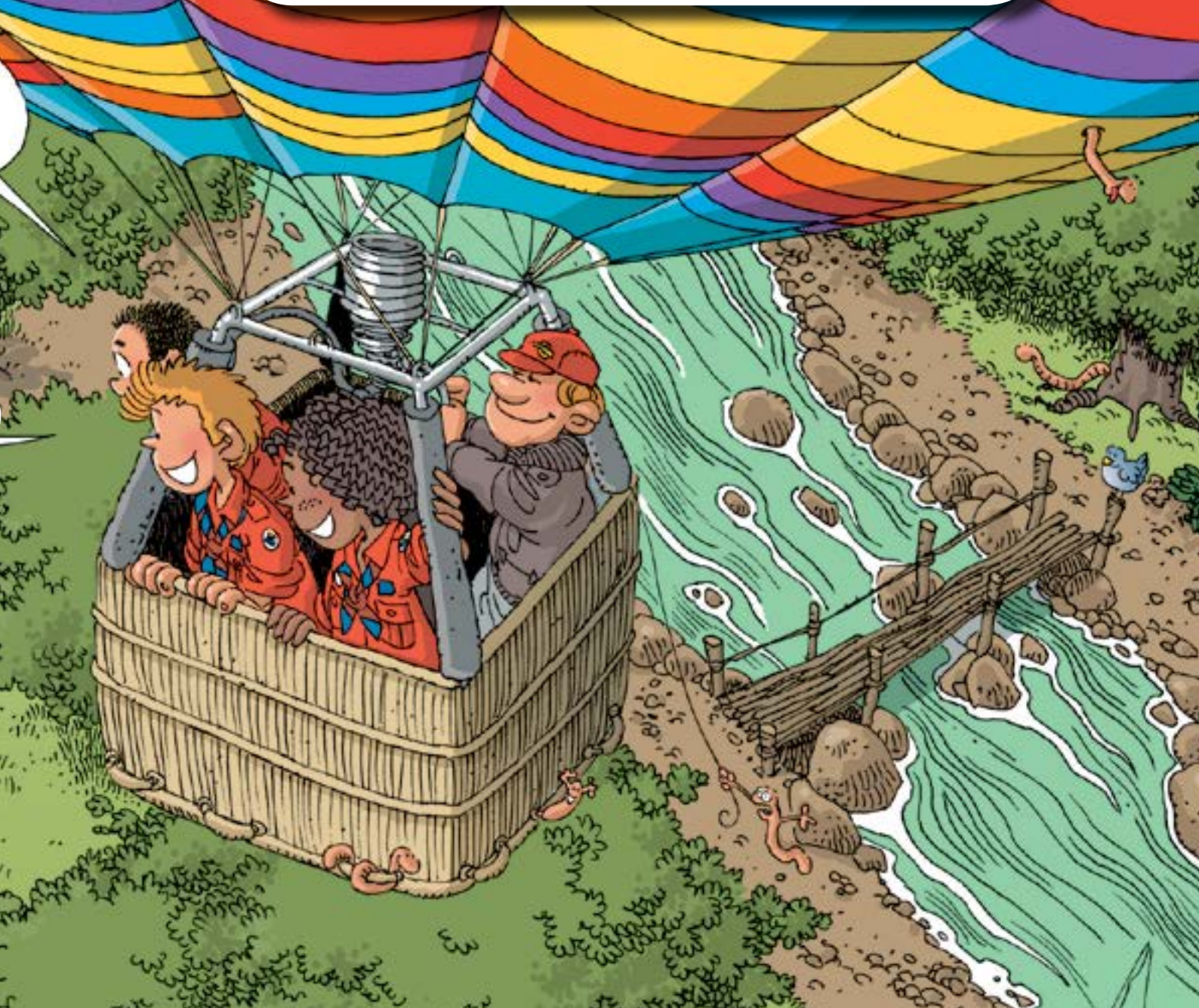


AH,  
ICI, ON SENT  
DE BONNS  
ASCENDANTS!

ON  
S'ÉLÈVE...



# 3 Développement MORAL ET SPIRITUEL



L'adolescence désigne cette période de la vie qui fait la transition entre l'enfance et l'âge adulte. Cette nouvelle phase est marquée par l'intériorisation des règles et des normes.

# 3 Développement moral et spirituel

## La loi du préau

### Conformité aux règles du groupe de pairs

Durant l'adolescence, la manière dont se forme le jugement moral évolue. La plupart des enfants intègrent une norme par obéissance : ils essaient d'éviter la punition et recherchent les récompenses. À l'adolescence, le jeune devient capable d'émettre des **jugements basés sur des valeurs et sur les normes d'un groupe** de référence (famille, religion, société, club sportif, groupe de pairs, etc.).

Dans une première phase, l'adolescent pense que le bon comportement est celui **qui plaît aux autres**. La bonté est une qualité importante au regard d'autrui et le jeune valorise la loyauté, le respect, la confiance, la gratitude.

Dans un second temps, en se confrontant au monde extérieur, le jeune s'approprie des idées qu'il puise en dehors de sa famille. Il se conforme aux normes et aux lois du groupe dans lequel il évolue. Il trouve une **communauté** dans laquelle il se sent à l'aise et en adopte les idées, les vêtements, les insignes et le langage. Il adhère à la philosophie du groupe, en respecte les règles et y agit en conséquence.



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Le **petit groupe** qu'est la patrouille offre aux éclaireurs un espace idéal de découverte de soi et des autres. Pour mobiliser l'intérêt de chacun, propose des activités qui vont apprendre aux scouts à grandir ensemble et faire en sorte que tout le monde s'y sente bien.
- L'**action de service** est un projet qui permet aux éclaireurs de poser un choix réfléchi, de comprendre le sens de leur action, de vivre des relations intenses et de s'enrichir au contact d'autres personnes, scouts ou pas. Invite les éclaireurs à s'y investir.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Petit groupe  
Action de service



Cependant, même si le jeune a tendance à vivre dans les normes du groupe, il n'en perd pas moins son sens critique. L'opposition à l'avis de l'autre lui permet de se construire sa propre opinion... Pour l'ado, il s'agit de trouver un équilibre entre se conformer à son groupe pour en faire partie et **affirmer sa personnalité**.

Dans le petit groupe de pairs, les relations sont intenses. Lors de la vie de **patrouille**, l'éclaireur ou l'éclaireuse apprend à :

- proposer des projets, soumettre des idées à l'approbation des autres ;
- défendre ses opinions, soutenir une cause ;
- assumer les refus ;
- formuler des propositions ;
- accepter les idées des autres.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Patrouille

## Merci qui ?

### Remise en question des règles

Intellectuellement, l'ado a une **conscience accrue du bien et du mal**, tant chez lui que chez les autres. Il comprend ce qui est formulé par les adultes, les règles de vie, les limites à ne pas dépasser, etc. Mais lorsqu'il est seul ou avec ses amis, il agit plus volontiers selon ses pulsions et ses désirs. Il expérimente ainsi davantage la **responsabilité personnelle**.

Le **développement de la moralité** chez les adolescents comprend quatre niveaux<sup>1</sup> :

1. La conscience de l'existence d'un **problème** moral. Exemple : je suis avec des amis qui se préparent à commettre un vol.
2. Un **jugement** moral indiquant ce qui doit être fait dans le contexte donné. Exemple : je sais que voler est mal.
3. La reconnaissance des **pressions** et des sources d'influence. Exemple : mes amis vont me ridiculiser si je refuse de participer, je risque d'être rejeté.
4. Le choix d'un **comportement** conforme aux normes morales en dépit des pressions et des embûches. Exemple : si ce sont de vrais amis, ils vont m'accepter comme je suis ; je n'ai pas à commettre un acte qui va à l'encontre de mes principes si je ne veux pas le faire.

Dans beaucoup de familles, l'ère est à la démocratie : on n'impose plus les choses, on les **négoce**. Les parents cherchent de plus en plus à respecter la nature originale de chacun de leurs enfants. L'adolescent discute, conteste, argumente face à eux ; il établit une distance pour devenir autonome, peu à peu. Mais cela n'équivaut pas à un laisser-faire des parents qui maintiennent leur autorité. Car l'ado doit pouvoir se confronter, se heurter à des règles, des repères stables. S'il rêve de liberté, il a aussi besoin de limites définies pour se construire.



<sup>1</sup> Source : Formation modulaire - Les jeunes de 11-14 ans, Association des Scouts du Canada, mars 2000, p. 23 ([https://secure9.securewebexchange.com/asc-sisc.ca/modules/ANI0005\\_p.pdf](https://secure9.securewebexchange.com/asc-sisc.ca/modules/ANI0005_p.pdf))



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Pratique la **cogestion** pour favoriser l'émergence et l'ajustement des idées des éclaireurs lorsque vous fixez les règles de vie à la troupe. Les scouts seront plus motivés s'ils ont participé à leur élaboration, ils s'en sentiront responsables et auront tendance à les **respecter** davantage.
- Lors d'un **conseil**, instaure un dialogue franc au sein de la troupe, où chacun, éclaireur ou animateur, peut affirmer sa conception des règles et la confronter à celle des autres.
- Pour qu'elle soit cohérente, vérifie les **5C de la règle** : Claire, Concrète, Constante, Conséquence, Congruente (c'est-à-dire mise en pratique par ceux qui l'ont édictée).
- À la troupe, certains éclaireurs risquent de **tester les règles**, comme ils le font dans leur famille, même si elles ont été établies avec eux. Essaie de prendre du recul, de leur consacrer du temps pour en rediscuter avec eux, de comprendre pourquoi ils ont enfreint les règles.



**« Une capacité individuelle de jugement est essentielle. Nous voulons que nos scouts soient des hommes et non des moutons. »**

**Baden-Powell, Headquarters Gazette, 1912**



## Rendez-vous avec une star

### Identification à une personne de référence

À l'adolescence, le jeune cherche à enrichir son identité. Il observe les **comportements et traits de caractère** des adultes et/ou des autres adolescents.

Cela lui permet de découvrir différents systèmes de pensée, qu'il peut par la suite intégrer à sa **propre personnalité** s'il y adhère.

Dans les **modèles** extérieurs à la famille, l'ado peut choisir son meilleur ami, l'entraîneur de son club sportif, un enseignant, un aîné ou un animateur de la troupe, une personnalité médiatisée (sportif, chanteur, acteur, héros...), etc.

*« Les scouts sont de terribles imitateurs, et je dis terrible à dessein, car cela fait peur de penser au bien et au mal que l'on peut faire par l'exemple. Ils font facilement un héros de quelqu'un de plus âgé qu'eux et qui a conquis leur admiration soit par sa personnalité, soit par quelque chose qu'il a pu faire. »*

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Propose aux aînés de la troupe de participer aux **Brevets Éclaireurs** ou de contacter un partenaire extérieur qui partagera son savoir. Ces activités permettent la rencontre avec des adultes passionnés et heureux de faire découvrir leur domaine de prédilection à des jeunes motivés.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Brevets



- La **relation** qui se tisse entre le scout et toi est fondamentale. Pour que celle-ci soit une réelle source d'enrichissement, prends conscience de l'influence que tu as sur les jeunes.

- Sois toi-même, ose dire tes certitudes comme tes doutes : les scouts seront sensibles à l'**authenticité** dont tu fais preuve. Grâce à la relation installée entre vous, l'éclaireur ou l'éclaireuse qui en ressent le besoin viendra te parler en toute confiance.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Relation



## Ça nous mène où ?

### Engagement pour des valeurs

L'adolescent d'aujourd'hui bénéficie d'une large **ouverture sur le monde** grâce aux médias : il peut être sensibilisé aux problèmes des autres peuples, entendre parler d'écologie, peut-être se questionner sur le sens de la justice, chercher éventuellement à comprendre le déclenchement des guerres et les processus d'apaisement, voire de réconciliation. Il découvre les valeurs qui gouvernent les acteurs de notre société.

Le jeune réalise que contribuer à **aider la société** est positif. Ici encore, le phénomène d'identification à des adultes engagés pour une cause, pour des idéaux, prend toute son importance.



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- L'éclaireur ou l'éclaireuse a parfois tendance à raisonner selon certains principes et ne pas s'y conformer dans la réalité : en tant qu'adulte de référence, veille à la **cohérence** entre ce que tu fais et ce que tu dis.
- La *Loi* scout n'est pas un règlement : elle est une route vers un idéal. Pour ta section, fais en sorte que les **valeurs** qu'elle véhicule soient **réellement vécues** lors des activités, mais aussi dans chaque espace de la vie quotidienne.
  - Tu trouveras sur le site [lesscouts.be](http://lesscouts.be) des **animations aux valeurs** pour la troupe, pour approfondir la découverte de la *Loi* et réfléchir aux valeurs scout.
- La **Promesse** est l'un des moments forts qui ponctuent le parcours scout. Elle marque l'adhésion aux valeurs rattachées à la *Loi*. Pour l'éclaireur, ce moment de réflexion est l'occasion de faire le point sur lui-même, sur ce en quoi il croit, sur ses projets de vie. Tu es un interlocuteur de choix pour cet adolescent qui apprécie de discuter avec une personne plus mûre, en toute franchise.





## Quête de spiritualité

Tout en construisant sa personnalité, l'adolescent traverse une période d'**incertitude** et remet en question divers aspects de sa vie, y compris ses croyances d'enfance. Cela ne débouche pas forcément sur une rupture avec sa foi éventuelle ou ses valeurs, mais le jeune s'interroge sur sa capacité à croire, à garder espoir, à faire confiance à la vie.

C'est aussi à ce moment-là que la question du sens de la vie éclate avec le plus de force. Pouvant se projeter dans le plus long terme, l'adolescent prend davantage conscience de son **avenir à construire**. Vient donc inévitablement la question de l'intérêt qu'il y a à vivre et, dans la foulée, le sujet de la mort.

Quelles que soient leur maturité et leurs convictions, les adolescents aiment se rassembler et partager des moments conviviaux de **discussion sur différents thèmes**, dont la spiritualité. Ils comprennent ainsi peu à peu qu'ils peuvent réaliser de belles et grandes choses, que ça vaut la peine de croire en soi, en les autres, en l'avenir.

**« L'animateur qui est un héros aux yeux de ses scouts tient dans ses mains un levier puissant pour leur développement, mais assume en même temps une grande responsabilité. »**

**Baden-Powell, Aids to Scoutmastership, 1919**



# TON RÔLE D'ANIMATEUR

## SENSATION

- En staff, prévois des **animations spirituelles** pour permettre aux éclaireurs de rencontrer les questionnements des autres, partager leurs peurs, leur recherche de valeurs, affirmer leur foi s'ils le souhaitent. Inspire-toi éventuellement des fiches *Sensation* qui couvrent des sujets variés et qui favorisent leur réflexion.
- Si tu te sens démuni pour aborder certains sujets, invite une **personne extérieure** qui pourra t'aider à construire et/ou à animer une activité. Dans le domaine de l'ouverture religieuse, prends contact avec un prêtre, un pasteur, un rabbin, un imam, un aumônier, un animateur en pastorale, etc. Si tu veux aborder un phénomène de société, fais appel à un éducateur, un médecin, un assistant social, un scientifique ou toute autre personne qui peut apporter un plus à l'animation que tu veux organiser.
- Il est important de donner à l'éclaireur de nombreuses occasions d'**exprimer les émotions**, les sentiments qu'il ressent. Cela va lui permettre petit à petit de développer son aptitude à intellectualiser, sa capacité à prendre conscience de ses pulsions, désirs, tensions... et sa faculté à penser aux conséquences.



Lors de **discussions**, qu'elles soient organisées ou informelles, instaure un climat propice au partage :

- avec des échanges sincères et bienveillants ;

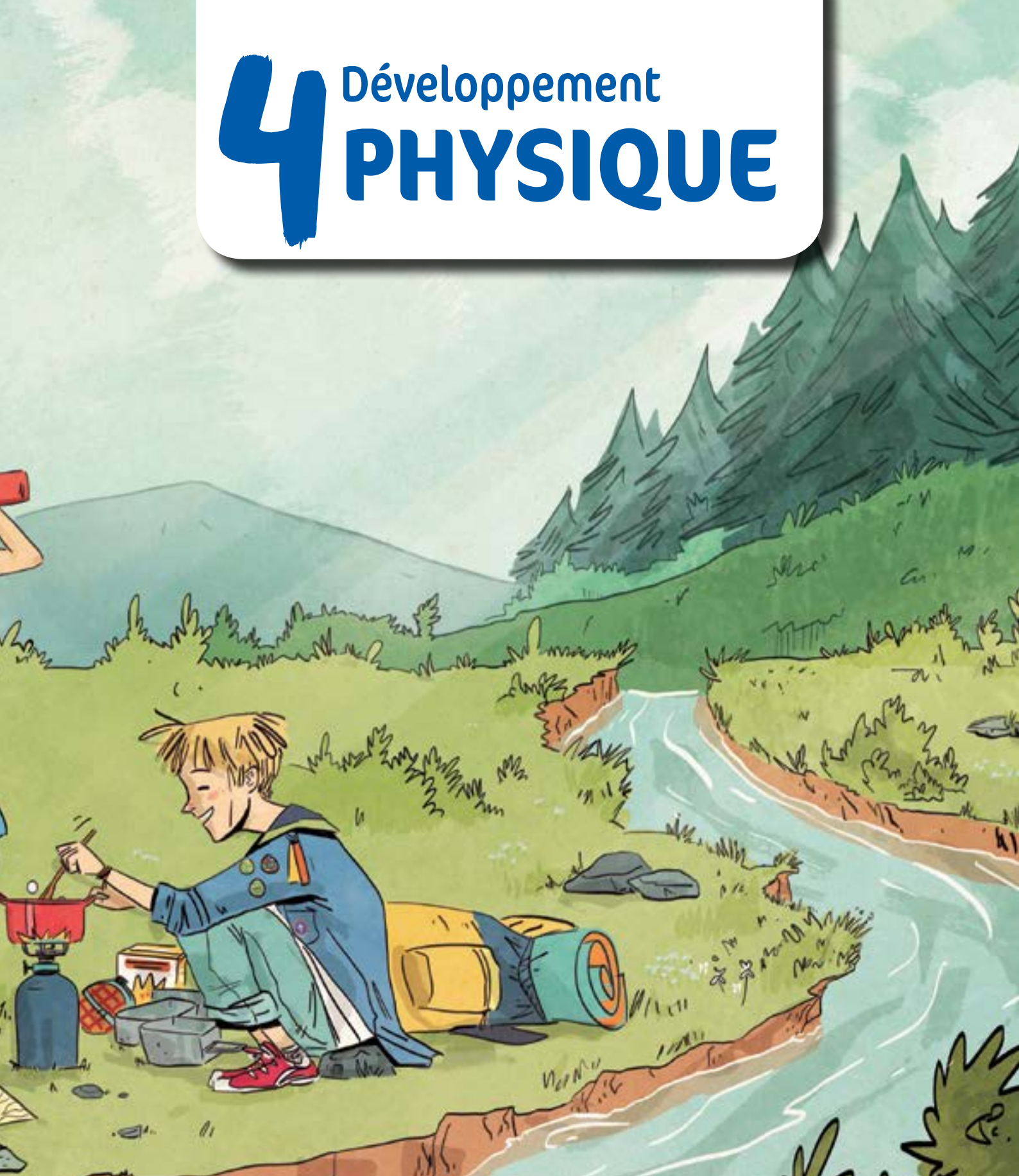
- dans le respect des croyances et du cheminement de chacun.
- En observant les scouts de ta section, il arrive que tu découvres qu'un problème ou qu'un sujet dont ils ne t'ont pas parlé explicitement pose question. Pour que les éclaireurs puissent communiquer à ce propos, organise un **débat**.
  - Commence par une **discussion** au sein du staff pour entendre les avis de chacun sur le sujet.
  - Chaque animateur doit décider de sa **place** dans le débat : « *Je donne mon avis ou je modère le débat ?* ».
  - Invite à la réflexion grâce à une **approche ludique** intégrant le support d'images ou de musique, voire même à partir d'un grand jeu.
  - Prends le temps d'aborder le sujet d'une manière générale. En cas de problème à régler, ne cherche pas absolument une solution, ne vise pas l'efficacité immédiate : veille plutôt à **stimuler une réflexion** personnelle.
  - Certains éclaireurs adoptent un comportement de **résistance** pour éviter d'entrer dans le débat : ils utilisent des propos provocants ou se montrent passifs. Respecte leur attitude de retrait et laisse-leur le temps de s'intégrer à la discussion. Même s'ils semblent rester en dehors du débat, ce qu'ils auront entendu cheminera très certainement dans leur esprit par la suite.
  - Rends les scouts **acteurs** de la discussion : permets-leur de faire des propositions et de débattre entre eux.
  - Intéresse-toi à tout ce qu'ils disent sans porter de **jugement de valeur**. Renvoie-leur leurs questions pour ne pas répondre à leur place.







# 4 Développement PHYSIQUE



L'adolescence désigne cette période de la vie qui fait la transition entre l'enfance et l'âge adulte. L'entrée dans cette nouvelle phase est marquée par un phénomène physiologique : la puberté.

# 4 Développement physique

## Chérie, j'ai agrandi le bébé

### Des bouleversements corporels

La **puberté** se manifeste par des transformations physiques, parfois communes aux deux genres. Généralement, c'est le **squelette** qui change en premier : les os s'allongent, se solidifient. Ensuite, la **musculature**, les organes internes se modifient. Chez les garçons, la masse musculaire double entre 10 et 17 ans. Chez les filles, le bassin s'élargit. Pour tous, la capacité respiratoire augmente, ainsi que le débit cardiaque.

Les **organes sexuels** se développent : chez les garçons, l'appareil génital augmente en taille et en volume ; chez les filles, la poitrine se développe et les règles apparaissent. Pour tous, la pilosité évolue, la voix mue.

Au niveau cérébral, le **cerveau** a atteint sa taille définitive mais sa maturité progressera encore jusqu'à l'âge de 20, voire 25 ans.

### Se ré-approprier

Bien entendu, tous ces changements se font dans des **proportions** et à des **rythmes différents** d'un adolescent à l'autre. Les transformations du corps ne s'opèrent pas toujours de façon très harmonieuse et provoquent parfois des **complexes**. L'évolution de leur poids, bien que tout à fait normale, interpelle les jeunes : les filles se trouvent souvent trop grosses, les garçons trop maigres. L'adolescent doit **intégrer** les modifications successives de son image et de son schéma corporel.



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- L'éclaireur est parfois **maladroit** avec ce corps qui ne réagit plus tout à fait comme celui de son enfance et qu'il ne maîtrise pas encore très bien (il risque de trébucher ou de se cogner plus souvent, par exemple). Tiens-en compte lorsque tu conçois les activités sportives et les jeux, par exemple.
- Un jeune n'a pas toujours la **force** physique à laquelle on pourrait s'attendre pour sa taille. La croissance amène chez certains des **douleurs**, notamment au niveau du dos et des articulations. Prêtes-y attention lors du hike ou lorsque le woodcraft bat son plein, par exemple.
- L'adolescent supporte mal les moqueries concernant son corps. Évite de le **taquiner** car ton humour, s'il est mal interprété, peut attrister l'éclaireur, le mettre en colère ou provoquer un phénomène de repli sur soi.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Woodcraft



## 24 heures chrono

### Des besoins primaires

Se reposer, s'alimenter, se laver, s'habiller, se sentir en sécurité, etc. Autant de besoins essentiels rencontrés par tout être humain. Des besoins qui, s'ils restent présents, évoluent tout au long de la vie...

**Pour aller plus loin :** *Mômes en santé* (brochure relative à la santé en collectivité pour les enfants de 3 à 18 ans) et *Une intendance au top*.



### Se reposer

Les adolescents se plaignent fréquemment d'être fatigués. Parfois, il s'agit d'une fatigue naturelle, ponctuelle, due à un **effort particulier**. Parfois, ce sont les **circonstances** qui mènent à un nouveau rythme de sommeil...

Physiologiquement, le temps nécessaire à la récupération est beaucoup plus **variable** à l'adolescence que pendant l'enfance. La nature du sommeil évolue, celui-ci est parfois entrecoupé de réveils fréquents, hanté de cauchemars. Les jeunes expérimentent le coucher tardif, essaient de nouveaux rituels d'endormissement, mais doivent se lever tôt pour aller à l'école. Ce qui amène parfois un dérèglement du sommeil.

Puisque les besoins sont différents d'une personne à l'autre, la preuve d'un **sommeil réparateur** est le fait de se réveiller spontanément et en forme.

**En moyenne, un adolescent a besoin de 8 à 9 heures de sommeil<sup>2</sup> par jour. En fonction des activités pratiquées pendant la journée, il faut parfois rajouter une ou deux heures supplémentaires de repos.**

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Sois attentif aux **particularités** de chaque éclairé. Celui-ci a besoin d'un plus grand temps de repos ? Propose-lui exceptionnellement de zapper l'activité du soir pour aller dormir plus tôt... Celui-là est en forme dès l'aurore ? Permits-lui éventuellement de s'occuper calmement en attendant que les autres se réveillent...
- Pour respecter les besoins en sommeil de la majorité des scouts, si l'heure du lever est prévue vers 7 heures, celle du **coucher** sera fixée à 22 heures.
- Prévois régulièrement, en journée, des **moments de calme absolu** pour permettre à l'énergie des uns et des autres de se régénérer.

## S'alimenter

Les bouleversements corporels que vit l'adolescent demandent davantage d'énergie. Cela requiert des **apports nutritifs** différents de ceux de l'enfance.

L'adolescent a besoin, bien entendu, d'une alimentation **équilibrée**. Ce stade de son évolution demande d'accorder une attention particulière à la consommation :

- de **féculents** : ils représentent une source énergétique importante pour les muscles, les organes internes, le cerveau et sont primordiaux lors de la pratique d'activités sportives ;
- de **produits laitiers** : le calcium n'est pas du tout produit par le corps alors qu'il est essentiel pour nourrir la masse osseuse ;
- de **fruits et légumes** : ils apportent vitamines et sels minéraux.

Si l'adolescent a faim et dévore : tant mieux. Il aborde la période de sa vie où il doit **manger copieusement**. Lorsqu'il aura atteint sa stature d'adulte, il réduira naturellement son appétit.

Malheureusement, certains **désordres** peuvent apparaître à l'adolescence : celle-ci mange pour calmer son stress, celui-là est au régime, ceux-ci ne prennent jamais de petit déjeuner...

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Offre chaque jour aux éclaireurs **trois repas** et un goûter, en tenant compte des régimes alimentaires de chacun (allergies, végétarisme, etc.).
- Pour veiller à l'équilibre et ouvrir à la variété, propose-leur **un peu de tout**... Des fruits et légumes de saison, des collations en tous genres, de l'eau à volonté, un petit-déjeuner original quant aux garnitures, aux boissons proposées...
- Privilégie une ambiance détendue lors des repas pour en faire un bel espace de **convivialité**.



<sup>2</sup>Source : *Mômes en santé*. Brochure éditée par l'ONE et différents services de promotion de la santé sur la santé en collectivité pour les enfants de 3 à 18 ans (édition 2012).



## Se laver

Lors de l'adolescence, la nature de la **peau** change sous l'influence des bouleversements hormonaux et certains jeunes souffrent d'acné. Les phénomènes de **transpiration** évoluent eux aussi et produisent de nouvelles odeurs. Les **cheveux** ont tendance à graisser.

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Le rapport à l'hygiène est différent d'un adolescent à l'autre. Si certains s'en soucient en se lavant régulièrement, d'autres n'aiment pas s'en préoccuper. Rappelle régulièrement les **habitudes** d'hygiène corporelle : lavage des mains, brossage des dents, douche, changement de sous-vêtements, séchage des serviettes de toilette...
- La plupart des adolescents, parfois mal à l'aise avec leur image, sont pudiques. Pour eux, pouvoir s'isoler est précieux et indispensable. Veille à garantir à chaque éclaireur et éclaireuse un espace d'**intimité**, particulièrement au moment de la toilette et de l'habillage.
- Lors des week-ends et des camps, sois attentif à l'état de propreté des **sanitaires** et des feuillées. Ils doivent être suffisamment accueillants pour que les scouts puissent s'y rendre sereinement.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scoutie  
Vie quotidienne



## C'est pô juste...

### Se comparer aux autres

Au moment de la puberté, les transformations physiques sont beaucoup plus rapides que leur **intégration psychique**. Les jeunes passent parfois de longues heures à s'observer dans un miroir pour essayer de se reconnaître.

L'adolescent se demande comment ce corps est perçu par les autres, il redoute le **jugement** d'autrui. Il voudrait que son corps soit **conforme** aux normes sociales, il subit l'influence des médias et des images stéréotypées que ceux-ci véhiculent.

Le jeune va donc régulièrement se comparer à ses pairs, tant au niveau de son corps proprement dit que sur le **look** qu'il va arborer. Les adolescents affichent régulièrement un style semblable pour marquer leur appartenance à un groupe : le vêtement devient une sorte de carte de visite, de signe de reconnaissance. Certains jeunes dissimulent leur silhouette dans des vêtements surdimensionnés, d'autres optent pour des modèles plus "fashion", repérés dans les médias.

Revêtir un **uniforme** est un moyen de se sentir pleinement intégré au groupe, sentiment si précieux chez les adolescents. Chez les scouts, l'uniforme est la manifestation extérieure de la volonté de vivre des choses ensemble, signe de fraternité. Le foulard quant à lui, propre à chaque unité, exprime la participation au scoutisme dans un lieu précis.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scoutie  
Symbolique



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

Les éclaireurs se comparent entre eux, inévitablement.

- Interviens rapidement si tu constates qu'un des scouts est victime de moqueries. Apporte-lui ton **soutien** et conçois une activité de réflexion pour éviter que cela se reproduise.
- Lors des **activités sportives**, encourage chaque éclaireur et éclaireuse à faire évoluer ses propres performances : améliorer son score personnel provoque une grande fierté et augmente l'estime de soi.

« L'objectif, ce n'est pas d'être meilleur que l'autre - ce qui n'a aucun intérêt - , mais meilleur que soi. »

Albert Jacquard, À toi qui n'es pas encore né(e), 1998

Oups !

### Une perception tronquée des limites

Nombre d'adolescents, découvrant qu'ils sont en possession de nouvelles capacités physiques, veulent les **explorer**, les **exercer**, les **mesurer** : ils souhaitent évaluer leur courage, leur audace. Ils effectuent cette recherche par rapport à eux-mêmes, mais aussi par rapport aux membres du groupe auquel ils appartiennent.

Ces besoins les poussent parfois à se confronter à des situations dangereuses ; car, s'ils sont capables de percevoir un risque, ils en évaluent parfois mal les **conséquences**.

### Le sport aussi a ses limites

Le sport présente de nombreux avantages : il muscle, aère, défoule, aide à canaliser l'énergie, libère les tensions, développe l'agilité, la souplesse, etc. Il permet de devenir acteur du **développement** de son corps.

Mais le sport ne remporte pas l'adhésion de tous : pour certains, le corps est encore le lieu de tant de **doutes** et de **difficultés** que l'adolescent craint de s'exposer au jugement de ses pairs.



### Combien de kilomètres l'éclaireur peut-il marcher par jour ?

Règle empirique : parcourir autant de kilomètres par jour que l'âge de l'adolescent (**12 ans → 12 kilomètres**)<sup>3</sup>. Vers 14-15 ans, le jeune peut faire les mêmes randonnées qu'un adulte... mais il ne le souhaite pas toujours !

### Quel peut être le poids du sac à dos de hike ?

Rempli, il ne doit pas dépasser **15 à 20 % du poids du porteur**<sup>4</sup>. Si en début de journée le sac paraît léger et la charge supportable, il va falloir le porter plusieurs heures, parfois sur des terrains difficiles. Avec la fatigue, le sac semblera encore plus pesant et risque de rendre la fin de la marche plus pénible.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scoutie  
Hike de patrouille

### TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Sois attentif si l'un des éclaireurs évite de participer aux activités plus physiques : essaie de comprendre ce qu'exprime réellement cette attitude (fatigue, angoisse, complexe...).
- Propose régulièrement des **jeux de coopération** où les qualités de tous les éclaireurs sont mobilisées et se révèlent complémentaires.
- Lors des jeux, des activités sportives ou du woodcraft, les éclaireurs se comparent ou entrent même en **compétition entre eux ou face aux animateurs**. Encourage plutôt les progrès personnels, facteur d'épanouissement pour chacun.
- Lors d'activités plus exceptionnelles, comme du VTT ou de l'escalade, insiste sur les **règles de sécurité** que tu as mises en place et veille à leur respect tout au long de l'animation.
- Organise des moments de réflexion sur la **notion de danger** et sur ses conséquences.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scoutie

Jeu

<sup>3</sup> Source : doctissimo.fr.

<sup>4</sup> Source : grande-randonnee.fr > Préparer une randonnée > Remplir et régler son sac à dos.

## Le Guide du zizi sexuel

### Premières expériences

L'adolescent aspire à séduire, à se prouver qu'il est capable de plaire : cela lui permet de se rassurer sur lui-même. Et flirter, se tenir la main, c'est **assumer** son corps en relation avec l'autre. L'adolescent découvre l'émotion suscitée par un frôlement, une caresse.

Dans le développement de la sexualité, la **masturbation** est une étape normale, pratiquée par les filles et par les garçons. Elle sert à préparer le partage d'émotions avec une autre personne. Elle relève du domaine de l'intimité et ne peut sortir de la sphère privée.

En 2012, comme depuis de nombreuses années, l'âge moyen du premier rapport sexuel est toujours de 17 ans.

### TON RÔLE D'ANIMATEUR

Curieux, beaucoup d'adolescents cherchent ou découvrent des **images pornographiques** à la télévision ou sur internet. Présentant la sexualité de manière banale, brutale et stéréotypée, ces images peuvent provoquer des angoisses ou du dégoût auprès des jeunes de ta section.

Parfois mal informés, les ados s'inquiètent à propos de la sexualité, s'imaginent être hors normes, se posent des **questions** sur la première fois, sur la contraception, sur les MST...

Peut-être apprécieront-ils d'aborder ces sujets avec un **adulte de référence** qui ne soit pas l'un de leurs parents. Si tu es disposé à en parler avec eux, sois authentique et montre-toi **rassurant**, à l'écoute, sans être intrusif. Si aborder ces thèmes te semble difficile, fais appel à un autre membre du staff pour que les éclaireurs aient quand même un interlocuteur pour dialoguer en toute sérénité.

### Le cadre légal

En Belgique, la loi fixe la majorité sexuelle à 16 ans. Autrement dit, un jeune de moins de 16 ans, même consentant, ne devrait pas avoir de relations sexuelles. L'auteur de ces actes, majeur, risque une peine de prison. Le mineur qui contreviendrait à la loi risque quant à lui de comparaître devant le juge de la jeunesse. Il s'agit "d'attentat à la pudeur". Celui-ci est défini par le code pénal comme « un acte contraire aux bonnes mœurs commis intentionnellement sur la personne ou à l'aide d'une personne déterminée sans le consentement valable de celle-ci ».

Un majeur qui a des relations avec un mineur de moins de 16 ans commet donc une infraction. En dessous de 14 ans, la loi considère qu'il s'agit d'un viol.

### Hypersexualisation

Ce mot définit un **phénomène de société** selon lequel de jeunes adolescents adoptent des attitudes et des comportements sexuels jugés trop précoces<sup>5</sup>.



### TON RÔLE D'ANIMATEUR

**Au sein de la troupe**, tu pourrais observer des images pornos dans le courrier d'un jeune, des bruits suspects qui sortent d'une tente, des tenues un peu provocantes, etc.

- Sois **vigilant** en toutes circonstances.
- Si tu es alerté par des faits, réunis le staff pour en discuter : **travailler en équipe** permet de prendre du recul par rapport aux émotions ressenties lors de ce genre d'agissements. Essayez de comprendre le but derrière le comportement, cherchez l'**intention positive**, veillez à être dans le non-jugement. Réfléchissez à une **intervention**, car fermer les yeux reviendrait à cautionner...
- **Vous n'êtes pas tout seuls** : des **outils** ont été conçus pour aider à la réflexion au sein du staff, dont le système de drapeaux conçu par l'organisation SENSOA<sup>6</sup> qui peut vous aider à repérer les comportements inappropriés.
- **Non, vous n'êtes pas tout seuls** : en cas de situation problématique, contactez votre **animateur d'unité** (ou votre animateur fédéral) qui pourra vous apporter son expérience.
- **Non, vous n'êtes vraiment pas tout seuls** : tout au long de l'année, l'équipe de **Scout Assistance** est là pour vous soutenir en cas de crise.

#### Scout Assistance :

- 02.508.12.00 : pendant les heures d'ouverture du 21.
- 0498.91.88.85 : 24h/24

<sup>5</sup> Source : *Hypersexualisation, Trop, trop tôt, trop vite* (Latitude Jeunes).

<sup>6</sup> Pour en savoir plus : *Hypersexualisation en collectivité* (Latitude Jeunes).

## Vous trouvez ça bon ?

### Possibles dépendances

Médicaments, alcool, tabac, drogue... Autant d'éléments que la société actuelle met à la portée de presque toutes les mains. Autant d'éléments qu'il n'est pas toujours bon d'utiliser, dont il ne faut surtout pas abuser...

La majorité des adolescents ne consomme ces produits qu'**occasionnellement** : lutter contre une petite angoisse, prendre un verre avec les copains, se donner un genre, se fondre dans le groupe...

« *Nous voulons un Homme autonome et libre.* »

Mais où est sa liberté quand l'adolescent a systématiquement besoin de ces substances euphorisantes pour trouver une réponse à un manque, une tension, un mal-être ?

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

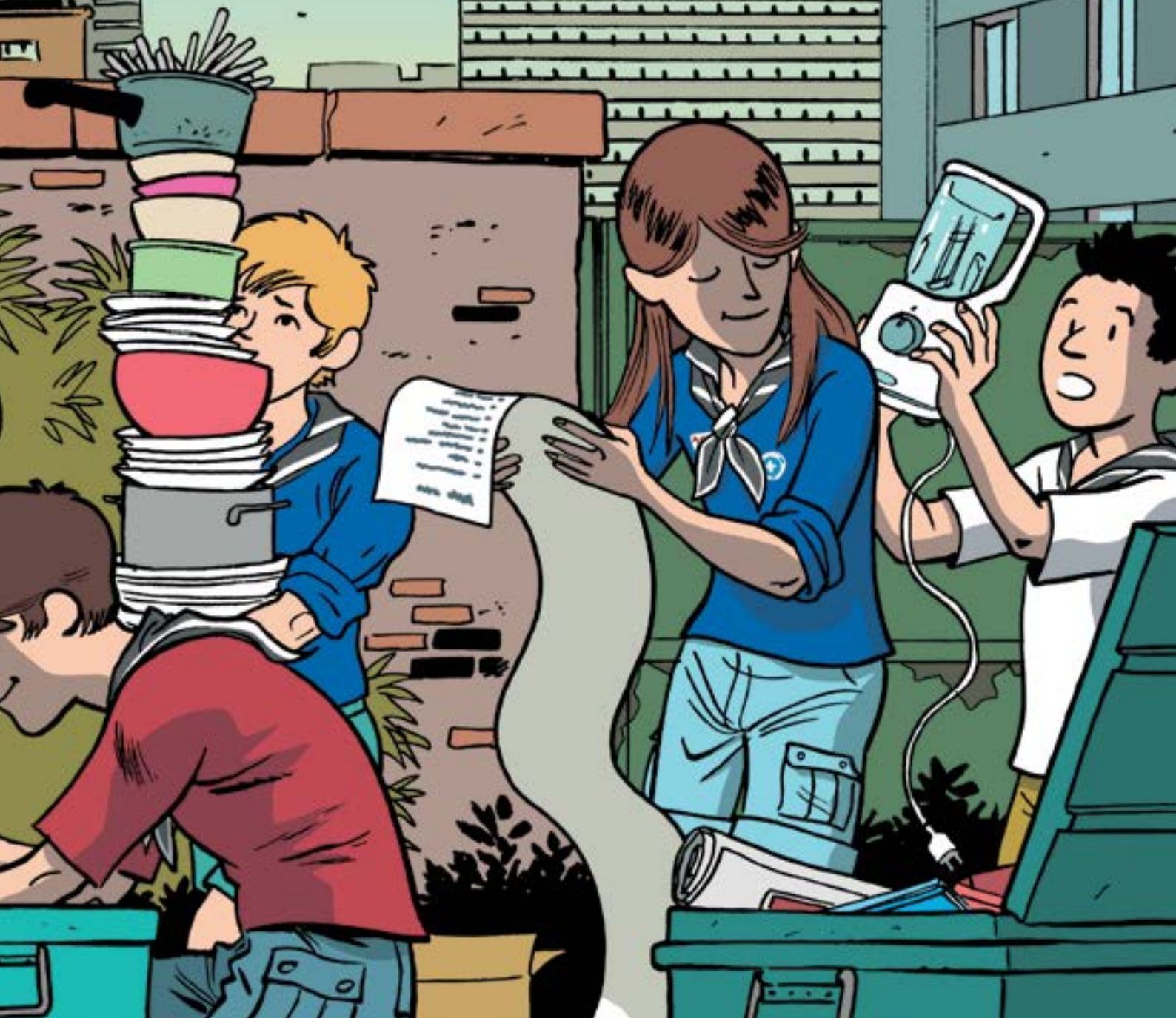
- Les dépendances, les assuétudes sont des thèmes de discussion que tu peux aborder au sein de la troupe. Ces sujets angoissent les parents qui sont très impliqués affectivement auprès de leurs enfants et qui ont parfois tendance à dramatiser. En tant qu'animateur, tu es un interlocuteur proche des adolescents, qui peut **prendre du recul** et partager leur expérience. La relation de confiance que tu construis avec les éclaireurs, semaine après semaine, permet un dialogue franc et constructif, autant sur les thèmes légers que des sujets plus graves.
- La consommation de produits psychotropes est une préoccupation majeure de notre fédération. Le document reprenant notre **position** sur ces sujets est téléchargeable sur le site. Tu y trouveras aussi une série d'animations pour réfléchir à la consommation d'alcool à l'attention des éclaireurs dans le cahier *Éclaireurs, pionniers et alcool*.







# 5 Développement SOCIAL



L'adolescence désigne cette période de la vie qui fait la transition entre l'enfance et l'âge adulte. Cette nouvelle phase est marquée par une importance accrue des liens d'amitié et par une mise à distance par rapport aux parents.

# 5 Développement social

## Demande à ton père !

### Parents : entre attachement et détachement

À l'adolescence, le jeune se différencie des personnes de son entourage afin d'affirmer son **identité nouvelle**. Il s'ouvre davantage au monde extérieur et développe ses liens sociaux.

Depuis l'enfance, ses parents définissent ce qui est permis et interdit. Ils ont un impact éducatif par tout ce qu'ils disent, font et montrent. Dès 12 ans, l'adolescent prend de la **distance** par rapport à eux pour devenir peu à peu autonome. Il se montre plus **lucide** vis-à-vis de ses proches : il évalue leurs qualités et leurs défauts, affiche des opinions différentes, prend conscience de ses propres ressources.

Dès lors, il apprécie les discussions, les négociations, les compromis qu'il préfère à l'obéissance aveugle d'antan. Cela amène régulièrement des **conflits** mineurs, heureusement peu nuisibles à la relation dans la plupart des cas.

En effet, la famille demeure très importante aux yeux de l'adolescent puisque ses parents sont perçus comme la **base de sa sécurité**. Si le jeune rêve de liberté, ceux-ci doivent continuer à assumer leur position d'autorité, à poser la structure, le cadre et les limites, afin que l'ado puisse grandir et expérimenter sans se mettre en danger.

Dans le même temps, l'adolescent cherche de plus en plus le contact d'**égal à égal** avec l'adulte. Il s'épanouit dans un mode d'éducation démocratique, où les prises de décisions sont conjointes et relèvent d'une condition essentielle entre les différents acteurs : la **confiance**.

« Nous ne grandissons jamais assez pour nous passer de l'amour de nos parents. »

Nicci French, écrivaine anglaise,  
*Secret smile*, 2003

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Dans une relation scout-animateur, une connivence s'installe et tu peux être amené à recueillir des **confidences**. Si l'un des éclaireurs exprime une forme d'éloignement par rapport à ses parents, il est important que toi, tu ne les disqualifies pas, bien au contraire. Car la famille est le lieu des premières relations humaines et les parents restent les référents éducatifs principaux de leurs enfants.

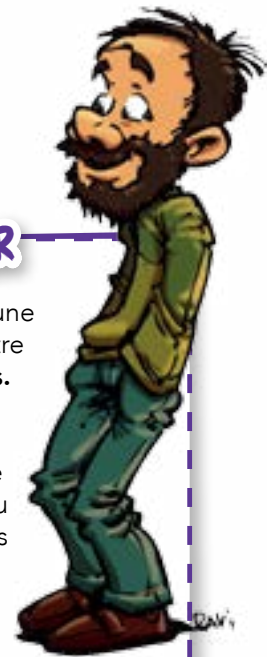
- Chaque éclaireur est avant tout un individu singulier qui a des goûts, des craintes, des envies... Pour entretenir un **échange** vrai avec lui, prends en compte cette individualité en passant du temps avec lui, en l'observant et en l'écoutant.

Ensuite, montre-lui que tu es présent face à ce qu'il dit : oublie ta propre manière de percevoir les choses pour essayer de ressentir ce qu'il te décrit, pose-lui des questions pour compléter ou clarifier la situation et donne-lui des pistes de réflexion pour qu'il puisse trouver seul une solution qui lui convient. De cette façon, tout en le soutenant, tu lui apportes un autre point de vue, un autre regard d'adulte qui l'aide à **réfléchir** et à **grandir**.

- Qu'en est-il de tes **contacts avec les parents** ? Ensemble, vous avez au moins un point commun : vouloir le bien-être et l'épanouissement de l'éclaireur ou de l'éclaireuse.

Pour le bien de tous, veille à construire une bonne relation de **partenariat** avec eux lors de rencontres formelles (aux réunions de parents...) ou informelles (en fin de réunion, lors de la fête d'unité, au supermarché, dans la rue...). Privilégie la communication chaude : le **face-à-face**.

Si tu rencontres des **difficultés** avec l'une ou l'autre famille, qui se montrerait trop distante ou a contrario trop invasive, discutes-en avec le reste de ton staff et/ou avec ton équipe d'unité.



## Mes meilleurs copains

### L'amitié, c'est SACRÉ

#### S comme Stabilité

À l'adolescence, le jeune se décentre des liens familiaux et s'investit affectivement dans les relations avec ses pairs. La camaraderie, observée lors de l'enfance, fait place à l'amitié profonde, enrichissante et durable. Celle-ci a encore un caractère mouvant, avec des formes qui évoluent, grandissent et parfois meurent, mais elle se teinte néanmoins de **stabilité** et de fidélité.

*« Ce qui rend les amitiés indissolubles et double leur charme est un sentiment qui manque à l'amour : la certitude. »*

Honoré de Balzac, *Illusions perdues*, 1836-1843

#### A comme Âge

L'amitié joue un rôle différent selon l'âge. Entre 11 et 14 ans, elle est plus centrée sur des **activités conjointes** que sur la relation elle-même. Les amis sont ceux avec lesquels on partage des activités. Les sentiments généralement associés à la relation d'amitié (réciprocité-engagement-loyauté) sont encore perçus de façon imprécise par les jeunes de cet âge. Ceux-ci sont plutôt attirés par des relations amicales avec d'autres ados de même genre. Les filles choisissent souvent des filles pour meilleures amies, alors que les garçons auront plutôt des meilleurs amis. Cette tendance se poursuivra durant toute la durée de l'adolescence.

L'amitié évolue au fur et à mesure que le jeune grandit. C'est entre 14 et 16 ans que l'on voit apparaître les notions de solidarité et de **loyauté**.

À partir de 17 ans, les ados recherchent une certaine forme de **réciprocité**. Le partage des expériences devient le principal but de la relation d'amitié.



## TON RÔLE D'ANIMATEUR

Notre fédération propose la **coéducation**. Mais bien sûr, chaque unité fait le choix de vivre ou non la mixité au quotidien, en fonction de son histoire, de sa taille et de son environnement ; chaque groupe organise des activités faites de rencontres intéressantes entre les deux genres, que le groupe soit en coéducation ou non.

La coéducation, c'est plus que la mixité. Il ne s'agit pas seulement de faire cohabiter des filles et des garçons, dans le respect de leurs différences individuelles, mais de leur donner la possibilité de **grandir ensemble**, à tout âge, pour qu'ils s'enrichissent au contact de l'autre genre. De cette manière, ils et elles pourront devenir des hommes et des femmes qui partagent leurs responsabilités et collaborent pleinement dans les communautés dont ils sont les acteurs.

En essayant de faire tomber les **stéréotypes**, le scoutisme peut être un lieu de prise de conscience des clivages de genre et permettre à chacun d'évoluer plus librement.

Si tu animes une troupe mixte, propose aux éclaireurs des activités **juste entre** filles et des activités juste entre garçons : elles permettent aux jeunes de s'éloigner un peu de l'autre genre à un âge où la drague occupe aussi les esprits.

Si tu animes une troupe non-mixte, prévois des activités permettant de **rencontrer** l'autre genre comme par exemple, un grand jeu Éclaireurs-Guides.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scoutie  
Coéducation



#### C comme Confiance

Chez les ados, l'amitié, c'est le temps du **partage** des secrets, de la confiance, des rencontres entre personnes du même âge, éventuellement du même sexe et surtout qui ont les mêmes préoccupations. C'est le plaisir de refaire le monde, de discuter sur de grands idéaux.

Grâce aux liens d'amitié, l'adolescent peut apprendre la tolérance, la diplomatie, le soutien, la collaboration et la résistance à l'influence des autres. Dans la relation amicale équilibrée, chacun se sent reconnu pour ce qu'il est et peut faire. Dans ce contexte, l'amitié aide au développement de la **confiance en soi**.

*« Les amis, c'est comme les lunettes, ça donne l'air intelligent, mais ça se raye facilement et puis, ça fatigue. Heureusement, des fois on tombe sur des lunettes vraiment cool ! »*

Réplique extraite du film *Jeux d'enfants*, de Yann Samuell, 2003

## R comme Réseau

De nos jours, l'amitié revêt des **formes multiples** : elle se concrétise à l'école, au club sportif, au sein de la famille, auprès des enfants des amis des parents, chez les scouts... mais elle s'exprime aussi de manière virtuelle.

**« L'amitié est comme un boomerang : tu donnes ton amitié à une personne, puis à d'autres, et les autres te donnent en échange leur propre amitié. C'est ainsi que ton amitié et ta bonne volonté du départ, en allant vers les autres, accroissent leur force et te ramènent cette bonne volonté encore accrue, exactement comme un boomerang qui revient vers son lanceur. »**

**Baden-Powell, Scouting Round the World, 1935**

Réseaux sociaux, messageries instantanées, échanges de SMS... Autant de **modes de communication** très prisés des ados. Aujourd'hui, ceux qui n'y ont pas accès se font rares.

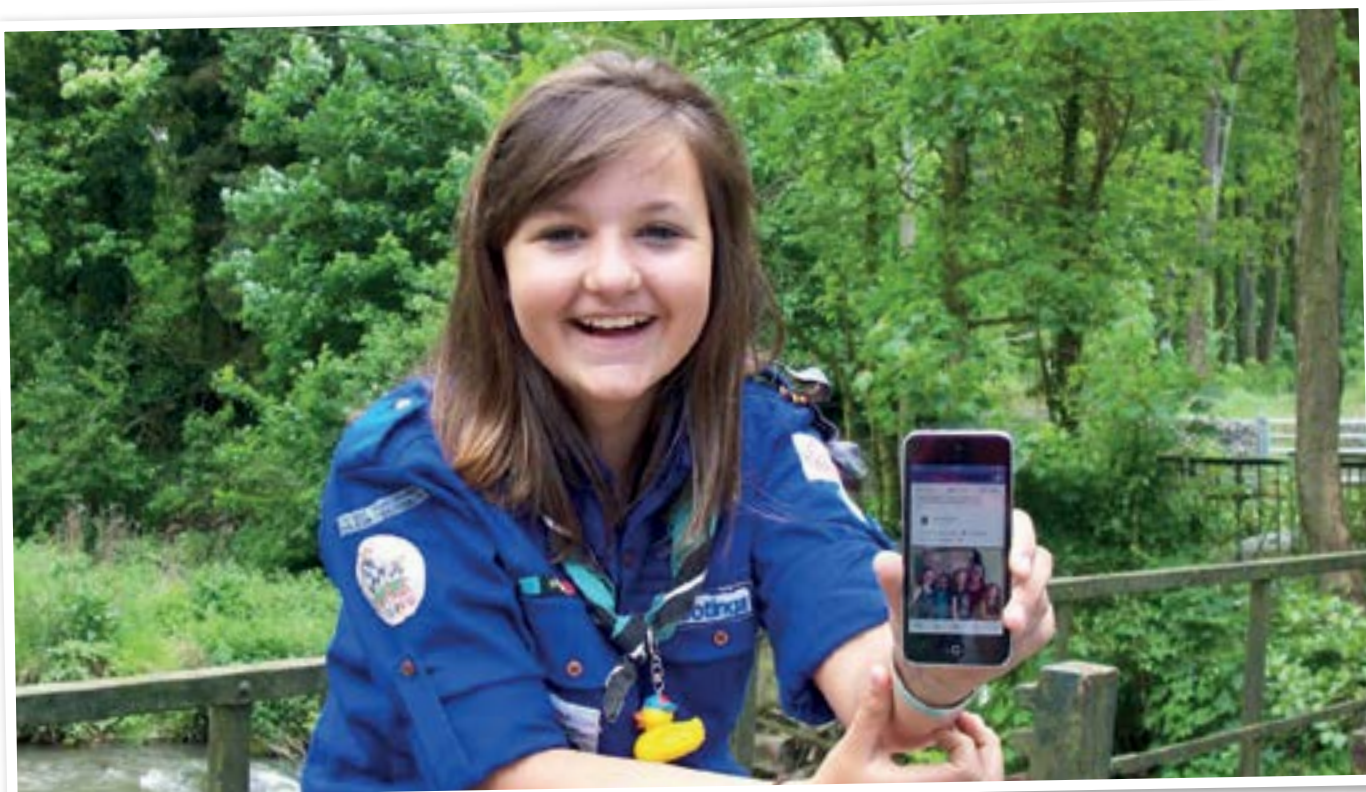
Surfer sur internet comporte des avantages car la toile regorge de **ressources** pour assouvir la curiosité des adolescents et les distraire. Sur internet, les ados peuvent s'exprimer sur ce qui leur tient à cœur et ressentir la solidarité et le soutien d'autres jeunes lorsqu'ils se sentent un peu moins bien. Les doigts courent sur le clavier, à l'abri du regard de l'autre : cela favorise la confiance, le dévoilement de l'intime.

Mais internet n'est pas pour autant un **monde idéal**. Les adolescents peuvent y perdre leur temps, absorber des contenus sans avoir la capacité de les critiquer ou s'isoler dans des attitudes antisociales.

Sur les **réseaux sociaux**, les ados font comme dans la vie courante : ils bavardent, plaisantent, badinent, échangent des infos, passent le temps. Ils y voient un espace de développement personnel (la mise en scène de soi) et social (l'appartenance à des groupes divers).

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Les nouveaux outils de communication, qui visent à abolir les distances physiques entre les hommes, contribuent en même temps à leur isolement. Des difficultés, des tensions, il y en a : dans la vie de tous les jours, à l'école, dans les familles, sur les réseaux sociaux... À la troupe, profite de ces différents pour apprendre aux éclaireurs à ne pas fuir le conflit, à ne pas le régler par SMS ou par email..., pour leur **apprendre à dialoguer face-à-face**.
- **« Nous voulons un Homme autonome et libre. »** Où la communication vraie est-elle passée quand l'ado reste enfermé dans la technologie, dans des jeux purement virtuels ?



## E comme Extérieur

L'amitié offre une **ouverture** extérieure à la famille : par de nouveaux repères, elle donne un appui au jeune pour s'affirmer face à ses parents. Pour l'ado, l'ami peut s'apparenter à un double qui rassure et reconforte ; l'ami peut aussi être l'opposé qui manifeste, exprime et parfois réalise ce que l'ado aimerait accomplir lui-même.

L'amitié offre un **complément** avantageux à la famille : une proximité physique et psychique, une compréhension sans explication, une acceptation sans reproches ni conseils.

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

### E comme Exclusivité

Les amis, pour un ado, c'est sacré. Certains cherchent à se retrouver le plus souvent avec les mêmes copains ou copines. Les autres se sentent alors mis à l'écart. L'enjeu pour le staff est de faire comprendre à ces petits clans qu'ils doivent **s'ouvrir** aux autres.

*« Le jeune qui vit de l'amitié se sent valorisé, apprécié pour ce qu'il est et ce qu'il peut faire par lui-même, en même temps qu'il apprend à négocier des ententes avec les autres, à faire sa place dans le respect d'autrui. L'amitié permet aussi une rétroaction importante sur soi-même : les commentaires et les réactions des amis sur le comportement du jeune contribuent beaucoup à lui donner l'heure juste sur l'image sociale qu'il projette. »*

Richard Cloutier et Sylvie Drapeau,  
*Psychologie de l'adolescence, 2008*

## L'inclusion et le respect des individus dans un groupe sont fondamentaux

Le scoutisme est un mouvement éducatif. Le mot **éduquer** combine le verbe *ducare*, "conduire", et l'adverbe *ex*, "hors de". Éduquer un ado, c'est le conduire quelque part, vers un but qui le dépasse. L'éducation encourage le jeune à sortir de lui-même, de ses préoccupations, de ses points de vue, pour adopter une vision plus large, tenant compte des autres, de ce qu'ils savent, pensent, ressentent.

Chez les scouts, chaque éclaireur ou éclaireuse apprend donc à vivre avec les autres et tisse des liens, notamment dans le **petit groupe**, l'un des ingrédients fondamentaux de notre méthode. Les relations y sont intenses car dans cet espace restreint, l'ado mesure combien chaque personne est unique, originale et précieuse. Ces caractéristiques individuelles influent sur le groupe, qui sera lui-même déterminé par toutes ces personnalités.



Dans le scoutisme, **toutes sortes de groupes** existent. Ils permettent aux jeunes d'être entre eux pour **construire ensemble avec les autres**, ces quelques mots définissant la pointe éducative de la branche Éclaireurs. Certaines équipes sont établies selon des critères (l'âge par exemple), d'autres sont spontanées (ententes amicales, collaborations par compétence ou centres d'intérêts).

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scoutie

Petit groupe



Bavi

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

■ Chez les éclaireurs, les **patrouilles** sont des petits groupes permanents. Elles sont établies pour l'année scoutie entière, ce qui permet à chacun de s'y épanouir dans la confiance et le respect. Pour que ce petit groupe contribue réellement au bien-être de chaque jeune, il est intéressant que le scout participe lui-même à la **composition** de sa patrouille, selon des critères choisis ensemble. Les **responsabilités** et fonctions sont ensuite définies et attribuées au sein du petit groupe. Lors de ces moments, tu restes attentif au respect de chacun.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scoutie  
Patrouille  
Fonctions de patrouille



■ D'autres **groupes** sont **temporaires**. Sans nuire à la cohérence de la patrouille, tu peux prévoir des équipes différentes pour :

- réaliser une action de service ;
- accomplir une tâche (préparer la veillée, aider les intendants...);
- fonctionner lors d'un jeu ;
- se regrouper entre filles ou entre garçons ;

- faire une visite ou une rencontre particulière ;
- organiser un atelier destiné aux éclaireurs de première année par exemple ;
- réserver un conseil à l'intention de ceux qui ont la fonction de trésorier dans leur patrouille par exemple ;
- etc.

■ Varier les groupes apporte une dimension supplémentaire dans la connaissance des autres ; car faire équipe, c'est confronter les **expériences** et, malgré les différences, apprendre à reconnaître les richesses, les atouts et les talents de chacun.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scoutie  
Vie quotidienne



■ Mener un projet, c'est vivre une activité en groupe où l'équipe passe, en sept étapes, **du rêve à la fête**. Pour l'éclaireur et l'éclaireuse, c'est aussi amener ses idées et argumenter face aux autres, accepter des refus, émettre des critiques constructives, accueillir les propositions des autres, collaborer. Tu es là pour accompagner et soutenir les scouts tout au long du processus.



## Ah ouais d'accord

### Identification au groupe de pairs

Pendant l'enfance, le groupe est un lieu d'interaction et d'apprentissage. Pour les adolescents, le groupe devient une étape nécessaire : c'est le moyen de vivre le **passage** de l'enfance à l'âge adulte.

Le groupe a une influence considérable sur le jeune car il se cherche dans le regard de ses pairs : être comme les autres lui permet de se rassurer sur sa **normalité**.

« Ce qui fait l'attrait de la bande ? S'y dissoudre avec la sensation de s'y affirmer. »

Daniel Pennac, écrivain français,  
*Chagrin d'école*, 2007

### TON RÔLE D'ANIMATEUR

Un vaste ensemble de paroles, gestes, signes et rites, porteurs de sens, est nécessaire pour développer le sentiment d'appartenance à un groupe. Chez les éclaireurs, tu disposes :

- de l'**uniforme** : signe de fraternité et moyen de reconnaissance entre scouts d'ici et d'ailleurs ;
- de l'**adhésion** : moment d'écoute et d'accueil pour le nouvel éclaireur au sein d'un groupe dont il ignore encore presque tout du fonctionnement et des membres qui le composent ;
- du **totem** : nom d'un animal, offert par la troupe au jeune éclaireur, qui souligne ses traits particuliers ;
- du **quali** : qualificatif attribué par la troupe qui souligne une des principales qualités de l'éclaireur ;
- et d'autres **signes** propres à ta troupe.

Aucun symbole n'est une obligation en soi : ce sont des **outils** à la disposition des groupes qui choisissent de les employer ou non selon ce qui se vit dans la section.



Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout  
Symbolique



### TON RÔLE D'ANIMATEUR

Au-delà de ce qui se partage au sein de la troupe, au-delà des activités spécifiques que tu organises pour les éclaireurs, valeurs et spiritualité se vivent dans des **moments d'échange** tout simples entre les éclaireurs, ces **instants de connivence** où ils peuvent se parler à cœur ouvert, entre ados qui se comprennent.

Les **valeurs** de la Loi sont expérimentées dans la patrouille, pendant un hike, dans la vie quotidienne...

La **spiritualité** se vit et se ressent dans une discussion au coin du feu, en regardant les étoiles, en s'émerveillant de la beauté du paysage, en vivant des relations profondes et vraies.

Tu te demandes quel est ton rôle dans ces espaces informels ? Favoriser, observer, approuver, apprécier... et peut-être **participer**.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Animation aux valeurs  
Animation spirituelle



« Les vrais amis t'aiment pour ce que tu es et non pour ce qu'ils veulent que tu sois. »

Ted Rall, dessinateur,  
écrivain et éditeur américain



## Ça épate les filles

### Importance du jugement des autres

L'opinion de l'entourage a une **influence** considérable sur les jeunes et celle-ci peut être positive comme négative.

Je suis tellement fier d'avoir enfin une médaille à la compèt' de gym !

J'ai reçu mon totem : il est trop coool !

C'est la cata !  
Tout le monde m'en veut !

Mes potes adorent mon look !

Je sais que je vais faire une gaffe, mais c'est si drôle de la faire avec les autres...

Regardez : je suis forte, je suis courageuse : à moi l'escalade et le saut en parachute !

J'adore mettre mon uniforme et que tout le monde me regarde dans la rue !

J'ai loupé la deuxième épreuve du jeu. Ça craint pour le score de la patrouille !

Grrr ! Me suis encore fait traiter de grande asperge !

Quelle vie de m... ! Mon prof a encore dit mes points devant toute la classe.

Enfin ! Mes parents m'ont félicité d'avoir vidé le lave-vaisselle !

Autant de **regards** qui comptent pour l'adolescent en pleine construction, qui peuvent l'étouffer ou lui donner des ailes.

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement affectif.

Même s'il se détache peu à peu des apparences, même s'il reçoit du soutien de son entourage, même s'il se forge des opinions personnelles, même s'il a lui aussi la critique facile, l'adolescent reste un être fragile. Et il peut être **déstabilisé** par le jugement, parfois peu indulgent, des autres.

Cette **insécurité** peut amener le jeune à entrer en communication avec les autres sur un mode plus tendu. Peut-être l'ado va-t-il se résoudre à changer d'avis pour se conformer à la majorité... Ou peut-être va-t-il s'y opposer... En tout cas, cela risque de provoquer des débats.

Or, les **conflits** font partie des relations humaines au même titre que l'amitié, la tolérance et l'amour. Il n'y a pas de relation sans désaccords, à un moment ou à un autre. Les conflits et l'agressivité qui y est associée sont nuisibles, envahissants, destructeurs quand les personnes en ont peur, les fuient, les ignorent ou les banalisent.







## Lâchez-moi le slip !

### Élaboration de stratégies de défense

Du fait de l'existence de groupes, grands ou petits, des **phénomènes collectifs** apparaissent. Ils sont dus aux interactions entre les personnes qui composent les communautés. Ils peuvent tirer vers le haut chacun des intervenants lorsque les attitudes sont positives ; mais ils peuvent aussi se transformer en spirale négative : certains jeunes subissent des pressions, des conflits nuisent aux relations, des attitudes dangereuses apparaissent, des comportements d'exclusion s'immiscent dans le groupe.

Régulièrement, un ou plusieurs leaders se démarque(nt) parmi les membres d'une communauté. Le **meneur** est une personne reconnue par le groupe pour son dynamisme, sa popularité, ses qualités de médiateur, son tempérament rassurant, son caractère entreprenant... ou son physique impressionnant. C'est aussi parfois sous l'influence du leader que le groupe transgresse les règles ou rejette une personne.

**Selon les situations, ce ne sera pas toujours la même personne qui endossera le rôle de leader.**

Nous pouvons tous être, à des degrés divers :

- le **battant** qui veut vivre vite et aime gagner ;
- le **rusé** qui manipule et joue la comédie ;
- le **rebelle** qui s'oppose et a besoin d'être stimulé ;
- le **militant** qui se dévoue pour une cause et s'intéresse peu au reste ;
- le **dévoué** qui est sensible et intuitif ;
- le **suiveur** qui est plus effacé, mais bon second.

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

- Il est important de prendre conscience que le conflit n'est pas nécessairement quelque chose de négatif s'il est **géré**.
  - Que tu sois témoin du conflit ou qu'il te soit rapporté, intervien en toute impartialité pour éviter que cela ne dégénère : invite les parties en présence à prendre du **recul** et aide-les à trouver des ressources pour dépasser la situation.
  - Dans tous les cas, deux principes sont à garder à l'esprit lors de la discussion : se focaliser sur le **fait**, sur l'acte (et certainement pas sur la personne) et viser un accord qui convienne à toutes les parties, dans le **respect** de chacun.
  - Sache que des tas de petits conflits naissent et meurent au sein de la troupe sans qu'ils soient portés à ta connaissance. Réjouis-toi : c'est la preuve que les éclaireurs ont appris à **résoudre** toute une série de situations conflictuelles sans faire appel à tes compétences de médiateur.
- Le **conseil** est un lieu où chaque membre de la section a l'occasion d'exprimer son opinion en respectant celle des autres. Éclaireurs et animateurs ont droit au même temps de parole, l'avis de chacun est pris en compte et a le même poids. Profite de cet espace d'écoute et d'expression pour construire une vie de section équilibrée et harmonieuse, **sans aborder les éventuels conflits interpersonnels**, que tu régleras en aparté.

Plus d'infos dans  
**BALISES**  
pour l'animation scout

Conseil



*« Un mot au sujet de la tolérance. Nous sommes tous différents les uns des autres ; si quelqu'un nous semble inférieur à nous-mêmes, ce n'est pas une bonne raison pour le mépriser. Par exemple, tu peux être un bon athlète et Smith un athlète médiocre, et davantage attiré par les livres. Ne le méprise pas, mais "vis et laisse vivre". »*

Baden-Powell, *Rovering To Success*, 1922



Des **phénomènes d'exclusion** peuvent apparaître dans les groupes.

- Le **bouc émissaire** est un enfant auquel le groupe attribue injustement tous les malheurs et toutes les fautes. Il est peut-être turbulent ou "grande gueule", mais il n'est en aucun cas responsable de tout ce qui ne va pas dans le groupe.
- Le **souffre-douleur** est un enfant pris comme cible par le groupe, souvent en raison de sa timidité ou d'une difficulté relationnelle, et sur qui convergent les mauvais traitements, les railleries, les tracasseries. Cet enfant, qui a déjà du mal à s'affirmer, se retrouve pris au piège du groupe et ne parvient plus à s'épanouir.
- Le **mouton noir** est un enfant qui, pour des motifs variés mais visibles (comportement différent, intelligence hors du commun, couleur de peau ou conviction religieuse par exemple), est considéré comme "hors norme" par les autres et exclu.

En général, qu'il soit bouc émissaire, souffre-douleur ou mouton noir, l'ado exclu est victime de harcèlement de la part d'une ou plusieurs personnes, le plus souvent dans le dos des adultes.

Ce **harcèlement** se caractérise par la répétition systématique d'actes malveillants tels qu'humiliations, dénigrements, injures, moqueries, violences plus ou moins graves.

## TON RÔLE D'ANIMATEUR

### Comment réagir ?

Un animateur ou une animatrice qui repère un mécanisme d'exclusion ou de harcèlement doit réagir. Sinon, il cautionne.

1. **Évaluation** par les animateurs de la relation qu'ils ont avec les scouts concernés : il arrive que des adultes responsables soient emportés, malgré eux, par le mécanisme d'exclusion et participent directement ou indirectement au harcèlement.
2. **Identification** du type de comportement : s'agit-il de moqueries, de racket, d'intimidation, de tentative d'"expulsion" du groupe... ?
3. **Résolution** : travail avec le scout qui est exclu (soutien, résistance, recherche de pistes) et avec le groupe concerné (rôle joué par chacun, prise de conscience, réparation).



### Mieux vaut prévenir que guérir...

Voici quelques pistes pour harmoniser un nouveau groupe et soutenir l'intégration de tous :

- responsabiliser les aînés pour qu'ils **parrainent** un nouveau ;
- établir, avec les scouts, une **charte** de vie qui sera signée par tous puis affichée dans le local ;
- pratiquer des **jeux de rôle** (être leader >< être rejeté) ;
- organiser des activités qui vont renforcer la **cohésion du groupe** : petits jeux pour faire connaissance, équipes favorisant la participation de chacun, jeux de coopération... ;
- favoriser des **échanges** pour permettre à chacun de parler de ses sentiments, mais aussi pour amener chacun à découvrir ses compétences et à en être fier.



*« L'adolescent est une personne qui n'appartient qu'à elle-même. [...]. Échecs et réussite, tout est à eux [aux adolescents]. Leur vie, c'est la leur, pas la nôtre. Ils en sont les metteurs en scène. »*

**Michel Fize, sociologue français**







# BIBLIOGRAPHIE

- *Votre ado*, P<sup>r</sup> Marcel Rufo et Christine Schilte, Éditions Hachette Livre, Paris, 2003.
- *Psychologie du développement*, Helen Bee, Éditions De Boeck Université, Bruxelles, 1997.
- *L'adolescent est une personne*, Michel Fize, Éditions du Seuil, Paris, 2006.
- *La cause des adolescents*, Françoise Dolto, Éditions Robert Laffont, Paris, 1988.
- *L'adolescence*, P<sup>r</sup> Philippe Jeammet, Éditions J'ai lu, Paris, 2004.
- *Le guide de l'adolescent*, D<sup>r</sup> Alain Braconnier, Éditions Odile Jacob, Paris, 1999.
- *Accueillir des enfants de 3 à 12 ans : viser la qualité / Livret IV : Vivre ensemble des expériences de vie diversifiées*, brochure coordonnée par Pascale Camus et Laurence Marchal, éditée par l'Office de la naissance et de l'enfance, Bruxelles, 2007. ([www.centres-de-vacances.be/organisateur/referentiel-psychopedagogique/index.html](http://www.centres-de-vacances.be/organisateur/referentiel-psychopedagogique/index.html))
- *Les jeunes de 11 à 14 ans*, Association des Scouts du Canada, Montréal, 2000.
- *La longue route vers l'âge adulte*, article écrit par Philippe Testard-Vaillant, paru dans *CNRS le journal*, n°236, septembre 2009. ([www2.cnrs.fr/journal/4484.htm](http://www2.cnrs.fr/journal/4484.htm))
- *Assu-études : une enquête auprès des acteurs de l'enseignement secondaire*, brochure publiée par le CLPS- BXL (Centre local de promotion de la santé de Bruxelles), Bruxelles, 2011. ([www.pipsa.be/actualite/assu-etudes-une-enquete-menee-aupres-des-acteurs-de-l-enseignement-secondaire-de-la-region-de-bruxelles-capitales.html](http://www.pipsa.be/actualite/assu-etudes-une-enquete-menee-aupres-des-acteurs-de-l-enseignement-secondaire-de-la-region-de-bruxelles-capitales.html))
- *Vivre l'adolescence, les rôles du groupe et de l'école*, analyse d'Alice Pierard pour l'UFAPEC (Union francophone des associations de parents de l'enseignement catholique), Bruxelles, 2013. ([www.ufapec.be/nos-analyses/1013-ado-grp-ecoles/](http://www.ufapec.be/nos-analyses/1013-ado-grp-ecoles/))



# ÉCLAIREURS

À la troupe, je construis avec les autres.

