

ÉDITION
2015

SC01

Balises pour l'animation scout



www.lesscouts.be



LE SCOUTISME, DES BALADINS AUX PIONNIERS



Je prends confiance



Je vis pleinement avec les autres

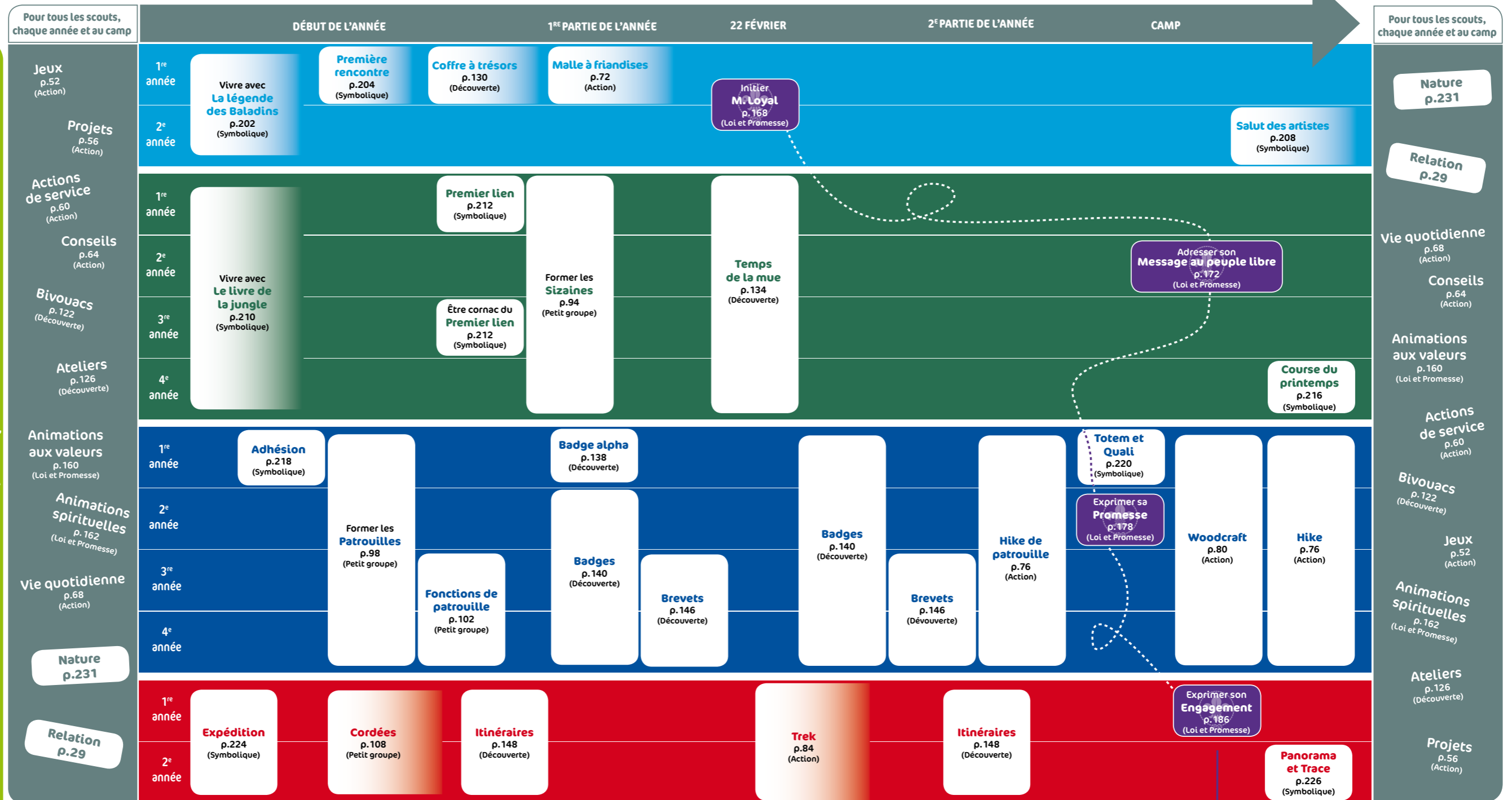


Je construis avec les autres



Je m'engage

Le scoutisme, un parcours de 12 ans !



Notre ambition éducative
p.11

Nous voulons un Homme : p.12

confiant intérieur partenaire et solidaire
sociable autonome et libre conscient et critique équilibré

Tu es dans un PDF Interactif !

Tu peux cliquer sur des liens pour naviguer dans tout le document. Ainsi, tout ce tableau récapitulatif, ainsi que la table des matières et l'index sont des liens qui t'emmèneront directement à la bonne page de ce cahier.

Mais également à travers tout le cahier, tu pourras cliquer à chaque fois qu'un lien est mentionné pour atteindre une page d'un document, un site internet ou une de nos publications.

Sur chaque page, tu peux cliquer sur le logo suivant pour revenir à la table des matières.

Si tu imprimes l'une ou l'autre page de ce cahier, ces éléments ne s'afficheront pas.

En s'inspirant des valeurs de la Loi et Promesse
p.17

Du scoutisme, tout simplement !

L'ensemble des cadres fédéraux qui ont conçu les quelques balises de ce cahier te souhaitent d'y trouver régulièrement des réponses utiles pour ton animation. Toutes les propositions, les réflexions et les exemples ont été testés et améliorés par des animateurs et ont pour ambition de t'aider concrètement à vivre le scoutisme dans ton unité.

Nous croyons qu'en plus des formations d'animateur scout, ce cahier peut t'aider dans ton rôle si important et si précieux.

Ici, nous allons prendre un peu de recul et passer dans les coulisses. Car derrière la vie trépidante qui agite chaque semaine plus de 56 000 jeunes, il y a une ambition. Une belle ambition. Tout cela a un sens, un but. Créer un monde meilleur en participant à l'éducation et l'épanouissement des personnes. C'était l'intuition de Baden-Powell et cela doit rester notre préoccupation.

Aussi, partons à la découverte de l'ambition, des valeurs et de la méthode scout. Car savoir pourquoi, c'est déjà savoir comment !

L'équipe des cadres fédéraux.

MERCI

La première édition, en 2010, des *Balises pour l'animation scout* a vu le jour grâce à l'investissement de nombreuses personnes.

Le staff fédéral 2010-2013 était à la manœuvre : imaginer, organiser, rédiger, lire, relire et faire la synthèse des expériences rencontrées dans les sections et les unités. Merci particulièrement à tous les cadres fédéraux pour les témoignages, les commentaires et encouragements.

Pour la rédaction, le staff fédéral a pu profiter du support des permanents pédagogiques : Katia Czernich, Marc Potvin, Muriel Dossin, Pascale Ek et Sophie Ducrotois. Merci à eux pour leur remarquable aptitude à mettre toute leur intelligence et leur compétence au service du mouvement.

La mise en page a été réalisée par PAF ! design, et les multiples relectures et corrections prises en charge par l'équipe médias du 21 : Sylvie Magnette, Julie Kowalski, Raymonde Bouhyère et Vincent Boudart.

Merci à Marie Navarre et Florence Depierreux, chargées de projet au 21, pour leur précieux soutien dans la mise en œuvre et les relectures.

Merci à toutes celles et tous ceux qui porteront ces balises au cœur de l'animation scout.

Le staff fédéral 2010-2013,
Annick Hoornaert, animatrice fédérale chargée des relations extérieures
Charlotte Jottrand, animatrice fédérale Baladins
Christophe Ralet, animateur fédéral chargé de la gestion
Florence Sohet, animatrice fédérale chargée du soutien et de la formation des cadres fédéraux
Ingrid Desramault, animatrice fédérale Pionniers
Jérôme Walmag, président fédéral
Johan Van Hoye, animateur fédéral chargé de la formation et des équipes d'unité
Jonathan Grégoire, animateur fédéral Éclaireurs
Marie Degrève, animatrice fédérale Louveteaux
Martin Parrado, commissaire international

En plus des personnes déjà citées, cette édition 2015 a également bénéficié des idées et apports de
Christelle Alexandre, animatrice fédérale Pionniers 2013-2016,
Christophe Linsmeau, animateur fédéral Baladins 2013-2016.



© Les Scouts ASBL
Éditeur responsable : Jérôme Walmag
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
2^e édition : juillet 2015
Dépôt légal : D/2015/1239/4
www.lesscouts.be



TABLE DES MATIÈRES

INDISPENSABLES REPÈRES

- 1. Baden-Powell : un homme, un projet 5
- 2. Une fraternité mondiale 6
- 3. L'articulation des principes fondamentaux 8



NOTRE AMBITION ÉDUCATIVE

- 1. Notre projet sur l'Homme 11
- 2. Les cinq domaines de développement 14



NOS VALEURS ET PRINCIPES

- 1. La Loi et la Promesse 17
- 2. Les trois principes 19
- 3. La Charte 20



NOTRE MÉTHODE

- 1. Notre méthode 23
- 2. Nos pointes éducatives 25
- 3. La coéducation 27

1. La relation 29

- Une relation pas comme les autres 31
- Ton rôle d'animateur ou d'animatrice 34
- Poser le cadre 37
- Questions fréquentes 40
- D'une branche à l'autre 44

2. L'action 47

- Le Jeu 52
- Le Projet 56
- L'Action de service 60
- Le Conseil 64
- La Vie quotidienne 68
- La Malle à friandises 72
- Le Hike de patrouille 76
- Le Woodcraft 80
- Le Trek 84

3. Le petit groupe 87

- La Sizaine 94
- La Patrouille 98
- Les Fonctions de patrouille 102
- Les Cordées 108

4. La découverte 113

- Le Bivouac 122
- L'Atelier 126
- Le Coffre à trésors 130
- Le Temps de la mue 134
- Le Badge alpha 138
- Les Badges 140
- Les Brevets 146
- Les Itinéraires 148

5. La Loi et la Promesse 155

- L'Animation aux valeurs 160
- L'Animation spirituelle 162
- Monsieur Loyal 168
- Le Message au peuple libre 172
- La Promesse 178
- L'Engagement 186

6. La symbolique 195

- La légende des Baladins 202
- La Première rencontre 204
- Le Salut des artistes 208
- Le livre de la jungle 210
- Le Premier lien 212
- La Course du printemps 216
- L'Adhésion 218
- Le Totem et le Quali 220
- L'Expédition 224
- Le Panorama et la Trace 226

7. La nature 231

INDEX

Action	47	Louveteaux	26
Action de service	60	Malle à friandises	72
Adhésion	218	Message au peuple libre	172
Ambition éducative	9	Méthode scoutie	23
Animation aux valeurs	160	Monsieur Loyal	168
Animation spirituelle	162	Nature	231
Atelier	126	Panorama	226
Baden-Powell (BP)	5	Patrouille	98
Badges	140	Petit groupe	87
Badge alpha	138	Pi-days	153
Baladins	26	Pionniers	26
Balises	8	Pointes éducatives	25
Bivouac	122	Premier lien	212
Brevets	146	Première rencontre	204
Charte	20	Principes	
Coéducation	27	Principes fondamentaux (balises)	8
Coffre à trésors	130	Les trois principes	19
Cogestion	65	Projet	56
Conseil	64	Projet sur l'Homme	11
Cordées	108	Promesse	178
Course du printemps	216	Quali	220
Découverte	113	Relation	29
Domaines de développement	114	Salut des artistes	208
Éclaireurs	26	Services (vie quotidienne)	68
Engagement	186	Sensation	165
Expédition	224	Sizaine	94
Fonctions de patrouille	102	Symbolique	195
Fraternité mondiale	6	Temps de la mue	134
Hike de patrouille	76	Totem	220
Itinéraires	148	Trace	226
Jeu	52	Trek	84
Légende des baladins	202	Vie quotidienne	68
Livre de la jungle	210	Woodcraft	80
Loi et Promesse			
Nos valeurs	17		
Élément de la méthode scoutie	155		
Moment fort chez les Éclaireurs	178		

BALISES POUR L'ANIMATION SCOUTE

INDISPENSABLES REPÈRES



1. BADEN-POWELL : UN HOMME, UN PROJET

Le scoutisme est né en Angleterre, au tout début du XX^e siècle. Le général à la retraite Baden-Powell fait une constatation : les systèmes traditionnels d'éducation sont insuffisants. Pour que les jeunes deviennent de véritables citoyens, il propose de développer leur caractère personnel et leur esprit d'initiative.

Première intuition

Le premier projet éducatif de Baden-Powell, développé dans *Aids to Scouting*¹, s'adresse aux jeunes militaires. Il leur propose de s'organiser en patrouille, d'apprendre à suivre des pistes et partager leurs responsabilités en petits groupes. Ce livre est bien accueilli et des jeunes lui écrivent pour pouvoir vivre en éclaireur.

Très rapidement, le projet n'est plus limité aux seules jeunes recrues. En effet, notre fondateur pense qu'il est plus intéressant d'avoir des éclaireurs pour la paix que pour la guerre.

Baden-Powell élargit sa proposition en un véritable projet de société. En 1907, il organise un premier camp expérimental, sur l'île de Brownsea, avec 24 garçons, issus de toutes les couches de la société anglaise. Le camp est un succès, ce qui renforce les intuitions initiales de Baden-Powell.



Naissance du scoutisme

Après le camp, il publie un ouvrage présentant sa proposition, exemples et dessins à l'appui : *Scouting for Boys*². Il le traduit rapidement en termes pédagogiques à l'intention des futurs animateurs. **Le jeune est au centre de son apprentissage** : il faut avant tout partir de ses envies et l'emmener loin dans l'aventure. Baden-Powell conçoit le scoutisme comme un grand jeu, simple et naturel. L'ouvrage connaît un énorme succès. Des groupes scouts se créent un peu partout. Baden-Powell assure la promotion de son mouvement. En 1909, des groupes scouts sont créés au Chili.

Chez nous, les premières troupes voient le jour en 1911. Jamais un mouvement ne s'est répandu aussi vite.

Ni instruire, ni inculquer, mais éduquer.

« Le plus important du scoutisme, c'est éduquer. Je ne dis pas instruire, mais éduquer, c'est-à-dire pousser le scout à apprendre lui-même parce qu'il le désire, tout ce qui tend à lui donner du caractère. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

1. *Aids to Scouting for N.-C.Os and men*, Baden-Powell, Gale and Polden's military series, Gale and Polden, Londres, 1899.

2. *Scouting for Boys*, Baden-Powell, Londres, 1908.

2. UNE FRATERNITÉ MONDIALE

Baden-Powell était convaincu que le scoutisme pouvait remplir une mission essentielle : favoriser la paix et la fraternité partout dans le monde. Pour cela, il propose de contribuer au développement des jeunes en les aidant à réaliser pleinement leurs possibilités physiques, intellectuelles, affectives, sociales et spirituelles, en tant que personnes, citoyens responsables et membres des communautés locales, nationales et internationales.

« Un levain en train de grandir. »

« Plusieurs millions d'adultes ont reçu la formation scout. On les reconnaît non seulement à leur caractère et leur engagement [...], mais aussi dans un sentiment plus ouvert d'amitié et de fraternité réciproques à l'égard de ceux qui vivent dans d'autres pays, par-delà toutes les différences de religions, de classes sociales ou de nationalités.

Ainsi, un levain est en train de gonfler [...] un germe d'hommes et de femmes de chaque pays animés par une camaraderie réciproque et par une volonté déterminée de paix. »

Baden-Powell, *Facets of B-P*, 1979



Quelques chiffres³

Le scoutisme compte aujourd'hui plus de **40 millions** de membres, dont 7 millions de responsables bénévoles.

Les scouts sont présents dans plus de **200 pays et territoires**.

Plus de **40000** garçons et filles âgés de 14 à 18 ans participent au jamboree scout mondial.

Ton rôle

Tu fais donc partie des **7 millions de responsables scouts** dans le monde. Avec ta section, vous partagez des valeurs communes, telles que formulées dans la *Loi* et la *Promesse* scouts.

Élargir les horizons de tes scouts permet d'en prendre conscience. Rencontrer d'autres sections, d'autres unités, participer à des événements nationaux ou internationaux est un bon moyen pour se sentir membre de cette fraternité.

Citoyen du monde

« Lorsque j'étais scout, j'ai vraiment aimé camper et faire des randonnées. J'ai également beaucoup appris [...] sur la responsabilité que nous avons envers les autres membres de la société. Le scoutisme fournit un terrain d'apprentissage précoce : il prépare aux responsabilités de la citoyenneté mondiale. En tant que secrétaire général des Nations Unies, je continue à puiser dans ces expériences. Je suis fier d'avoir été scout.⁴ »

Ban Ki-Moon, message adressé au scoutisme mondial par le secrétaire général des Nations Unies

3. Le scoutisme, éducation pour la vie, Bureau mondial du scoutisme, Genève, octobre 2012.
4. Ibid.

Six priorités stratégiques du mouvement mondial

L'ensemble du mouvement scout, au niveau mondial, a défini une stratégie pour que le scoutisme remplisse au mieux sa mission en étant proposé à un maximum de jeunes. Pour notre fédération, ces stratégies constituent des balises sur lesquelles nous nous appuyons pour remplir cette mission.

OMMS

La vision

D'ici 2023, le scoutisme sera le principal mouvement éducatif pour les jeunes dans le monde, permettant à 100 millions de jeunes de devenir des citoyens actifs capables d'apporter un changement positif au sein de leur communauté et dans le monde à partir de valeurs partagées.

40^e conférence mondiale du scoutisme, Ljubjana, 2014

Engagement des jeunes

Développer les compétences des jeunes en leur permettant de prendre une part active dans le mouvement scout et dans les communautés, et favoriser la reconnaissance mutuelle des jeunes et des adultes qui les encadrent.

Méthodes éducatives

Mettre en œuvre un système éducatif non-formel qui permet aux jeunes de prendre en main leur avenir, en engageant, formant et soutenant des animateurs et des cadres dans le souci d'une animation de qualité.

Diversité et inclusion

Agir pour proposer le scoutisme à tous sans distinction en mettant en place des propositions pédagogiques adaptées à leur diversité.

Impact social

Permettre à chaque scout de devenir un acteur de changement par des actions de service et ainsi inspirer d'autres personnes et la société.

Communication et relations extérieures

Renvoyer une image cohérente du scoutisme qui témoigne des valeurs partagées en utilisant les méthodes les plus efficaces en matière de communication.

Gouvernance

Prendre des décisions au sein du mouvement scout qui sont transparentes, efficaces, en cohérence avec sa mission, sa vision et ses valeurs et faire comprendre les rôles et responsabilités des différents niveaux de l'organisation au service de l'animation (mondial, fédéral et local).

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix. »

Texte de la Promesse

Le lien avec la fraternité mondiale est exprimé dans le texte de référence de la Promesse de notre fédération. Ce qui relie les scouts entre eux, ce sont les valeurs qu'ils partagent.



3. L'ARTICULATION DES PRINCIPES FONDAMENTAUX

Nos principes fondamentaux balisent la proposition pédagogique que nous mettons en œuvre. Ce triple éclairage définit le cadre du scoutisme.

Pour quoi ?

La mission du scoutisme, qui constitue notre ambition éducative, traduit en un projet sur l'Homme des objectifs formulés pour les scouts et les scoutes.

Comment ?

Notre méthode articule sept éléments. Elle propose des pointes éducatives, par branche, qui sont les accents pour les différentes tranches d'âges. Ces accents se déclinent dans des propositions pédagogiques spécifiques. Tu les trouveras tout au long de ce cahier.

Quelles valeurs ?

Les valeurs qui fondent le scoutisme sont exprimées dans la Loi et la Promesse, au travers d'un triple épanouissement : personnel, social et spirituel, traduit dans notre Charte.



BALISES POUR L'ANIMATION SCOUTE

NOTRE AMBITION ÉDUCATIVE



1. NOTRE PROJET SUR L'HOMME

Le scoutisme contribue à l'épanouissement des jeunes. Il invite chacun et chacune à construire son identité et à évoluer dans sa relation avec les autres. Il permet son développement à tous les niveaux. Cela peut sembler théorique, mais, en pratique, c'est au travers de tout ce qu'un scout ou une scoute vit dans son parcours de 6 à 18 ans, que cette ambition se réalise.

La mission du scoutisme

En 1999, lors de la conférence mondiale de l'OMMS (Organisation mondiale du mouvement scout) à Thessalonique, le mouvement mondial a défini sa mission.

Le scoutisme a pour mission - en partant de valeurs énoncées dans la **Promesse et la Loi scout** - de contribuer à l'éducation des jeunes afin de participer à la construction d'un monde meilleur peuplé de personnes épanouies, prêtes à jouer un rôle constructif dans la société⁵.

OMMS

Notre projet sur l'Homme

Notre fédération a traduit cette mission en des qualités que le scout ou la scoute pourra développer durant son parcours chez Les Scouts. Notre scoutisme essaie de participer à la création d'un certain type d'Homme : il veut promouvoir chez lui ou chez elle différentes qualités (voir page suivante).

Les Scouts

Un rêve pour les hommes et les femmes de demain

Nous avons comme objectif pour les scouts, garçons et filles, de les rendre les plus autonomes possible, confiants, mais aussi conscients de leurs limites. Peu à peu, nous essayons d'ouvrir leur esprit, de les rendre plus critiques par rapport au monde qui les entoure. Dans une société basée sur la consommation, nos principaux adversaires sont la télévision et les jeux vidéo : nous voulons que les scouts puissent se contenter de choses simples.

Le projet sur l'Homme est un idéal et nous aimons dire que nous avons 12 ans pour le faire.



5. Comprendre la déclaration de Mission, Bureau mondial du scoutisme, Genève, mars 2000.

« Le scoutisme a pour mission - en partant des valeurs énoncées dans la Promesse et la Loi scoutes - de contribuer à l'éducation des jeunes afin de participer à la construction d'un monde meilleur peuplé de personnes épanouies, prêtes à jouer un rôle constructif dans la société. »

Organisation mondiale du mouvement scout

Notre projet sur l'Homme

Notre scoutisme participe au développement de chaque jeune. Nous voulons qu'il devienne un Homme :

AUTONOME ET LIBRE

Un Homme autonome et libre crée de manière active son équilibre personnel en assumant son caractère, ses goûts, ses faiblesses. Il fait ses propres choix de relation, d'action et de manière de vivre. Il enrichit ainsi sa personnalité du fruit de ses rencontres avec les autres.



SOCIABLE

Un Homme sociable développe avec les autres des rapports authentiques et enrichissants. Il vit harmonieusement tant en société que dans tous les groupes dont il fait partie.



PARTENAIRE ET SOLIDAIRE

Un Homme partenaire veut vivre avec l'autre, différent et égal à la fois. Il construit avec lui des projets de vie et d'action. Ceci le conduit à la solidarité : il s'engage pour garantir à l'autre les moyens de vivre de manière autonome et libre.



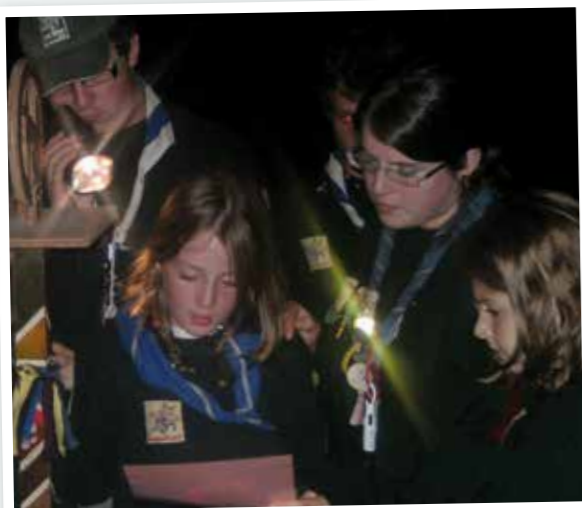
CONSCIENT ET CRITIQUE

Un Homme conscient et critique connaît ses limites et ses capacités. Il analyse la réalité, pose des choix, prend des initiatives et des responsabilités.



INTÉRIEUR

Un Homme intérieur a une spiritualité, adhère à des valeurs qui dépassent le matériel ou le visible. Il se forge des critères de choix de vie et s'engage en fonction de ceux-ci.



CONFIANT

Un Homme confiant est en mesure de développer ses propres qualités et d'exercer ses choix personnels. Il rencontre l'autre sans a priori négatif et lui permet ainsi de grandir et être davantage lui-même. Fort de cette confiance en lui et en l'autre, il se laisse interpeller par le monde.



ÉQUILIBRÉ

Un Homme équilibré construit l'unité dans sa vie. Il établit une cohérence entre ce qu'il pense, ce qu'il dit et ce qu'il fait. Il est ouvert au changement, accepte le risque de cette ouverture et fait le pari de solutions neuves.



2. LES CINQ DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT

La mission du scoutisme, contribuer au développement des jeunes, s'accomplit en les aidant à s'épanouir dans cinq domaines de développement : affectif, intellectuel, spirituel (ou moral), physique et social.



Tous les potentiels peuvent être développés :

DIMENSION AFFECTIVE

Ressentir, savoir exprimer ses sentiments et garder la maîtrise de soi en acceptant ses émotions.

DIMENSION SPIRITUELLE

Réfléchir à ce que l'on fait et ce que l'on vit, découvrir et donner du sens, avancer dans son cheminement intérieur sur les questions essentielles de l'humanité : la vie, les autres, l'amour, la mort et Dieu.

DIMENSION SOCIALE

Connaître l'autre, le respecter et en tenir compte dans ses différences, être solidaire, communiquer librement, respecter les règles de vie commune et tenir ses engagements.

DIMENSION INTELLECTUELLE

Développer les capacités d'observation, de compréhension de situations, chercher et trouver des réponses adaptées, être critique, poser des choix et être créatif.

DIMENSION PHYSIQUE

Découvrir et accepter son corps, développer ses cinq sens, sa force, son agilité et son équilibre, maîtriser outils et techniques et créer de ses mains.

« Des femmes et des hommes de caractère. »

« Dans les écoles de nombreux pays, l'éducation semble avoir des difficultés à sortir des vieilles ornières traditionnelles qui forment des érudits, alors que de nos jours, ce sont moins des érudits qu'il nous faut que des femmes et des hommes de caractère dans tous les domaines de la vie. »

Baden-Powell, *Jamboree*, 1932

Ton rôle

Il s'agit d'accompagner tes scouts pour les aider à grandir. Dans ton animation, tu pourras diversifier les domaines d'activités, proposer des ateliers qui développent des compétences dans chacun d'entre eux, t'en servir pour agrémenter tes jeux ou revoir tes préparations de camp pour trouver un équilibre.

« Y mettre de toi. »

« Que ton ambition soit de voir, non pas ce que tu pourras tirer de ton travail, mais ce que tu pourras y mettre de toi. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, *World Brotherhood*, 1944

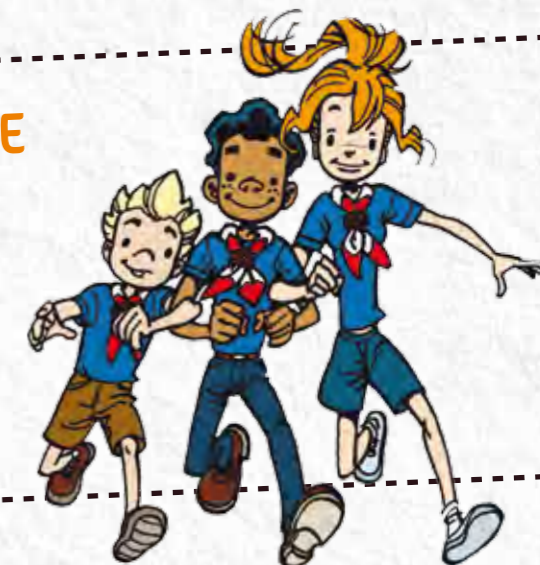
Être animateur dans le mouvement scout

Quelle que soit la tranche d'âge, si nous voulons aider les scouts à devenir des hommes et des femmes équilibrés, notre rôle d'animateur est essentiel. Si nous sommes cohérents, si nos paroles reflètent ce que nous pensons, si nos actes sont en accord avec nos pensées, nos scouts pourront trouver des références pour se construire.

Certains d'entre nous deviennent animateurs pour donner la chance à d'autres de vivre ce que nous avons reçu. D'autres le deviennent sans jamais avoir été scouts, par amitié, ou parce qu'ils découvrent un projet dans lequel ils souhaitent s'engager.



BALISES POUR L'ANIMATION SCOUTE NOS VALEURS ET PRINCIPES



1. LA LOI ET LA PROMESSE

La *Loi* scout n'est pas un règlement, elle est un chemin vers un idéal. Elle porte des valeurs vécues dans le groupe. De cette manière, elle devient un appel à être acteur dans les communautés auxquelles on appartient. Elle ne vise pas seulement le bien de tous pris collectivement, mais le développement de chaque scout et chaque scoute pris individuellement, en se basant sur un système de valeurs.

Un système de valeurs

Chaque scout dans le monde adhère, au travers de la *Promesse*, avec ses propres mots, à une *Loi* reflétant le **principe personnel** (devoir envers soi-même), le **principe social** (devoir envers les autres) et le **principe spirituel** (devoir envers Dieu), et inspirée de la *Promesse* et de la *Loi* conçues à l'origine par Baden-Powell, fondateur du scoutisme.

La *Loi* scout en version originale

La *Loi* scout a été rédigée pour la première fois en anglais par Baden-Powell, en 1907. À cette époque, notre fondateur n'imagine pas que le scoutisme va se répandre à travers le monde. Après la première guerre mondiale, il prend conscience de la nécessité de former une fraternité mondiale et initie le premier jamboree mondial (rassemblement de tous les scouts) qui aura lieu près de Londres en 1920. Cet événement rassemblera 8000 scouts issus de plusieurs pays.

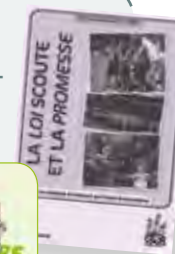
C'est également en 1920 qu'est fondée l'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS). L'objectif de cette organisation est de promouvoir la paix tout en jouant un rôle de garant des principes fondamentaux que Baden-Powell a définis. La *Loi* et la *Promesse* en font partie.

Il existe donc un texte de référence commun aux scouts du monde entier⁶.



Un voyage au cœur de la *Loi*

Comment la *Loi* a-t-elle évolué dans notre fédération ? Comme s'exprime-t-elle ailleurs, dans d'autres pays ? Consultez le cahier *La Loi scout et la Promesse*.



La *Loi* scout, un texte qui évolue

S'il existe un texte de référence, chaque association doit prendre la responsabilité de traduire les valeurs que porte cette *Loi* pour que son expression corresponde au mieux à sa réalité. Dans notre fédération, la première reformulation date de 1931.

D'autres lui ont succédé en 1981 et 1984. En mars 2012, l'assemblée fédérale a choisi de faire évoluer le texte de *Loi* et lui a associé un texte de *Promesse* pour qu'ils deviennent, ensemble, l'**expression des valeurs telles que nous voulons les vivre aujourd'hui dans nos sections**.

6. Il existe en réalité deux textes de référence, un en anglais, l'autre en français. Ce sont les deux langues officielles de l'OMMS. Tu peux les trouver dans le cahier *La Loi scout et la Promesse*.

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.

Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la **Loi scout**. »

- 1 Le scout fait et mérite confiance.
- 2 Le scout s'engage là où il vit.
- 3 Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
- 4 Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
- 5 Le scout accueille et respecte les autres.
- 6 Le scout découvre et respecte la nature.
- 7 Le scout fait tout de son mieux.
- 8 Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
- 9 Le scout partage et ne gaspille rien.
- 10 Le scout respecte son corps et développe son esprit.

Une promesse personnalisable

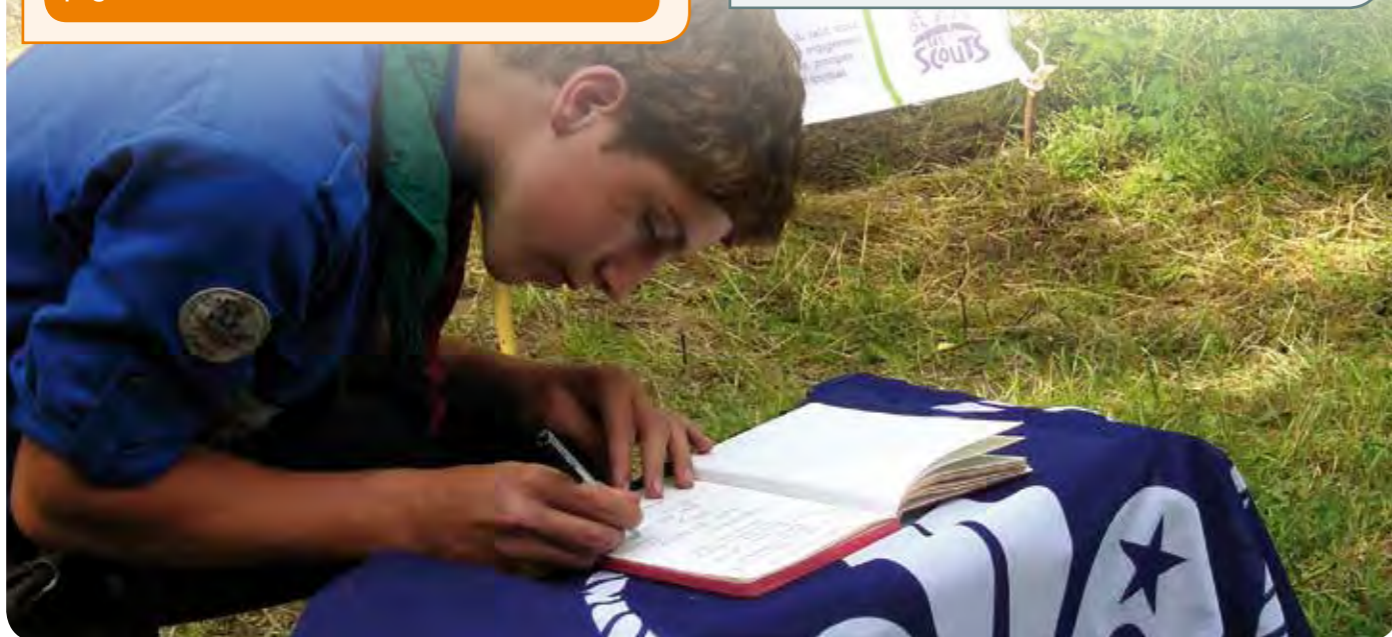
Plusieurs propositions pédagogiques permettent à chacun et chacune de prononcer les paroles avec lesquelles il ou elle se sent en phase.

Comment personnaliser et adapter le texte de Promesse pour qu'il exprime parfaitement l'adhésion aux valeurs telle qu'on la ressent ? Plus d'infos à la page 181.

Renouveler sa Promesse

Chez les Pionniers et lorsqu'on est adulte, il est possible de **continuer à exprimer son adhésion** aux valeurs et de (re)formuler son engagement.

En tant qu'animateur, animatrice, tu peux faire ou renouveler ta Promesse. Nous te proposons un texte pour cela : la *Parole d'animateur*. Tu le trouveras au dos de ce cahier.



2. LES TROIS PRINCIPES

Trois engagements sont liés à la Promesse scout. Il s'agit de trois principes, devoirs ou services. Ils expriment l'épanouissement qu'il est possible d'atteindre si nous développons les talents que nous portons en nous.



Le principe social ou devoir envers les autres

C'est la relation d'un individu à la société et sa **responsabilité dans la société**. Ceci englobe non seulement la famille, la communauté locale, le pays, le monde entier mais aussi le respect des autres et du monde naturel.

Le principe personnel ou devoir envers soi-même

Il s'agit de la responsabilité qu'a chaque individu de **développer** le plus possible, dans la mesure de **ses capacités**, toutes les qualités qu'il porte en lui.

Le principe spirituel ou devoir envers Dieu

C'est la **relation d'un individu aux valeurs spirituelles de la vie**, la conviction qu'il existe une force qui dépasse l'Homme.

Ce principe demande :

- d'**acquérir** une meilleure connaissance et compréhension de l'héritage spirituel de sa propre communauté ;
- d'**aller à la découverte** de ce qui donne sens à la vie ;
- d'en **tirer des conclusions** pour agir au quotidien ;
- sans oublier de **respecter** les choix spirituels des autres.



« Dans tout cela, c'est l'esprit qui compte. »

« Notre Loi scout et notre Promesse, lorsque nous les mettons vraiment en pratique, suppriment toute occasion de voir renaître les guerres et les conflits entre les nations. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

Différentes références spirituelles

La force qui dépasse l'Homme, cela peut être Dieu, Jahvé ou Allah, mais aussi le Dharma bouddhiste qui fait référence aux enseignements de Bouddha.

Pour les athées, il n'y a pas de divinité. Mais cela ne signifie pas qu'ils nient l'existence de la spiritualité. L'Amour ou les valeurs partagées qui émergent d'une foi en l'Homme peuvent être l'expression de cette transcendance.

Ces propositions ne sont pas exhaustives : elles peuvent s'adapter à la culture, à la religion et aux convictions. Elles dépendent aussi du parcours des scouts et des communautés auxquelles ils se réfèrent.



3. LA CHARTE

Notre *Charte* traduit les principes du scoutisme pour notre fédération et exprime la vision du scoutisme tel que nous le voulons aujourd'hui.

Un peu d'histoire

De septembre 1997 à août 1998, un projet a occupé notre fédération : la construction d'une *Charte* qui répondait à la question suivante : « *Qui sommes-nous, scouts, aujourd'hui ?* ». Au-delà du texte adopté en 1998, ce que nous retenons, c'est qu'il est le **fruit du travail des animateurs et animatrices**, réunis en congrès.

Ce texte a évolué au fil du temps, notamment en 2006, mais il garde les traces de cet engagement collectif.

Des adaptations ont été faites pour toujours mieux correspondre à l'expression de ce qu'est le scoutisme et aux principes qui le fondent.

Notre *Charte* s'articule aujourd'hui autour des **trois grands principes** et devoirs du scoutisme.



Le texte de notre Charte

Mouvement éducatif pour les jeunes, fondé sur le volontariat, le scoutisme est non politique et ouvert à toutes et tous sans aucune distinction, conformément au but et à la méthode conçus par Baden-Powell.

■ ENGAGEMENT DES ANIMATEURS

Attentifs à la sécurité et au bien-être des jeunes qui leur sont confiés, les animateurs sont porteurs du projet du Mouvement et vivent **en cohérence avec ses valeurs**.

Se formant à leur rôle d'éducateurs scouts, ces **animateurs et animatrices bénévoles** œuvrent en équipe, soucieux d'inscrire leur action dans le parcours proposé aux jeunes de 6 à 18 ans.

La rencontre d'autres animateurs et cadres du mouvement ainsi que des parents permet la nécessaire **confrontation des expériences** et la remise en question régulière de leur animation.

Les animatrices et animateurs agissent là où ils vivent pour faire connaître et proposer à toutes et tous le projet du scoutisme.

■ ACCUEIL DE TOUS

Notre scoutisme est un droit pour tous. Chaque jeune, fille ou garçon, est invité à découvrir les valeurs du Mouvement et à **y adhérer librement**.

Personne unique, grandissant grâce à ses propres choix, acteur de sa propre éducation, **tout jeune a sa place dans l'une ou l'autre de nos sections**. Tenant compte du fait qu'elles soient ou non en coéducation, les sections sont ouvertes à tous, dans le respect de la différence de chacun, source d'enrichissement pour tous.

Quel qu'il soit, le jeune se sent en confiance dans sa section où les droits à la parole et à l'écoute sont reconnus par et pour tous.

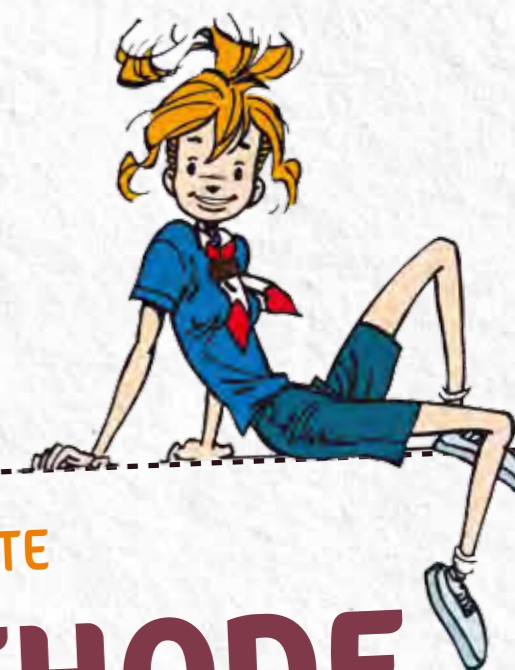
■ UN DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL ACTIF ET OUVERT À LA DIFFÉRENCE

Le développement spirituel est une dimension essentielle de notre contribution éducative : il est indispensable à l'équilibre et à l'épanouissement du jeune. C'est une composante unique de l'être humain : elle lui permet de donner du sens à sa relation à lui-même, aux autres et au monde et de s'interroger sur son existence et sa place dans l'univers.

Dans nos sections, le développement spirituel **n'est pas confiné dans la sphère individuelle** : dans le respect de son caractère intime, il se vit et se partage dans la vie quotidienne comme dans des moments spécifiques. Nos groupes permettent, au rythme de chacun, l'expression et la rencontre de différentes valeurs, idées et convictions, religieuses ou non ; ils contribuent ainsi au **dialogue** et à la **compréhension mutuelle** qui aideront les scouts à jouer un rôle dans la construction de la paix.

Nos animateurs offrent l'espace nécessaire pour que le jeune puisse approfondir ses découvertes, vivre sa spiritualité et s'enrichir au contact de la tradition et de la diversité. **Les animateurs sont des éveilleurs** ; ils suscitent la réflexion et l'échange, en s'appuyant sur des références, entre autres chrétiennes, pour aller au-delà des pensées et des expériences personnelles. Ils ne sont pas tenus d'amener ou de défendre des propositions précises : leur cheminement personnel doit aussi être respecté.

La fédération outille les animateurs dans cet aspect de leur rôle et donne à chacun des occasions d'approfondir l'expérience de sa propre démarche spirituelle. En fonction de ses particularités, chaque conseil d'unité organise la mise en œuvre de ce développement spirituel dans les sections. Il veille constamment au **respect actif des convictions** et s'interroge régulièrement sur ce qui est proposé à chaque scout.



BALISES POUR L'ANIMATION SCOUTE

NOTRE MÉTHODE



1. NOTRE MÉTHODE

Le système éducatif scout assemble, dans un mélange unique qui explique son succès, sept éléments liés entre eux : la relation, l'action, le petit groupe, la découverte, la Loi et la Promesse, la symbolique et l'imaginaire, la nature.

Un mélange unique

Quand on goûte au scoutisme, on ne discerne pas d'emblée les différents ingrédients. Il s'agit d'un **produit naturel** et qui ne devrait pas être trop compliqué à mettre en œuvre. Les ressorts principaux en sont le plaisir et l'aspect éducatif ; ils sont indissociables.

Quand on va plus loin et qu'on cherche les différents éléments qui composent l'assemblage, on discerne les nuances et on peut faire les liens avec ce que l'on vit. Aller à la découverte de ces éléments, c'est accepter alors de **prendre du recul, de se laisser interpeller par rapport à nos habitudes.**

Partout dans le monde, le scoutisme est un cocktail unique de ces sept composants. Ils sont mis en œuvre différemment, mais les bases sont les mêmes. Quand des animateurs scouts de sections, d'unités, de fédérations ou de pays différents se rencontrent, ils s'aperçoivent des **points** qu'ils ont en **communs**. La méthode n'est pas un dispositif compliqué comme un programme imposé à l'école avec un manuel rébarbatif.

Pour mettre en œuvre la méthode scout

On peut créer des assemblages différents avec les sept éléments, mais sans perdre de vue certaines évidences :

- **Tous les ingrédients sont nécessaires**, on ne peut pas en gommer un sous peine de dénaturer la recette.
- **La relation sous-tend les autres éléments.** Elle sera présentée en premier dans ce qui suit. La place que tu occupes pour les scouts et le lien de qualité que tu crées avec eux est le fil rouge de la méthode.
- Comme en cuisine, un **dosage différent** des ingrédients donnera à ton scoutisme une saveur différente.
- **Les sept constituants sont liés entre eux**, comme pour une sauce que tu as su faire prendre.

Des propositions pédagogiques adaptées

Des réponses aux besoins de chaque âge

Pour chacun de ces éléments, des propositions pédagogiques sont présentées pour faciliter leur mise en œuvre. Il ne s'agit pas de dispositifs concoctés dans un bureau, là-haut, "à la fédé", mais de **concrétisations qui correspondent aux enfants et aux jeunes et qui leur conviennent naturellement.**

- Le *Coffre à trésors* des Baladins répond à leur besoin de garder des souvenirs, d'avoir des objets concrets pour leur rappeler ce qu'ils ont vécu ;
- Le cadre du *Livre de la jungle* chez les Louveteaux correspond à leur envie de jouer à fond dans l'imaginaire ;
- La *Patrouille* permet aux adolescents de s'épanouir dans un petit groupe, ce qui est très important pour des adolescents ;
- Les *Itinéraires* chez les Pionniers répondent à leur désir de s'ouvrir au monde.



Chaque proposition pédagogique s'insère dans un des sept éléments, mais peut bien entendu mettre en œuvre différents éléments à la fois. Par exemple, les ateliers sont liés à la découverte, mais ils se vivent aussi dans l'action. Le cadre symbolique et les gestes qui y sont rattachés font référence au système de valeurs présent dans la *Loi* et la *Promesse*.

Une offre pour aujourd'hui et pour ton groupe

Ce que nous proposons est adapté au monde actuel et à notre public, mais **le scoutisme pour ton groupe, c'est à toi de le construire avec ces éléments.** C'est à toi de t'approprier les différents éléments pour, avec ton staff, choisir les bonnes proportions et les traduire dans l'animation de ton groupe.

Pour innover, tu disposes de pas mal de liberté, mais il est important de :

- ne pas perdre de vue les **balises** données en page 8 ;
- concevoir ton animation et les activités de ta section comme **un plus pour chaque scout pris individuellement et pour le groupe dans son ensemble.**

« Une animation qui part de l'intérieur. »

« Notre méthode est une animation qui part de l'intérieur plutôt qu'une instruction venant du dehors. Elle propose au scout des jeux et activités qui, tout en lui apportant du plaisir, l'aideront à se construire sur le plan moral, psychologique et physique. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

1 LA RELATION

Chaque animateur développe avec chaque jeune une relation d'écoute, de partage, de confiance et de respect permettant à tous de grandir.

page 29



2 L'ACTION

C'est par l'action que les scouts apprennent : Jeux, Ateliers, Projets, Actions de service, moments de la Vie quotidienne, etc. Ces activités sont construites, le plus souvent avec les jeunes, en fonction de leurs aspirations et de leurs aptitudes.

page 47



3 LE PETIT GROUPE

La vie dans un petit groupe de pairs, où les relations sont intenses, offre aux scouts un lieu idéal de découverte de soi et des autres. Chacun et chacune y trouve de l'espace pour apprendre en toute confiance à devenir responsable et solidaire.

page 87



4 LA DÉCOUVERTE

Au fil des actions menées, chaque scout réalise des découvertes personnelles. Il s'investit ensuite dans une démarche d'évaluation, ce qui lui permet d'être conscient de ses apprentissages et curieux d'en vivre d'autres.

page 113



5 LA LOI ET LA PROMESSE

Notre Loi n'est pas un règlement. Elle est une route vers un idéal. Elle exprime des valeurs partagées dans lesquelles il est proposé à chaque scout de grandir.

page 155



6 LA SYMBOLIQUE

La symbolique scout est constituée d'un ensemble de paroles, gestes et rites porteurs de sens. Elle renforce le groupe, permet à chacun de trouver des repères et favorise le sentiment d'appartenance à un mouvement mondial. Certains de ces repères sont hérités de l'histoire du mouvement. D'autres sont liés à un cadre imaginaire. D'autres encore sont construits par le groupe.

page 195



7 LA NATURE

Par la vie en plein air, les scouts découvrent leurs propres dimensions et limites. Le milieu naturel leur offre défis, partages de moments difficiles ou exaltants, émerveillements et découvertes spirituelles. Les scouts acquièrent ainsi des attitudes et des comportements responsables envers l'environnement.

page 231



2. NOS POINTES ÉDUCATIVES

À chaque âge des réponses adaptées

La fédération propose aujourd'hui un parcours en quatre étapes : Baladins, Louveteaux, Éclaireurs et Pionniers. Tous les animateurs et toutes les animatrices, quelle que soit la branche qu'ils ou elles animent, mettent en œuvre les éléments fondamentaux de la méthode scout.

Ensemble, nous avons donc 12 ans pour développer notre projet. Le conseil d'unité (l'ensemble des animateurs de toutes les sections avec l'animateur ou l'animatrice d'unité et ses équipiers) est le lieu par excellence pour mettre au point ce parcours cohérent et progressif.

Ton rôle

Pour mettre en œuvre le projet éducatif scout de manière progressive, l'animateur de chaque branche met davantage l'accent sur l'un ou l'autre élément. C'est ce qu'on appelle une "pointe" éducative. **Ce faisant, il s'ajuste au mieux pour répondre aux capacités naturelles des scouts et des scoutes de son groupe.**

La pointe de l'iceberg

L'aventure, les jeux, les veillées, le plaisir partagé, c'est la partie visible du scoutisme. C'est ce qui attire et motive les scouts.

La partie immergée, invisible mais essentielle, ce sont les principes et les fondements du mouvement dont les enfants et les jeunes n'ont pas toujours conscience, mais qui doivent porter l'animation au quotidien.

Se coordonner car on a 12 ans pour le faire

Même si l'on est animateur dans une branche particulière, jeter un coup d'œil à ce qui se passe avant et après est essentiel pour comprendre la place que l'on occupe dans ces 12 ans et pour assurer la continuité. **Se coordonner** avec les autres staffs, avec l'aide de ton animateur d'unité, est donc indispensable.



Des besoins spécifiques et des propositions adaptées

Des propositions spécifiques

La Malle à friandises permet aux baladins de s'occuper dans les temps libres et répond à la nécessité, pour un jeune enfant de varier les activités.

La Patrouille répond au besoin qu'a l'adolescent d'avoir un espace pour construire et se construire.

Des propositions transversales

De nombreuses propositions pédagogiques accompagnent les scouts d'un bout à l'autre de leur parcours. Mais la manière de les proposer ou de les animer évolue : un Atelier ou un Conseil ne s'animerait pas de la même façon avec des louveteaux ou des éclaireurs. La force éducative du scoutisme réside dans le fait de prendre du temps pour accompagner la construction de chaque personnalité, en respectant le rythme de chacun.

« Répondre aux différents stades de la croissance. »

« En dépit du fait que les mêmes principes fondamentaux s'appliquent à tous, les détails du parcours scout varient selon l'âge, pour répondre aux différents stades de la croissance. »

Baden-Powell, *Scouting and Youth Movements*, 1929



À la ribambelle, je prends confiance.

À l'âge des baladins, l'enfant connaît de grands changements, tant sur le plan intellectuel que relationnel. Pour profiter de toutes ses découvertes, il a besoin d'acquiescer la confiance indispensable à son épanouissement.

La première étape du parcours scout lui offre un temps pour prendre confiance en lui, dans les autres et dans le monde.

Grâce à ce que l'animateur met en place, le baladin ou la baladine développe son plaisir et sa volonté de rencontrer, savoir, connaître, oser, essayer, y arriver et s'émerveiller.



À la meute, je vis pleinement avec les autres.

Entre 8 et 12 ans, l'enfant traverse une période d'approfondissement de la relation aux autres. De plus en plus conscient des mécanismes de la vie en communauté, il aime se sentir membre à part entière des groupes auxquels il participe.

La meute offre à l'enfant un espace pour expérimenter toutes les composantes de cette vie sociale. En acceptant des responsabilités adaptées à son âge, l'enfant continue à prendre confiance.

Grâce à ce que l'animateur met en place, le louveteau ou la louvette développe son plaisir et sa volonté d'écouter, de s'affirmer, de respecter, de partager, d'agir en coopération et de prendre conscience de ce qu'il ou elle vit à la meute.



À la troupe, je construis avec les autres.

Au début de l'adolescence, l'éclaireur ou l'éclaireuse développe sa prise de responsabilité par rapport à soi-même et aux autres : il ou elle prend les choses en main.

À la troupe, et particulièrement au sein d'un plus petit groupe qu'est la patrouille, il ou elle participe à la construction collective de projets, dans un esprit de complémentarité et de solidarité.

Grâce à ce que l'animateur met en place, l'éclaireur ou l'éclaireuse développe son plaisir et sa volonté de rêver, de faire des plans, d'être responsable, de s'outiller, d'agir pour le groupe et de vivre des aventures.



Au poste, je m'engage.

En cette période de recherche et de construction de ses idéaux personnels, le pionnier ou la pionnière souhaite élargir son horizon.

Au poste, il ou elle se découvre citoyen-ne du monde et essaie d'y prendre place en mettant ses compétences et ses énergies au service des autres et de ses convictions.

Grâce au soutien de l'animateur, le pionnier ou la pionnière développe son plaisir et sa volonté de faire le point, d'adhérer, d'assumer, de réfléchir à son avenir, d'agir en cohérence avec ce en quoi il ou elle croit, d'aller au bout de ses rêves.

3. LA COÉDUCATION

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.

Une priorité

Dans la constitution de l'OMMS (Organisation mondiale du mouvement scout), le mot "garçon" a été remplacé par le mot "jeune" en 1976. Depuis, la coéducation et la mixité font partie de nos préoccupations.

- Offrir des occasions d'aider les filles et les garçons à **développer tout leur potentiel**, dans le respect des différences individuelles et sans se limiter aux rôles sexuels traditionnels tels qu'ils existent dans leur société.
- Rendre les femmes et les hommes au sein du scoutisme capables de **coopérer sur un pied d'égalité**, en partageant les rôles d'animation à tous les niveaux des associations. Elle soutient donc toutes les fédérations nationales dans leurs propositions pédagogiques et leurs actions pour offrir les mêmes chances aux garçons et aux filles.



Le choix de la coéducation

Notre fédération propose la coéducation aux unités depuis 1973. Le mouvement est-il donc mixte ? Cela dépend des unités. Le mouvement dans son ensemble a fait le choix d'une coéducation aux formes multiples, dans le respect de chaque groupe et de son histoire.

Ça donne quoi, aujourd'hui, chez Les Scouts ?

Parler de mixité, de coéducation c'est une chose. Mais dans la réalité des sections, chez Les Scouts, où en sommes-nous ?

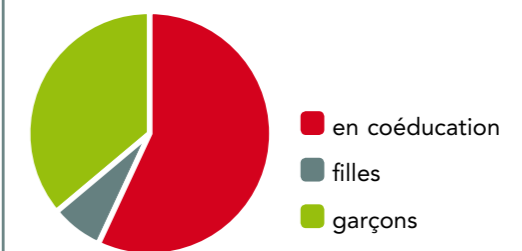
Pour les unités

- Un tiers des unités vivent le parcours en coéducation du début à la fin ;
- un tiers propose la coéducation dans certaines sections ;
- un tiers compte des filières séparées selon les genres, même si dans les staffs, il pourra y avoir des garçons et des filles.

Pour les sections

Le nombre de sections proposant la mixité est majoritaire chez Les Scouts.

Les sections



- 57% des sections (toutes sections confondues) ont fait le choix de la coéducation.
- 7% sont des sections de filles.
- 36% sont des sections de garçons.





1

LA RELATION

Chaque animateur développe avec chaque jeune une relation d'écoute, de partage, de confiance et de respect permettant à tous de grandir.

LA RELATION

La relation, c'est le ciment de tout ce que l'on construit chez les scouts. Le rapport particulier entre l'animateur et le scout est en effet à la base des autres éléments de la méthode, ainsi que de l'ambition éducative. C'est, entre autres, grâce aux liens qu'ils nouent avec leurs animateurs ou animatrices que l'enfant et l'adolescent-e prennent confiance en eux, s'épanouissent et bâtissent leur identité.



Relation : de qui et avec qui ?

Qui dit humain, dit relation. La relation est partout et dans tout : entre les scouts, entre les animateurs, entre les animateurs et les scouts, entre les staffs, avec les parents, etc.

Le scoutisme se nourrit assurément de la qualité des liens qui se tissent entre tous. Mais la relation, en tant qu'élément de la méthode éducative, renvoie au **rapport irremplaçable** entre l'adulte et le jeune, l'animateur et le scout.

Le scoutisme se veut un lieu d'éducation par l'action et en groupe, mais c'est la **relation entre l'animateur et le scout qui donne son cadre et son sens à toute action vécue en groupe**. Ce sont ta présence, tes paroles, ton comportement, ton regard, etc. qui transforment un jeu en découverte, une fin de veillée en échange intense, une préparation de repas en occasion d'apprendre. Pour que les découvertes, les aventures en groupe ou l'éveil aux valeurs puissent exister, il faut d'abord une rencontre entre le scout et toi.

« Nous voulons un Homme partenaire et solidaire. »

Notre ambition éducative

C'est dans ce rapport privilégié, où l'animateur et le scout sont à la fois différents et égaux, que chaque enfant ou jeune grandit. L'animateur reconnaît et valorise chacun des scouts comme un individu à part entière, digne de respect et de considération. Fort du regard bienveillant de ses animateurs, le scout peut affirmer ses qualités, améliorer ses faiblesses et s'essayer à de nouvelles compétences.

UNE RELATION PAS COMME LES AUTRES



UNE RELATION PAS COMME LES AUTRES

Comment construire cette relation "pas comme les autres" pour qu'elle remplisse son rôle de ciment de la vie en groupe et enrichisse tout ce qui est vécu avec les scouts ? Voici quelques ingrédients incontournables.

L'attention à chacun

Le scoutisme, soucieux de faire de chaque scout un être humain épanoui et un citoyen responsable, invite à **s'intéresser à chaque jeune individuellement** et pas seulement à s'occuper du groupe, dans sa globalité.

Chaque scout est unique. Il n'est pas juste le membre d'une section. Il est un univers à lui tout seul, avec ses croyances, ses projets et ses manières de fonctionner. Être attentif à lui, cela veut dire être curieux de découvrir ses particularités : ses qualités, ses besoins, ses goûts, ses envies, mais aussi ses peurs et ses limites ; cela implique également de **l'écouter**, de lui donner l'occasion de **s'exprimer** et d'**accorder de la valeur à ce qu'il dit**.

La disponibilité

Être présent et attentif pour chacun, cela suppose d'être disponible et de consacrer **du temps à chacun**. Veille à ne pas te focaliser sur certains scouts, plus demandeurs, au détriment d'autres, plus réservés ou effacés.

Approfondir la relation avec des jeunes qui ont des affinités avec toi, c'est bien ; être perçu comme un animateur qui a des "préférés" peut donner à d'autres scouts le sentiment qu'ils sont exclus et casser la relation harmonieuse que tu bâtis avec eux.

Disponible tout le temps ?

Tu as besoin de temps pour souffler ou te réunir avec le reste du staff ? C'est parfaitement normal. Veille malgré tout à ce que cette exigence, légitime, ne soit pas satisfaite au préjudice des scouts. Les temps libres sont aussi de belles occasions de passer des moments avec eux et d'apprendre à mieux les connaître. Ce serait dommage de ne pas en profiter.

Disponible partout ? Y a-t-il des lieux tabous ?

La vie commune se gère ensemble. C'est une source de socialisation essentielle. Pourquoi ne pas laisser la cuisine ouverte ? C'est un bon endroit pour venir donner un coup de main. Bien entendu, à certains moments et pour des raisons de sécurité, elle ne sera accessible qu'à quelques personnes.

La bientraitance

Considérer l'enfant, puis l'adolescent, comme un **partenaire solidaire** ; l'amener, dans un contexte de confiance, à devenir **libre et autonome, responsable** de ses propres choix ; voir l'éducation comme une occasion de **grandir ensemble**, à la fois différents et égaux, cela fait partie intégrante de l'ambition éducative du scoutisme. Ce sont aussi des ingrédients essentiels de la bientraitance.

La bientraitance, qu'est-ce que c'est ?

Le concept de bientraitance est né dans la foulée de la rédaction de la *Convention relative aux droits de l'Enfant* (1989). Il s'est nourri de la réflexion sur la protection des plus jeunes contre la violence. Très vite, la bientraitance s'est libérée de ses origines pour signifier beaucoup plus que "le contraire de la maltraitance" et gagner d'autres secteurs de la vie sociale, comme celui des soins de santé. Dans le domaine de l'éducation, la relation bientraitante se donne pour objectif d'accompagner les enfants et les adolescents sur le chemin de leur croissance physique, affective, intellectuelle, sociale et morale, en **respectant** les besoins liés aux différentes **étapes de leur développement**. La bientraitance vise donc à modifier le regard sur les jeunes, qui ne sont ni objets ni consommateurs de l'éducation, mais des **personnes en devenir, acteurs de leur évolution**.

Pour aller plus loin

- P. CHALON, *La bientraitance*, Marabout, 2008.
- H. DESMET, J.P. POURTOIS (sous la direction de), *Culture et bientraitance*, Bruxelles, De Boeck, 2005.
- www.bientraitance.com
- Valisette *Bientraitance* (croquis-langage), Résonance, 1999.
- www.yapaka.be

« Ask the boy. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

En plaçant le jeune au centre de son éducation, en le considérant non pas comme un récepteur passif mais comme un interlocuteur actif, le père du scoutisme avait cent ans d'avance sur son temps et préconisait déjà ce qu'on appelle aujourd'hui la bienveillance.

Du temps, du talent et du cœur...

Attention à chacun et chacune, disponibilité, respect, considération... Tout un programme ! C'est un idéal qui porte ton engagement d'animateur, qui demande du temps, du talent et du cœur. Prendre son **temps** pour construire une véritable relation, aller au-delà des superficialités, connaître le scout en profondeur et le reconnaître comme un interlocuteur et un partenaire. Développer tes **talents** relationnels en plus de tes capacités à animer, organiser, motiver, veiller à la sécurité, résoudre les difficultés, etc. Et, malgré tes multiples tâches, avoir à **cœur** d'aller à la rencontre de chacun dans une relation vraie. Un projet colossal !

...avec le reste du staff !

N'est-il pas utopique, surhumain, cet objectif de relation bienveillante ? C'est un idéal exigeant, oui. Mais tu n'es pas tout seul ! C'est tous ensemble, avec ton staff, que vous portez cet engagement au cœur de l'animation. Personne n'est parfait, les animateurs non plus. Mais, dans un staff, les qualités des uns complètent celles des autres ; les ressources des uns compensent les faiblesses des autres. L'important, c'est qu'en tant qu'équipe, vous soyez complémentaires et qu'ensemble, vous puissiez réaliser ce défi : **construire une relation personnelle positive avec chacun des scouts.**



UNE RELATION PAS COMME LES AUTRES



SOMMES-NOUS COMPLÉMENTAIRES LES UNS DES AUTRES DANS NOTRE STAFF ?

Voici une méthode pour t'aider à répondre à cette question⁷. Le dispositif est appliqué ici à la relation, mais tu peux évidemment l'utiliser pour tout autre sujet sur lequel ton staff désire s'évaluer collectivement.

Objectifs

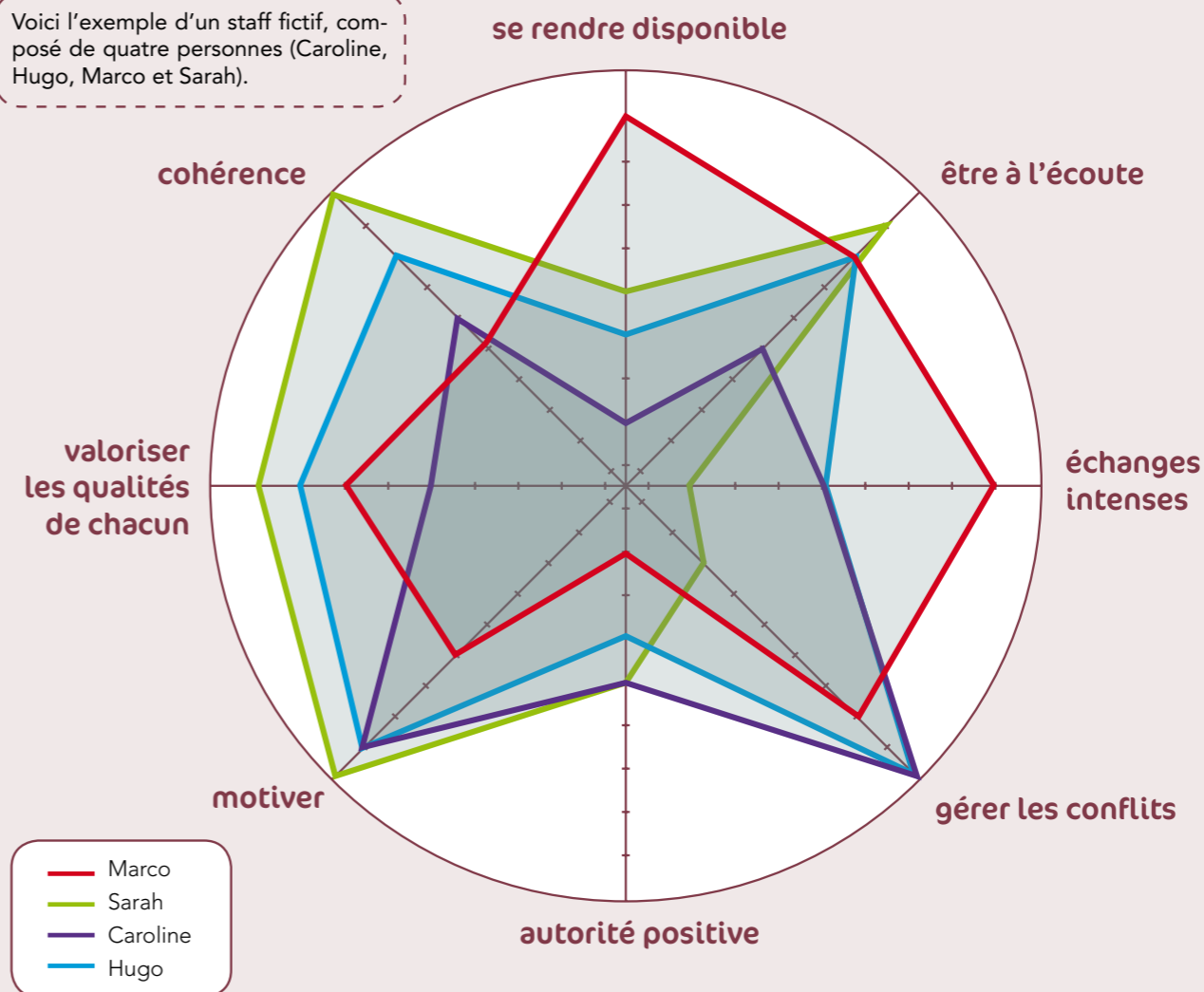
- 1 Déterminer ensemble les qualités ou compétences nécessaires à une pratique déterminée (ici, une relation de qualité).
- 2 Amener chacun à s'évaluer personnellement quant à ces différentes compétences.
- 3 Permettre au groupe (ici, le staff de section), à partir des évaluations individuelles de chacun de ses membres, d'évaluer ses pratiques : en quoi sommes-nous collectivement compétents et en quoi ne le sommes-nous pas assez ?
- 4 Réfléchir ensemble à ce qu'on peut mettre en place pour améliorer le niveau de compétence du groupe.

Exemple concernant la relation

- 1 Voici huit compétences considérées comme des ingrédients constitutifs d'une relation bienveillante "à la scout". Ton staff peut évidemment modifier cette liste pour l'adapter à votre situation.
 - Se rendre disponible.
 - Être à l'écoute.
 - Créer et stimuler des moments d'échanges intenses.
 - Gérer les conflits.
 - Exercer l'autorité de manière positive.
 - Motiver.
 - Valoriser les qualités de chacun.
 - Être cohérent (traiter tous les scouts de la même manière).
- 2 Dans un climat de confiance et de bienveillance pour tous, chacun s'évalue pour chaque compétence de 1 (peu compétent) à 10 (très compétent). Cette évaluation est reportée sur un schéma en étoile, où chaque branche représente un axe de compétence. La valeur 1 se situe au centre de l'étoile et 10 à son extrémité.

7. Cet outil, appelé CIRCEPT, a été mis au point par le sociologue Michel Fustier (voir A. KAUFMANN, M. FUSTIER, A. DREVEL, *L'inventique*, Entreprise Moderne d'Édition, 1970).

Voici l'exemple d'un staff fictif, composé de quatre personnes (Caroline, Hugo, Marco et Sarah).



- 3 Collectivement, le staff repère les complémentarités et les axes en souffrance. Exemple : Caroline a du mal à se rendre disponible, mais Marco a une capacité extraordinaire à se libérer pour se mettre à la disposition d'autrui ; Sarah, atout du staff pour la motivation des scouts, se sent mal à l'aise avec la gestion des conflits, tâche dans laquelle Hugo et Caroline excellent ; etc. Le staff au complet aimerait exercer l'autorité de manière plus positive.

- 4 Pour terminer, il reste à réfléchir ensemble à la façon dont le groupe peut améliorer sa capacité à exercer l'autorité. Exemple : Hugo se souvient justement d'avoir participé, en formation, à une discussion intéressante sur le sujet. Caroline en a parlé avec d'autres staffs de l'unité et propose de mettre le sujet au programme du prochain TU.

TON RÔLE D'ANIMATEUR OU D'ANIMATRICE

Voici des attitudes et des bonnes pratiques qui permettent de traduire en actes cet idéal de la relation bienveillante "pas comme les autres".

Faire confiance

Comment un scout pourrait-il acquérir de nouvelles compétences s'il est interdit de se tromper ? Ou apprendre à connaître ses faiblesses s'il a peur d'être jugé ?

Pour que chaque enfant ou adolescent puisse être acteur de ses découvertes, il doit se sentir en confiance. Cela signifie, pour toi, lui laisser de l'air et du temps ; lui faire confiance. Et le montrer, **avec des mots et des gestes**.

Bien sûr, il y aura des ratés et des erreurs. Mais ce sera aussi l'occasion d'engager une franche discussion avec le scout, adaptée à son âge. En reparler, analyser, évaluer, imaginer une autre manière de s'y prendre la prochaine fois.

Mais faire confiance ne veut pas dire "laisser faire", fermer les yeux et abandonner le scout à lui-même. En tant qu'adulte, ton rôle reste de prévenir le jeune, et plus encore l'enfant, des dangers dont il n'a pas conscience.



Nourrir l'estime de soi

Si tu demandais aux scouts de s'évaluer en tant que personne sur une échelle de 1 à 100, il est probable que beaucoup s'attribueraient une cote inférieure au maximum. Résultat qu'ils justifieraient sans doute en fonction de comportements ou de capacités insuffisants à leurs yeux : « *je suis trop casse-cou, ou pas assez tolérant ; je ne sais pas bien motiver ma patrouille ou je ne cours pas assez vite ; etc* ».

Ce petit test, anodin en apparence, est en réalité un très bon reflet de l'estime que chacun se porte à lui-même. Car l'estime de soi, c'est « **la certitude de notre valeur en tant qu'être humain et par là même de notre importance, indépendamment de nos réalisations**⁸ ». En d'autres termes, au petit test d'évaluation sur une échelle de 1 à 100, tout être humain mérite 100/100.

Comment expliquer alors que nous ayons, pour la plupart, du mal à nous attribuer une cote maximale ? Parce que le sentiment que nous avons de notre propre valeur est le produit d'un **jugement** que nous émettons sur nous-mêmes : nous faisons la **différence entre nos réalisations, positives ou négatives, et l'idéal de nous-mêmes** que nous poursuivons. Si l'écart est grand, nous avons une mauvaise image de nous ; si nos performances se rapprochent de notre idéal, l'image sera favorable.

Or, l'appréciation de nos réalisations et la définition de notre idéal fluctuent tout au long de la vie et dépendent en grande partie du regard des autres : c'est ici que toi, en tant qu'animateur, tu peux intervenir pour aider chacun des scouts à se construire une **image équilibrée de lui-même, ni surévaluée (je suis un génie) ni dévaluée (je suis nul)**.

8. Définition de Virginie Satir, thérapeute familiale cité par Josiane de Saint Paul et Sylvie Tenenbaum, *L'esprit de la magie. Relation à soi, relation à l'autre, relation au monde*, Paris, Dunod-InterEditions, 2005.

Sentiment d'identité

Dans la perception de sa propre identité, le scout inclut ses valeurs personnelles, ses forces et ses faiblesses, ses talents et ses émotions. L'enfant ou le jeune peut avoir une image positive ou non de qui il est. Cette image se forme notamment au contact des autres, en se comparant à eux et en identifiant les différences. En tant qu'animateur, tu peux jouer un rôle de miroir en renvoyant à chacun une **image positive et réaliste** de lui.

ATTITUDES CLÉS

- Apprécier les forces et talents de tes scouts.
- Accepter chacun tel qu'il est, avec ses différences.
- Encourager la libre expression des émotions.
- Avoir une réelle relation d'attachement et de complicité avec chaque enfant ou jeune.
- Proposer aux scouts des moments qui aident à mieux se connaître (par exemple par le *Bivouac*, voir page 122).

Sentiment de compétence

Le sentiment de compétence s'alimente du souvenir des expériences de **réussite**, de ces moments où le scout s'est senti efficace et capable d'atteindre des objectifs fixés au préalable. Ce sentiment est le moteur de la motivation, de l'envie qu'un enfant ou un adolescent a de poursuivre des buts personnels, de relever des défis, d'aller au bout de lui-même.

ATTITUDES CLÉS

- Fixer des objectifs réalistes et mesurables.
- Favoriser les découvertes.
- Stimuler les expressions artistiques.
- Construire ensemble des projets et associer les scouts à chaque étape, de l'imagination à la réalisation, sans oublier l'évaluation et la célébration festive de ce qui a été accompli (voir *Projets* page 56).



Sentiment d'appartenance

Le scout a besoin de sentir qu'il **est reconnu et accepté** par le groupe. Tout le monde aime savoir qu'il est important pour les autres, adultes ou pairs, famille ou amis. Dans un groupe, les moments à partager tous ensemble sont ceux qui favorisent la **cohésion** et le sentiment d'appartenance.

ATTITUDES CLÉS

- Proposer des jeux de coopération.
- Aider les scouts à comprendre les règles de vie du groupe.
- Adopter la cogestion.
- Par la *Symbolique* (foulard, uniforme, cri de sizaine ou de patrouille, etc. voir page 195), amener les scouts à se sentir parties intégrantes du mouvement scout, de la section et du sous-groupe auxquels ils appartiennent.
- Résoudre les conflits par le dialogue.
- Refuser les logiques d'exclusion (chouchous, boucs émissaires, harcèlement, etc.).

TON RÔLE D'ANIMATEUR OU D'ANIMATRICE

Comment nourrir l'estime de soi du scout ?

- En valorisant, de manière réaliste, les comportements positifs, si possible sur le moment même (éviter la flatterie).
- En soulignant les qualités, les ressources et les améliorations dans les comportements.
- En encourageant le scout lorsqu'il rencontre des difficultés.

Et quand le scout se trompe ?

Il est important de **rester objectif** dans tes appréciations. Les enfants et les ados ne sont pas dupes des flatteries ni des exagérations. Mais ils sont aussi très sensibles aux échecs, qui ont parfois des répercussions dévastatrices sur l'estime de soi.

En tant que personne qui compte pour eux, tu es bien placé pour les aider à **modérer des jugements trop négatifs**. Comment ?

- En distinguant le comportement de la personne (ce que tu as fait est peut-être idiot, mais pas toi).
- En réfléchissant avec le scout aux raisons de l'échec, pour éviter qu'il ne se reproduise.
- En valorisant les efforts, s'il y en a.
- En rappelant les réussites passées (tu es capable de dépasser cet échec ; tu l'as déjà fait).

Parler en positif

Tout être humain a besoin de construire une image de soi positive. Il s'appuie sur cette estime de soi pour approfondir ses expériences ou dépasser une déception. Une partie importante de l'image que nous avons de nous-mêmes provient des réactions des autres à nos comportements.

L'animateur scout, par les **encouragements** qu'il prodigue, joue un rôle énorme pour aider le jeune à s'appuyer sur ses réussites et ses qualités. C'est ce qu'on appelle le renforcement positif. Le scout appréciera que tu mettes en lumière ses richesses et ce qu'il apporte à la vie du groupe. Cela ne lui arrive peut-être pas tous les jours ! Et quoi qu'il arrive, **refuse les étiquettes négatives**, qui enferment le scout au lieu de l'aider à progresser.

Faire grandir l'enfant, c'est comme faire prendre un feu ; il est infiniment plus efficace de souffler sur les braises que de râler sur le bois qui est mouillé.



Sentiment de confiance et sécurité

Pour se sentir en sécurité, le scout a besoin de **comprendre les limites** de ce qu'il peut et ne peut pas faire et **savoir précisément ce qu'on attend de lui**. Inversement, pour assurer la sécurité, l'animateur a besoin de connaître les limites et les attentes des scouts⁹. L'enfant accordera une plus ou moins grande confiance aux adultes en fonction de la sécurité que ceux-ci lui garantissent. La confiance, à son tour, génère un état de détente et de bien-être, favorable aux apprentissages et aux relations harmonieuses avec les autres. Un enfant, ou un jeune, qui ne se sent pas en sécurité, en revanche, adoptera plus facilement un comportement sur la défensive, dans le but d'éviter toute situation agressive.

ATTITUDES CLÉS

- Ajuster les activités aux capacités physiques et veiller au bien-être psychologique.
- Respecter les repères (rythmes, horaires, rituels).
- Prévenir le stress (bruit, confort, espace, horaire, déboulement, etc.).
- Rester constant dans l'application des règles et de leurs conséquences.
- Identifier les personnes ressources vers qui se tourner en cas de difficultés.
- Repérer les lieux (toilettes, lieux dangereux, etc.).

Plusieurs de ces attitudes clés font partie du *Code qualité de l'animation chez Les Scouts* (voir page 240). Chaque année, l'ensemble des animateurs s'engagent donc à les mettre en œuvre, au quotidien, dans leur animation.

9. Robert W. Reasonner, *Building Self-Esteem*, Santa Cruz, Educational and training services, 1982.

Rester à l'écoute

Écouter un enfant ou un adolescent, lui **donner l'occasion d'exprimer ce qu'il pense, ce qu'il ressent, ce qu'il est**, et considérer son point de vue, c'est le reconnaître en tant que personne qui a de la valeur. Cela donne des ailes à l'estime de soi et ça fait grandir.

Mais il y a différentes manières d'écouter : d'une oreille distraite ou "entre deux portes", ce n'est évidemment pas la même chose que de passer un moment à deux, assis au coin du feu. Ça, c'est évident. Ce qui l'est moins, c'est ce qu'il "faut" dire, ou pas, pour que la conversation ne tourne court au moment le plus compliqué.

Comment favoriser un dialogue constructif et vrai ?

Comment montrer à ton interlocuteur que tu es présent face à ce qu'il dit, sans le distraire avec des remarques intempestives sur ce qu'il est en train de partager avec toi ?

- Fais abstraction de ta propre manière de percevoir et comprendre les choses, et mets-toi dans la peau de ton interlocuteur : essaie de voir, d'entendre et de ressentir comme lui.
- Une fois que tu as réussi à abandonner ton propre point de vue pour adopter le sien, pose des questions pour compléter l'information : « qui ? quoi ? comment ? pourquoi ? que ressens-tu ? »
- Pour être sûr de regarder la situation avec les lunettes de l'autre, reformule son propos : « si j'ai bien compris, tu as dit ceci ? »
- Laisse-le trouver ses propres solutions. Tu peux évidemment lui donner des pistes de réflexion s'il t'en demande et intervenir lorsqu'il sort du cadre scout ou légal.

Être vrai, authentique

Les scouts t'assillent souvent de questions. Ils aimeraient savoir comment tu vis, ce que tu penses, si tu crois en Dieu, comment tu t'en sors dans tes études, si tu as une amoureuse ou un amoureux, des enfants, etc. Les scouts ont besoin, pour construire leur propre personnalité, de rencontrer des personnes vraies, qui ont aussi des problèmes, des interrogations, des joies. Grâce à toi, cette **rencontre** est possible. En acceptant de te révéler un peu, en osant exister en dehors de ton animation, en disant tout simplement "je", tu montres à tes scouts que tu as de l'estime pour eux.

Être authentique : jusqu'où ?

C'est évidemment très enrichissant pour un scout de te découvrir en tant que personne. Y compris de t'entendre parfois reconnaître ta fragilité, tes doutes, mais jusqu'à un certain point. Le scout a besoin de sécurité pour grandir. Même un pionnier n'a pas les épaules assez larges pour te servir de confident ! Et il est clair qu'on ne peut pas tout entendre à n'importe quel âge.

Un scout te fait part d'un secret embarrassant. Que faire ?

Parfois, dans une relation scout-animateur, une connivence s'installe et des secrets sont confiés. Maria n'a sans doute pas envie que tu les répètes à ses parents. Elle aurait l'impression que tu parles "dans son dos" ou que tu la trahis, alors qu'elle vit quelque chose de fort avec toi. Mais, d'un autre côté, les parents ont le droit d'être informés des événements importants vécus par leur enfant. Que faire ?

Si la **sécurité, physique ou psychique**, du scout est en jeu, certaines "confidences" ne peuvent être gardées secrètes... et il faut le dire au scout : « Écoute, Maria, ce que tu me dis là est grave. Je vais y réfléchir. Mais je ne peux pas rester sans rien faire. ». Pour le reste, ce qui se vit entre tes scouts et toi vous regarde. Les parents à qui on l'explique peuvent le comprendre. Ton animateur d'unité, adulte reconnu comme tel par les parents, peut aussi t'aider à gérer ces situations délicates.

Les secrets reçus t'invitent parfois à l'**action** au sein du groupe. Si un scout te confie, à demi-mot, que les plaisanteries sur son poids commencent à lui peser, tu peux y mettre fin, sans pour autant révéler ta source.

Et si le secret concerne une maltraitance ?

Tous les citoyens sont tenus de porter assistance à des personnes en danger. Pas question donc de faire la sourde oreille et de se dire qu'on n'a sûrement pas bien compris, que ça va passer, etc. Mais avant d'appeler la police, il y a plusieurs étapes à franchir en prenant la peine de bien réfléchir à ce qu'on fait.

1. Parler avec l'enfant, ou le jeune, pour **objectiver** les soupçons.

Les choses ne sont pas toujours claires. S'agit-il d'un acte isolé ou d'une réalité quotidienne, d'une "histoire inventée pour se rendre intéressant" ou d'une angoisse liée à autre chose, etc. ? Tu peux profiter de la sincérité de la relation que tu as établie avec le scout pour essayer de démêler le vrai du faux.

2. En **débattre en interne**, tous ensemble, avec ton staff et ton animateur d'unité.

3. **Prendre conseil** auprès de Scout Assistance. Ce service de la fédération travaille avec des professionnels (notamment avec SOS Enfants) et pourra t'aiguiller vers eux en cas de besoin.

POSER LE CADRE

Définir un cadre, fixer des règles, asseoir son autorité : est-ce nécessaire ? Et, si oui, comment faire pour ne pas casser la relation ?

C'est quoi l'autorité ?

Élever la voix ? Être menaçant ? Sévère ? Et dans quel but ? Être reconnu, sans discussion, comme le chef ? Se faire obéir au doigt et à l'œil ? Imposer la discipline ? Une hiérarchie ?

Chacun a sa définition de l'autorité, mais toutes ne sont pas compatibles avec une relation de confiance avec les scouts. Car il est difficile d'être à la fois une oreille à l'écoute des confidences et la voix qui crie des remarques mordantes. Considérée dans le cadre d'une relation bienveillante, l'autorité doit, elle aussi, contribuer à faire grandir les scouts. Un exercice éducatif et constructif de l'autorité veillera notamment à **fixer des balises**, des règles qui ont du sens et qui seront **appliquées par tous**, animateurs compris.

« Le travail de l'animateur, c'est comme jouer au golf, faucher ou pêcher au lancer. Si tu forces, tu n'arrives à rien, en tout cas à rien de comparable au résultat que tu peux obtenir par un swing léger et sans effort. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919



Les repères

Il est important de donner des règles et d'exiger qu'elles soient respectées. **Elles délimitent le cadre** dans lequel le groupe évolue, ce qui est admis et ce qui ne l'est pas.

De même, il est essentiel d'oser dire "non" à certaines demandes, à certains gestes car un enfant, tout comme un adolescent, a besoin de limites claires pour grandir.

Pour plus d'information à propos de ce cadre, voir la *Vie quotidienne*.

Une sorte de code de la route

On peut comparer les repères aux signaux du code de la route. Chacun d'eux a une fonction bien définie. Certaines règles sont là pour **protéger** le scout (on attend tout le monde pour traverser, on ne marche pas le long d'une grand-route, etc.). D'autres règles répondent aux besoins de l'enfant ou de l'ado (rester calmes dans les chambres ou la tente pour respecter le sommeil de chacun). D'autres encore garantissent le **respect des uns et des autres** et permettent la vie en communauté (on ne frappe pas l'autre, on ne bouscule pas, etc.). Certaines touchent à l'environnement (on ne jette pas ses papiers par terre) ou à la politesse (on s'attend avant de manger).

Ces règles sont importantes car elles permettent de savoir précisément ce qu'on attend de nous. Elles donnent aussi un espace de liberté. Sans code de la route, difficile de rouler et que de risques encourus ! Sans règle, pas de vie collective possible, pas de sécurité assurée.

Inspiré de Laurent Monniez, *Grandir avec des limites et des repères*, fascicule édité par l'ONE, 2007.



Le sens

Une règle constructive, c'est bien ; une règle comprise, c'est encore mieux. Un groupe ou un scout a le droit de saisir le sens de nos décisions, de nos actes, de nos gestes. Cela prend un peu plus de temps, mais tant qu'une personne ne perçoit pas le sens d'un fait ou d'une idée, elle ne peut y adhérer, elle ne peut que se bloquer.

Un outil pour poser le cadre dans un souci de sens et de cohérence : la charte

S'asseoir, prendre un moment pour **réfléchir ensemble** à ce qu'on apprécie ou à ce qui nous ennuie dans la vie en groupe, aux comportements agréables ou gênants, puis écrire un code de vie avec des règles précises, formulées **de manière positive et affirmative**. Une fois les règles transcrites, on peut décider, en groupe toujours, des sanctions qui seront prises si elles sont dépassées. Chacun sait ainsi à quoi s'attendre mais, surtout, cela évite à l'animateur de devoir jouer au gendarme.

Il va de soi qu'avec le staff, vous pouvez imposer quelques règles non négociables ou ajouter des éléments à cette charte. En tant que responsables de l'animation et garants de la sécurité, vous pouvez estimer nécessaire d'intégrer à la charte le respect du sommeil au camp ou du silence lors de l'explication des jeux, par exemple.

La cohérence

La règle doit être la même pour tous. Quel sens y a-t-il à demander aux scouts d'écouter les autres avec attention, si tu ne le fais pas toi-même ? L'animateur, pour être un référent crédible, doit avant tout veiller à être cohérent : ses discours sont-ils en accord avec ses actes ?

Une règle établie **par tous et pour tous** place le scout dans une position de partenaire, responsable, au même titre que tous les autres, de la vie en commun. La même règle, à seule destination des plus jeunes, instaure une relation de pouvoir, où les scouts ne sont plus acteurs mais passifs. La cohérence est donc bien plus qu'un détail : c'est la nuance qui fait toute la différence.

Les 5 C de la règle

Clares : les règles sont-elles énoncées dans un **vocabulaire clair et compris par tous** ?

Concrètes : les règles sont-elles décrites en termes de **comportements observables et vérifiables** ?

Constantes : les règles sont-elles **appliquées de la même manière** selon l'humeur de l'adulte ou selon l'enfant à qui elles s'adressent ?

Conséquentes : une **sanction** est-elle **prévue** à la suite de la transgression d'une règle ?

Congruentes : les règles sont-elles **mises en pratique** par les personnes qui les ont édictées ?

Source : Université de Paix (Namur).

La sanction

Quand un scout ou une scoute triche, vole dans un magasin ou pousse un autre dans les orties, faut-il le ou la punir ? Cela sert-il à quelque chose ? Et quand il ou elle ne respecte pas les règles de vie du groupe, que faire ?

La sanction permet à une personne de prendre conscience qu'elle a transgressé une norme. Si on laisse tout passer, le risque est grand de créer un sentiment d'impunité chez l'enfant ou le jeune et l'impression d'un désintérêt de la part de l'adulte.

Mais la sanction, quand elle est posée, s'inscrit, elle aussi, dans une relation bienveillante : son objectif n'est pas de faire honte au scout mais de l'aider à grandir. Pour qu'elle soit éducative et constructive, la sanction doit obéir à deux critères : **être proportionnelle à la gravité de la transgression et amener à comprendre la faute**. Si, en plus, elle est **réparatrice** du tort causé, c'est encore mieux.

En aucun cas, il ne s'agit de chercher à abaisser, à humilier : cela ne mènerait qu'à une escalade. Il s'agit de tourner ensemble la page et d'en retirer quelque chose. Parfois, la réparation n'est pas possible : le scout en faute doit tout de même être invité à s'investir dans la consolation de sa victime et à ne pas se contenter d'une simple demande de "pardon" de circonstance.

Les 5 S de la sanction

Sommation : avant d'être sanctionné, chacun a droit à un **avertissement**.

Solution : une sanction qui **responsabilise et, si possible, qui répare**. Dans l'idéal, elle sera placée sur le même terrain que la faute.

Exemple : « Tu as cassé une chaise : tu ré pares » ; « Tu as fait mal à Paul : tu lui mets un pansement ».

Souple : la **rigueur** des principes n'exclut pas la **souplesse** de leur application (circonstances atténuantes ou aggravantes, degré de responsabilité, etc.).

Suffisamment inconfortable : priver de dessert un enfant qui n'aime pas les sucreries n'a pas beaucoup de sens !

Scinder l'acte et la personne : une sanction s'adresse à un **comportement**. Il faut se garder de réduire un être aux actes qu'il pose. Si un jugement porte sur ma conduite, je peux l'entendre sans me sentir humilié. S'il englobe toute mon identité, il devient irrecevable.

Exemple : « Tu as menti » n'équivaut pas à « tu es un menteur ».

Source : Université de Paix (Namur).



Sanctionner : les limites

Dans l'utilisation des sanctions, c'est comme pour tout : il faut trouver un équilibre entre "pas assez" et "trop". "Pas assez", parce que faire respecter les règles et sanctionner, ce n'est pas gai. Pourtant, se contenter de menacer sans appliquer, cela ne suffit pas et l'impression d'impunité chez les enfants et les adolescents peut vite compromettre la vie d'un groupe. "Trop", parce qu'il ne faut pas aller trop loin ni passer trop rapidement à des sanctions radicales, comme un renvoi temporaire ou une exclusion définitive. Ces deux dernières mesures relèvent par ailleurs du règlement fédéral et doivent être prises **par ton animateur d'unité ou ton animateur fédéral**.

À toi de trouver la juste mesure, dans le respect de la relation que tu tisses au jour le jour avec chacun des scouts.

Consommation de produits psychotropes : comment poser le cadre ?

Le scoutisme est un mouvement d'éducation dans la société d'aujourd'hui. Il a un projet sur l'Homme basé sur des valeurs. Il souhaite contribuer au développement d'une personne qui soit, entre autres, autonome, libre, consciente et critique. La consommation de substances altérant la relation à soi et à l'autre ne concourt pas à un tel projet. **Les produits psychotropes ne sont donc pas autorisés dans nos sections.**

Le terme "psychotrope" désigne les produits qui, une fois consommés, provoquent, immédiatement ou de manière différée, une altération de l'état de conscience, qui agit sur le système nerveux central et sur les sensations, et dont l'usage abusif occasionne des désagréments (ou des dommages) à l'individu et à la société. **Le cannabis, l'alcool, certains médicaments, l'extasy, etc. sont des produits psychotropes.**

En Belgique, la consommation, la détention, la vente, la culture, etc. de produits psychotropes autres que l'alcool sont interdites (sauf dans un contexte médical et thérapeutique). Contrairement à ce qu'on entend dire parfois, il n'y a pas, actuellement, de légalisation de certaines drogues en Belgique.

Pour un complément d'informations : www.infor-drogues.be.

L'alcool, un cas particulier ?

En tant que mouvement d'éducation de jeunes, nous voulons aborder et affronter la question des consommations dans le cadre de notre mission fondamentale : aider à grandir. Or, nous faisons le constat que la société belge a adopté, de longue date, l'alcool comme drogue sociale, autorisée par la loi belge à partir d'un certain âge, malgré les risques élevés pour la santé et la dépendance forte qui peut se développer.

Compte tenu de notre ambition éducative, qui vise à accompagner chaque scout sur son chemin vers un Homme autonome et libre, conscient et critique, nous ne pouvons pas nous permettre de laisser au hasard toute forme **d'éducation à l'alcool**. Dès l'adolescence, un travail éducatif de sensibilisation doit être effectué. Dans ce cadre,



POSER LE CADRE

une consommation responsable et modérée d'alcool par les jeunes peut avoir lieu.

Dans ce cas :

- elle doit s'inscrire dans un cadre défini, idéalement en **cogestion** avec le groupe ;
- **dans le respect de la loi belge** ;
- les parents des jeunes devront en être informés.

La **cogestion** est certainement le moyen à privilégier pour gérer, en section, la consommation d'alcool, dans le respect de la position du mouvement et du cadre fixé en unité. **Décider ensemble**, en tenant compte de l'avis de tous, peut **responsabiliser** chacun dans sa consommation.

Réfléchis à la façon dont tu peux en parler avec ton groupe. Discutes-en, préventivement, en début d'année ou avant une festivité au sein de l'unité.

En Belgique, la règle est claire : pas d'alcool en dessous de 16 ans ; pas de spiritueux pour les moins de 18 ans.

On parle d'**alcool** pour les produits fermentés (cidres, vins, mousseux et bières). On parle de **spiritueux** pour les alcools qui ont subi une distillation à la suite de la fermentation, ce qui augmente leur teneur en alcool (genièvre, whisky, vodka, etc.).

La position du mouvement sur l'alcool et les produits psychotropes concerne non seulement la consommation par les scouts, mais aussi la consommation par les animateurs et la problématique de la vente d'alcool dans nos sections et unités. Elle peut être consultée, dans son intégralité, sur www.lesscouts.be.

Pas simple tout cela...

En tant qu'animateur, tu es peut-être confronté à des problèmes de consommation de produits psychotropes dans ta section. Si tu as besoin d'aide, fais appel à ton équipe d'unité pour te soutenir. En plus du soutien qu'elle peut t'apporter, ton équipe d'unité est également là pour t'informer, t'interpeller ou te faire réagir, toi, ton staff et l'ensemble du conseil d'unité, par rapport à cette problématique.

QUESTIONS FRÉQUENTES

Voici quelques propositions de réponse à des interrogations fréquentes et légitimes d'animateurs et animatrices scouts concernant la relation.

Comment traiter les "timides", les "agités" et les "grandes gueules" ?

Attention aux étiquettes qui enferment : aidons plutôt les scouts à s'en libérer ! Chaque scout est une personne unique, qui a droit à sa chance et à sa différence.

- Un **scout qui s'exprime peu** a peut-être besoin que les animateurs s'intéressent à lui. Ce n'est pas parce qu'il s'efface qu'il demande à être effacé. La timidité s'atténue par une mise en confiance discrète et régulière. Bien plus que par une stimulation rapide du type « *Allez, ose ! Aie confiance !* »... qui ne fait en général que renforcer la difficulté.
- D'autres **scouts prennent beaucoup de place en s'exprimant tout le temps**. Cela cache parfois un malaise. Fais preuve de patience. Glisse-leur parfois des invitations discrètes à écouter les autres et à s'enrichir de leurs idées.
- Certains ont un autre besoin : bouger, faire autre chose, repartir sans cesse. Ils ont de l'**énergie à revendre**. Rien à voir cependant avec l'hyperactivité, un terme trop facilement utilisé, qui définit un véritable trouble dont les parents t'auraient parlé. Les enfants pleins de vitalité ont besoin d'espace. Nous pouvons aussi les aider à canaliser ou utiliser leur énergie à travers des activités manuelles, artistiques ou sportives.
- Il y a aussi tous ces scouts un peu **trop parfaits**, trop conformes, qui pourraient passer inaperçus face aux "durs à cuire". Sans doute ont-ils besoin d'être encouragés, dans le cadre d'une relation de confiance, à se dévoiler tels qu'ils sont.



Que faire face à une situation d'exclusion avec "bouc émissaire" ?

Comment repérer un mécanisme d'exclusion au sein d'un groupe ?

Il existe différentes manières pour un groupe d'exclure un de ses membres et les raisons sous-jacentes à ce mécanisme sont également variées.

Bouc émissaire ≠ **Souffre-douleur** ≠ **Mouton noir**

- Le **bouc émissaire** est un enfant auquel le groupe attribue injustement tous les malheurs et toutes les fautes.
Attention donc si, dans un grand groupe, une sizaine ou une patrouille, c'est toujours le même scout qui pose des problèmes. 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.
Attention donc à la tendance d'un scout à se refermer sur lui-même : ce repli sur soi peut être dû à des remarques désobligeantes répétitives, éventuellement échangées à ton insu.
- 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.
Attention donc à veiller à l'intégration harmonieuse de chaque scout, et particulièrement de ceux qui sont "différents", quelles que soient leurs différences.



Comment fonctionne le mécanisme d'exclusion ?

En général, qu'il ou elle soit bouc émissaire, souffre-douleur ou mouton noir, l'enfant ou l'ado exclu est victime de **harcèlement de la part d'une ou plusieurs personnes**, le plus souvent dans le dos des adultes. Cet harcèlement se caractérise par la répétition systématique d'actes malveillants tels qu'**humiliations, dénigrement, injures, moqueries, violences plus ou moins graves**.

Comment réagir ?

Un animateur ou une animatrice qui repère un mécanisme d'exclusion ou de harcèlement doit réagir. Sinon, il cautionne. Voici trois axes d'action complémentaires :

1 Auto-évaluation par les animateurs de la relation qu'ils ont avec les scouts concernés

Quelles ont été, jusqu'à présent, la position des animateurs et leur attitude vis-à-vis du scout harcelé et des harceleurs ? Cette réflexion est importante car il est fréquent que les adultes responsables soient emportés, malgré eux, par le mécanisme d'exclusion et participent directement ou indirectement au harcèlement.

Exemple : Dans le cas d'un bouc émissaire, le staff ou certains des animateurs n'ont-ils pas tendance, eux aussi, à attribuer systématiquement la responsabilité de ce qui ne va pas à un scout en particulier ? Si la réponse est oui, cela veut dire que le staff dans son ensemble ou certains de ses animateurs sont impliqués dans le mécanisme d'exclusion.

2 Identification du type de harcèlement

S'agit-il de moqueries et de farces "pour s'amuser" ? D'un phénomène de souffre-douleur ? De harcèlement pour obtenir quelque chose (racket) ? D'intimidation comme manifestation d'une prise de pouvoir ? D'une exclusion visant à "éliminer" le scout qui en est victime ?

De la réponse à ces questions dépendra la manière d'aborder le problème, avec le groupe concerné, en vue de le résoudre.

3 Résolution

- **Travail avec le scout qui est exclu** : pour le soutenir, l'aider à trouver l'énergie nécessaire pour résister et chercher avec lui des pistes pour sortir de son rôle de victime. Si le staff ou certains animateurs sont mêlés au mécanisme d'exclusion, c'est aussi l'occasion de reconstruire la relation sur de nouvelles bases.
- **Travail avec le groupe ou le sous-groupe concerné** (y compris, le cas échéant, les animateurs impliqués) : comme l'exclusion et le harcèlement sont des dysfonctionnements de groupe, il est utile de les travailler en groupe. En effet, tous ont été amenés à se positionner par rapport à l'exclusion et il est bon de réfléchir au rôle joué par chacun : à côté de la victime et du (des) harceleur(s), il y a les exécutants, ceux qui ne prennent pas part au harcèlement mais l'attisent, les indifférents pour qui « *ce n'est pas mon affaire* », ceux qui désapprouvent mais n'osent rien dire et ceux qui s'opposent ouvertement. Chacun est invité à ouvrir les yeux sur ce qui se passe, la gravité de la situation, le rôle qu'il a adopté et sa responsabilité personnelle dans le bon ou le mauvais fonctionnement du groupe. Il faut aussi réfléchir sur la manière dont le groupe peut réparer le tort commis envers le scout exclu.

Références pour prévenir ou guérir le harcèlement :

- G. Deboutte, *Comment en finir avec les persécutions (...)*, Lyon, Chronique Sociale, 1998.
- Université de Paix, *Graines de médiateurs*, éd. Memor, 2000.
- *Il en faut peu pour être amis* [BD], Humania, 1994.
- www.nonviolence-actualite.org
- www.asso-grainedecitoyen.fr
- www.pomverte.com/secuimp.htm
- www.nonalahaine.be

Comment éviter les pièges qui cassent la relation ?

Il y a des attitudes qui, aux yeux de certains, vont de soi, mais qui sont en réalité des freins à la relation et fragilisent la confiance qui s'est tissée entre les scouts et toi.

1 Les privilèges

Le staff peut-il se garder un bon repas dans une petite pièce rien qu'à lui ? Peut-il s'aménager quelques privilèges : des bonbons à volonté, du jus de fruits quand les scouts n'ont que de l'eau, l'utilisation du GSM alors que cela a été interdit aux jeunes ?

Bien sûr, les bonbons, le jus de fruits et le GSM ne sont pas à mettre sur le même pied. Les responsabilités des animateurs impliquent parfois l'utilisation du téléphone, pour des raisons de sécurité ou d'organisation. Mais, dans le cadre d'une relation bienveillante, où l'enfant et l'adolescent sont considérés comme des partenaires, y compris dans l'établissement des règles, les "privilèges" peuvent poser un **problème de cohérence**.

À partir du moment où un groupe scout se définit comme une petite communauté avec une charte et des règles qui valent pour tous, chacun de ses membres a les **mêmes droits** et les **mêmes devoirs**. Contourner ce principe peut endommager la relation de confiance et de partenariat entre l'animateur et les scouts et il est dès lors très important d'expliquer les exceptions, comme le recours au GSM pour des raisons de sécurité, par exemple.





2 La peur

Le scoutisme entend former des citoyens confiants. **La confiance ne s'acquiert que par des expériences positives.** La nuit s'appriivoise peu à peu, la solitude aussi. La peur ne se guérit pas par la peur... on ne s'habitue pas, on s'enfoncé ! Pas question donc d'embarquer des scouts dans des expériences qui pourraient les marquer négativement. Ce serait trop facile pour une équipe de jeunes adultes de "se marrer" ainsi sur leur dos et casserait la relation entre scouts et animateurs.

Des activités comme un jeu de nuit simulant un accident ou un enlèvement, par exemple, sont strictement proscrites. Dans une activité avec des enfants, les personnages sont bien fictifs et doivent être identifiés comme tels : c'est un jeu, qui commence par « *Il était une fois...* »

Une bonne trouille : parfois, ce sont les scouts eux-mêmes qui en réclament ! Nombreux sont ceux qui aiment jouer avec leurs limites, notamment émotionnelles. D'ailleurs, la société elle-même valorise les émotions fortes.

Attention : ce n'est pas parce qu'un scout demande à être effrayé qu'il est capable d'assumer la peur, même commandée.

3 La manipulation

La manipulation, qu'est-ce que c'est ?

D'après le *Petit Robert*, "manipuler" signifie « *faire subir des modifications plus ou moins honnêtes* » ; « *influencer habilement un groupe ou un individu pour le(s) faire penser et agir comme on le souhaite* ». En revanche, "influencer" veut simplement dire « *agir sur* », dans le but de « *produire un effet* », « *entraîner* ». Bref, les deux termes sont presque synonymes, à cette différence près, et elle est de taille, que **la manipulation n'a d'autre finalité que celle de satisfaire des objectifs propres au manipulateur** et qu'elle n'est, de ce fait, **pas respectueuse d'autrui. L'influence, par contre, peut être honnête, ou pas.**

Éduquer, c'est donc influencer puisqu'il s'agit, comme le dit la définition, d'entraîner, d'agir sur un enfant ou un ado pour produire un effet que l'on espère positif pour son développement. Toute la question est de réussir à influencer sans manipuler : comment inviter le scout à évoluer, tout en le respectant profondément dans ce qu'il pense et ce qu'il est ? Choisit-on de respecter l'autre dans sa manière d'être et de penser ? Cela implique de lui consacrer du temps et de l'attention. Ou lui demande-t-on d'être et de penser comme nous ? C'est plus facile pour l'animateur, mais ça revient à dire au scout : « *Sois comme moi, c'est beaucoup mieux* ». Et ça, c'est clairement de la manipulation !

Respecter l'autre dans sa manière de décider

Il y a celui qui décide en son **for intérieur** et celui qui a besoin d'**écouter les avis des autres** pour pencher vers une option plutôt qu'une autre. Rien ne sert de t'imposer au premier, qui te trouvera intrusif, ni de demander une résolution dans la minute au second, qui se sentira pressé et pas respecté. En revanche, ce dernier appréciera que tu lui exposes ton opinion et l'autre que tu l'interroges sur sa manière à lui de voir les choses.

Respecter l'autre dans sa manière de penser

Chacun se représente le monde à sa manière, en fonction de son vécu, de son éducation et de ses expériences de vie. Ces **représentations du monde** découlent des valeurs et des croyances de chacun. Certes, tous les scouts adhèrent, progressivement et en fonction de leur âge, aux valeurs scout, mais tous ne les vivent pas de la même façon.

Exemple : pour l'un, "accueillir", c'est dire un mot gentil ; pour un autre, ce sera donner un coup de main discret à un "nouveau" un peu perdu. On peut évidemment sensibiliser le premier à l'importance de joindre le geste à la parole et le deuxième à accompagner son action d'un sourire : s'essayer à d'autres comportements que ceux qu'on adopte naturellement, ça fait grandir. En revanche, si mon animateur ne valorise que les scouts qui donnent un coup de main, et n'entend **jamais** les mots sympas que je distribue aux plus jeunes au début des réunions, parce que pour lui "accueillir", c'est exclusivement "aider", je risque de me sentir dénigré. Et de me décourager, parce que j'aurai l'impression qu'il faut **nécessairement** "faire comme mon animateur" pour "bien faire".

Respecter l'autre dans sa manière de gérer les délais

Certains sont **proactifs** parce qu'ils anticipent largement sur le futur ; d'autres simplement **actifs**, car ils s'y prennent un peu à l'avance ; d'autres encore sont **réactifs** parce qu'ils ont besoin d'avoir l'échéance sous le nez pour se mettre en mouvement ; les **passifs**, enfin, laissent passer les délais sans réagir. Il peut être utile d'inviter les actifs et proactifs à se détendre un peu et, inversement, les réactifs et passifs à mieux gérer les échéances. Encourager un scout à assouplir son mode de fonctionnement, c'est éducatif car cela l'aidera notamment à mieux comprendre ceux des autres. Mieux vaut éviter toutefois de s'attendre à ce que tout le monde conçoive les délais dans les mêmes termes que toi. Le scout pourrait en conclure qu'il faut « *être comme toi* » pour « *être quelqu'un de bien* » et ne pas se sentir respecté dans sa manière d'être.

Vie affective et éducation sexuelle : quelle attitude adopter ?

Dans le scoutisme, chaque semaine, se retrouvent des jeunes qui désirent s'engager dans des relations authentiques, loin des rapports de concurrence habituels en d'autres lieux. Le terrain est propice, les rapprochements sont naturels. Chez les scouts, il est possible que des couples se créent. Et c'est positif : les relations amoureuses font partie du **développement harmonieux** de chaque personne.

Les relations amoureuses, ou leur amorce, sont aussi porteuses de questions, d'inquiétudes et de peurs. Peut-être certains des scouts te confieront-ils cela ? Le plus beau cadeau que tu puisses leur faire est de te montrer rassurant et vrai tout en répondant à leurs interrogations. Tu endosses, à ce moment, le rôle de l'adulte référent : tu pourras donc organiser un temps de parole ou même un débat pour parler d'amour (sans forcément faire allusion à ta propre histoire), prévenir les conduites à risque ou aborder la question de l'homosexualité dans un esprit d'ouverture et de respect pour chacun.

Attention aux relations exclusives

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 en dehors 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 leur développement.

Où ça dérape...

Dans notre mouvement, nous prônons la tendresse. Dans ce cadre de confiance, une relation amoureuse entre un animateur et un scout est une éventualité qui n'est pas à prendre à la légère. Former un couple avec quelqu'un de 17 ans quand on en a 19 ne représente pas un problème dans la vie courante. Mais s'il s'agit d'un animateur et d'un scout de la même section, **les relations entre tous les membres du groupe s'en trouvent affectées** : le ou la scout en couple avec l'animateur ou l'animatrice n'est plus un jeune comme tous les autres et l'animateur n'entretient évidemment pas des relations de la même intensité avec les autres scouts. **Ces relations sont donc vivement déconseillées.**

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.



Une relation et des besoins en évolution

La relation entre l'animateur et le scout ne cesse d'évoluer : au cours de l'année avec la confiance qui s'installe ; mais aussi au fur et à mesure que le scout grandit, que l'écart

d'âge entre scout et animateur se réduit. Même si le pionnier ou l'éclaireur a autant besoin de cette relation que le baladin ou le louveteau, il n'y recherche pas la même chose. Le tableau ci-dessous reprend quelques caractéristiques des enfants et adolescents de 6 à 18 ans, par tranche d'âge, et des attitudes clés pour t'aider à construire une relation qui participe au développement social, spirituel, physique, intellectuel et affectif de chacun.



BALADINS

LOUVETEAUX

ÉCLAIREURS

PIONNIERS

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

- 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

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

- 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

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 nuances
- 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

- 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

Physique

Les besoins physiologiques (se reposer, s'alimenter, se laver, s'habiller, bouger, se sentir en sécurité, etc.) 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

- 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

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

- 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
- soif d'indépendance mais en gardant la famille comme sécurité de base
- ouverture aux différences et acceptation mutuelle

Attitudes clés dans ta relation avec chaque scout

Attention au bien-être de chacun dans le groupe.

- 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.

- 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.
- Tenir bon, maintenir les limites.
- Garder son calme, éviter les pièges conflictuels.

- 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.

2 L'ACTION



C'est par l'action que les scouts apprennent : *Jeux, Ateliers, Projets, Actions de service*, moments de la *Vie quotidienne*, etc. Ces activités sont construites, le plus souvent avec les jeunes, en fonction de leurs aspirations et de leurs aptitudes.

L'ACTION

C'est dans l'action que les scouts et les scoutesses grandissent : l'action englobe toutes ces activités qui sont construites, le plus souvent avec les jeunes, en fonction de leurs aspirations et aptitudes.

Sous quelles formes ?

Chez les scouts, l'action se vit de beaucoup de manières différentes : Ateliers, Jeux, Projets, etc., ce qui permet d'introduire de la variété dans les réunions et les camps. Ces activités, qui favorisent l'action, sont des sources d'apprentissage. Or, les scouts n'attendent qu'une chose : vivre des activités qui ne se ressemblent pas, qui les étonnent et qui les enthousiasment. Favorisons donc la variété et la créativité.

Les ateliers

Les jeux

Les projets

Les animations aux valeurs

Les bivouacs

Les actions de service

Les animations spirituelles

Les conseils

Les activités nature

Les moments de la vie quotidienne : services, temps libre, veillées...

Toutes ces formes de l'action sont étroitement liées aux autres éléments de la méthode : relation, petit groupe, découverte, Loi et Promesse, symbolique et nature. Certaines de ces activités sont développées dans ce chapitre. D'autres, plus loin dans ce cahier.



« Learning by doing. »

Apprendre par l'action, c'est bien une clé de notre méthode scout. C'est par le jeu, les rencontres, les discussions, les moments de vie quotidienne... que chacun grandit. En s'amusant, sans s'en rendre compte.

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

« Nous voulons un Homme équilibré. »

Notre ambition éducative

Grâce à un riche mélange d'actions, le scout se découvre et grandit dans toutes ses dimensions (physique, intellectuelle, sociale, affective et spirituelle). Il peut alors mettre en place une cohérence dans sa vie et devenir un Homme davantage équilibré.

Une manière d'apprendre

Chez les scouts, le jeune apprend des choses parce qu'il les fait, parce qu'il les vit. « Learning by doing¹⁰ » disait Baden-Powell.

Dans les activités que tu proposes, encourage chacun à **participer activement** et à **prendre des initiatives**. Ces expériences lui seront utiles dans le scoutisme mais également pour la suite de son existence : ce qu'on vit, à un moment donné, dans un lieu précis, avec certaines personnes, laisse des traces très précieuses.

Toute action est prétexte à **quatre apprentissages fondamentaux** :

- **Le savoir** : un apport de connaissances dans tous les domaines.
Reconnaître certains arbres, différencier les bruits d'animaux, brancher une table de mixage, apprendre des chants, connaître l'histoire du groupe, connaître le cadre imaginaire (*Le livre de la jungle / La légende des Baladins*), connaître les règles de vie en groupe, etc.
- **Le savoir-faire** : la pratique, la technique, la mise en œuvre.
Cuisiner, construire un pilotis, faire des nœuds, choisir le type de feu adéquat, réparer un vélo, distribuer la parole lors d'un conseil, bricoler, rassurer quelqu'un, faire ses lacets, etc.
- **Le savoir-être** : l'apprentissage d'un comportement pour s'intégrer là où l'on vit.
Trouver sa place dans la vie en groupe, respecter une charte ou les règles d'un jeu, écouter l'autre, tenir une position juste et équitable, etc.
- **Le vouloir-faire** : une envie d'aller plus loin, pour favoriser l'apprentissage et l'évolution.
L'envie d'aider l'autre, de prendre des responsabilités, d'agir, de porter le projet de section, de s'engager dans un idéal.

10. L'apprentissage par l'action.



« Ne faites pas trop à la place des jeunes ; veillez à ce que ce soient eux qui agissent. Quand vous voulez qu'une chose soit faite, ne la faites pas vous-mêmes, c'est la devise à adopter. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood*, 1944



Une source de découvertes

Ton rôle d'animateur est de **mettre en place un cadre** dans lequel chaque scout ou chaque scoute apprend en agissant par lui-même ou elle-même. Pour y arriver, il faut laisser la place à l'essai (ou aux nombreux essais) ainsi qu'à l'erreur.

« **L'animateur donne au scout l'ambition et le désir d'apprendre par lui-même en lui suggérant de faire des activités qui l'attireront. Avec l'expérience, le scout pourra les accomplir de mieux en mieux.** »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Questions à se poser en staff lors des préparations de réunions ou de camps :

- Quelle découverte serait-il intéressant de susciter maintenant ?
- Qu'est-ce qui semble important pour chacun en ce moment ?
- Quels comportements développer chez les uns et les autres ?

En fonction de la réponse à ces questions, vous pourrez mettre l'accent sur l'un ou l'autre type d'activité.

En écoutant chaque scout, en l'observant, en discutant avec ses proches, tu en sauras déjà beaucoup. Ses réactions t'offrent également une source d'informations essentielles. Reste donc à l'écouter...

Pour prendre conscience de ses découvertes tout au long des activités, le *Bivouac* (voir pages 122) est une occasion pour le scout de s'arrêter, faire le point et pointer ce qu'il a encore envie de vivre.



L'acteur principal : le scout

Toute activité place **le scout ou la scoute au cœur de l'action**. C'est lui ou elle qui en est l'acteur, le destinataire, le héros.

Apprendre par l'action, c'est la meilleure manière d'**impliquer** et de **motiver** les scouts puisqu'ils en sont les principaux acteurs. À condition, bien entendu, que les activités proposées ou construites ensemble leur plaisent et leur apportent quelque chose de nouveau : chez les scouts, on fait des choses qu'on ne fait pas ailleurs ! Chez les scouts, on ose, ensemble, s'aventurer et explorer des nouveautés. Chez les scouts, on a la chance de vivre de grands défis !

Aussi, lors des préparations de réunions ou de camps, en staff, demandez-vous :

- Ce que chaque scout réalise concrètement au cours du jeu, du projet, de la veillée, etc.
- Ce qui peut l'intéresser personnellement dans l'activité proposée.
- Ce qu'il peut apprendre de nouveau.
- Ce qu'il peut en retirer dans son développement personnel.
- Ce qu'il pourra s'appropriier concrètement et réutiliser par la suite.

Selon les groupes, vous allez privilégier une activité, la place à lui accorder et la manière dont vous la vivez.

« **Ask the boy.** »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

Cela reste l'idée maîtresse de Baden-Powell. Demande au scout ce qu'il veut, il est le mieux placé pour le savoir... Construis ton animation à partir de ce qui le motive. Le *Conseil* est certainement un lieu privilégié pour que tes scouts puissent exprimer et faire entendre leurs envies. Parfois, les scouts ne disent pas ce qu'ils veulent : il faut essayer de le deviner ou de le faire sortir.

Question d'équilibre

À vélo comme dans ton animation, tout est question d'équilibre : la route sera d'autant plus belle.

Les possibilités d'actions sont nombreuses et ne sont pas en concurrence : elles ont chacune leur fonction privilégiée et forment toutes ensemble ce savoureux cocktail qu'est l'animation. À toi, en tant qu'animateur, de trouver la bonne combinaison. Celle qui plaira à chaque scout ainsi qu'à toi-même.

Ton staff est peut-être le spécialiste des grands jeux parce qu'il déborde d'imagination. Mais les *Ateliers*, les *Projets*, les *Animations aux valeurs*, etc. sont essentiels aussi. Plus la palette de ce qui est proposé est colorée, plus tu favorises le développement des nombreuses facettes de chacun des scouts. En staff, osez et soyez audacieux !

Ce juste équilibre vaut pour chaque après-midi de réunion, journée de camp, année, vie au sein d'une section ainsi que tout au long des douze ans du parcours scout.

Enfin, en fonction de l'âge des scouts, pense au cadre imaginaire dans lequel peut se vivre l'action. Soigne-le car il est essentiel pour les plus jeunes et peut éveiller une grande motivation chez les adolescents.

Ton rôle

- « **Ask the boy** » : partir des aspirations et des attentes des scouts.
- **Assurer l'équilibre** des activités : sur une journée, un camp, une année, et tout au long du parcours du scout, des baladins aux pionniers (le conseil d'unité joue ici un rôle déterminant).
- Ne pas oublier que même dans la **vie quotidienne** de la section, les scouts peuvent vivre et découvrir des tas de choses (rencontres, recettes, chants, techniques, etc.).
- Veiller à ce que **chaque scout ait sa place** dans l'activité imaginée.
- L'ensemble des scouts de la section ne doit pas toujours vivre les mêmes activités aux mêmes moments. C'est aussi une manière de **diversifier** les actions proposées.
- Être attentif à l'**âge des scouts** pour définir la durée des activités.





Pour les petits comme les grands, le jeu procure du plaisir ! C'est un des critères qui permet d'en apprécier la qualité. Mais au-delà de l'amusement, il y a le message que tu souhaites faire passer, les valeurs que tu veux transmettre, les objectifs que tu désires atteindre avec et pour les scouts. Bref, construire un jeu pour s'amuser mais aussi pour apprendre et grandir.

Les critères de qualité d'un jeu

Un ingrédient extraordinaire : l'imaginaire

À tout âge, le scénario qui englobe le jeu crée une atmosphère propice au plaisir et à la découverte. L'imaginaire aide à donner une cohérence et une continuité aux différentes étapes du jeu.

Les éléments qui composent un bon scénario sont cohérents entre eux : tout se tient et s'explique.

Dans l'histoire, il faut :

- un **contexte** qui introduit l'histoire avec des **lieux** et des **époques** (qu'on reconnaît grâce à des éléments de décor, supports de jeu, objets, déguisements, etc.) ;
- des **actions** (plusieurs **faits** qui interviennent à différents moments de l'histoire) ;
- des **personnages** qui font évoluer l'action (qu'on reconnaît grâce à leurs déguisements) ;
- une **conclusion** à l'histoire.

Des techniques de créativité

- **Chapi-chapo pour trouver le personnage central**
Chacun écrit des noms de personnages, réels ou fictifs (un papier par personnage). Les idées sont regroupées dans un chapeau pour les mélanger. Le principe est de tirer au sort un papier et de faire deviner le personnage à ton staff de différentes manières.
- **Le vogelpik pour mettre en contexte**
Pour trouver le lieu où se déroule ton histoire, affiche sur un mur une carte du monde, de la Belgique, d'un pays ou de l'univers. Envoie une fléchette au hasard pour savoir où se déroulera le scénario de ton jeu. Tu peux également prendre un globe terrestre. Tu le fais tourner jusqu'à ce qu'il s'arrête sous ton doigt qui indiquera ainsi le lieu de l'action.
- **Le cadavre exquis**
Prépare une liste de questions pour avoir plus de détails sur le personnage et/ou le lieu choisi (famille, âge, profession, situation politique, saison, etc.). Les animateurs écrivent sur une feuille le nom d'un personnage ou d'un lieu. Ils la plient de manière à cacher le mot inscrit et la passe à leur voisin de gauche. Celui-ci répond à une première question. Il plie également la feuille pour dissimuler la réponse avant de la transmettre à la personne assise à sa gauche. Celle-ci répond à une deuxième question... Et ainsi de suite jusqu'à épuiser toutes les questions.

Un jeu où chaque scout trouve sa place

Dans la construction d'un jeu, demande-toi **ce que fait chaque scout à chaque étape du jeu**. Varier les rôles que tu proposes à tes scouts assure plus de diversité.

Un jeu, du rythme et des activités qui s'enchaînent

Il y a plusieurs phases dans un grand jeu. Les scouts aiment qu'elles s'enchaînent, que le rythme les relance d'une étape à l'autre. Pimente ton jeu en incluant des événements surprenants ou en modifiant des éléments du contexte et non les règles (exemples : arrivée d'un nouveau personnage perturbateur, changement d'époque, découverte d'un message inattendu, etc.).

Un **point d'attention** : un grand jeu peut regrouper une série de petits jeux, d'ateliers, de moments contés, de déplacements, etc.



Expliquer un jeu

Lancer un jeu, c'est penser à tout ! Voici six éléments importants à ne pas oublier lorsque tu présentes ton petit ou grand jeu (ABCDEF).

A comme attention

Pour attirer l'attention des scouts, assure-toi :

- qu'ils soient suffisamment bien installés pour avoir envie d'écouter ;
- que tu restes visible par tous à tous moments ;
- qu'il y ait un peu de calme avant de prendre la parole ;
- que l'introduction du jeu soit la plus captivante possible.

B comme but

Fais en sorte que le but du jeu soit clair, concis et précis. Il doit pouvoir tenir en une phrase. Il peut évidemment y avoir plusieurs étapes.

C comme consignes

Énonce les consignes : d'abord les règles essentielles, ensuite les détails pour ne pas noyer les scouts. Pense aux dessins, schémas, symboles, démonstrations, etc. qui sont souvent plus compréhensibles que de longues phrases. Veille à ce que les consignes fassent référence aux Règles, au Timing et au Lieu (retiens "RTL").



D comme demande d'explications

Assure-toi que tout le monde ait bien compris en demandant à un ou plusieurs scouts de reformuler les règles (plus efficace que de dire « *Tout le monde a bien compris ?* » ou « *Qui n'a pas tout compris ?* »).

E comme essai

On peut essayer de jouer en accéléré certaines phases du jeu, plus techniques.

F comme fignotage

Attire l'attention sur une tactique ou une attitude particulière à adopter pour certaines étapes. Par exemple : quand le gong sonne, tout le monde doit se déplacer à quatre pattes.

« Le jeu est le premier grand éducateur [...]. Nous apprenons [aux scouts], en jouant, de petites choses qui, un jour, les rendront capables de faire sérieusement de grandes choses. »

Baden-Powell, *The Wolf Cub's Handbook*, 1916



Ton rôle

- Garde en tête l'intérêt éducatif du jeu que tu proposes aux scouts.
- **Adapte** le jeu en fonction du scout que tu as en face de toi : prends en compte son âge, ses capacités et ses intérêts.
- Pour inventer ton jeu, construis un **cadre imaginaire fort**, une **histoire folle**, en staff, pour sortir plus facilement des sentiers battus. Ose et va au bout de tes idées !
- **Prépare** au mieux le jeu et pense à tout l'aspect pratique avant qu'il ne commence : matériel, lieu, déplacements, déguisements, etc.
- **Soigne la présentation** de ton jeu et surprends tes scouts pour les emmener avec toi dans l'aventure.
- Laisse la place à la **flexibilité** dans le programme concocté sans mettre en péril le déroulement global : il se peut qu'une animation fonctionne mieux que ce que tu avais prévu, qu'elle demande plus de temps pour se terminer, que les scouts aient besoin d'un petit supplément d'aide pour y arriver. Et, on ne sait jamais ce que la météo nous réserve, peut-être faudra-t-il adapter le jeu au temps qu'il fait ?
- **Vis le jeu** avec les scouts, le staff et amuse-toi !



D'une branche à l'autre

Chez les Baladins

Le baladin ou la baladine aime **changer rapidement d'activité** : le jeu est donc une histoire en plusieurs épisodes assez courts et variés. Un fil conducteur solide permet de passer d'une activité à l'autre, en évitant beaucoup d'explications. À cet âge en effet, l'enfant est très attentif à la cohérence du scénario : est-ce logique de devoir affronter ceux qui nous avaient aidés au début du jeu ?



Chez les Éclaireurs

Les éclaireurs et les éclaireuses aiment les histoires fortes et les **jeux plus longs** (24 heures par exemple). La patrouille devient une équipe idéale pour ce type d'activités. À la troupe, le jeu peut servir de support pour lancer des *Projets*, des activités, des discussions. Les éclaireurs entrent dans un cadre imaginaire plus réaliste, à condition que le staff y mette les formes.



Chez les Louveteaux

Chez les Louveteaux, les jeux peuvent commencer à contenir des **règles plus subtiles**. On vit des **jeux plus stratégiques**. L'enfant comprend mieux les relations entre les équipiers. Les jeux de coopération deviennent aussi un moyen intéressant pour apprendre à vivre pleinement ensemble.



Les louveteaux et les loubettes entrent facilement dans l'imaginaire, tout en sachant que ce n'est pas la réalité. Respecte la différence d'âge et donne aux aînés une place de soutien au cadre imaginaire dans le jeu.

Chez les Pionniers

Est-ce qu'on joue encore au poste ? Bien sûr ! À l'occasion, le pionnier ou la pionnière adore jouer pour savourer le plaisir d'être avec les autres et de **s'éclairer** avec eux. Un cadre imaginaire un peu déjanté l'emballera aisément. Par ailleurs, le jeu de rôles peut être particulièrement utile pour lancer une réflexion sur les valeurs, les choix de vie et l'*Engagement*.



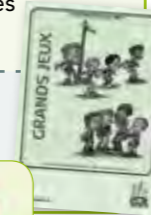
Et pourquoi ne pas impliquer une *Cordée* dans la préparation d'un jeu pour le poste, lors d'un *Trek*, notamment ?



Les différents types de jeu

- de camps
- à postes
- à messages
- de parcours ou de piste
- d'observation
- de missions
- de rôles
- de plateau
- de techniques

Pour aller plus loin, télécharge le cahier *Grands jeux* sur www.lesscouts.be.



Jouer pour grandir

Le jeu assure de multiples fonctions dans le développement de l'enfant et de l'adolescent :

- **Au niveau physique** : prendre conscience de son schéma corporel, apprendre à connaître ses limites et possibilités physiques, se découvrir de nouvelles capacités.
- **Au niveau affectif** : exprimer ses émotions et son ressenti, se rendre compte que l'on peut collaborer avec l'autre, comprendre qui sont ses amis, prendre du plaisir dans le jeu.
- **Au niveau intellectuel** : développer ses capacités d'imagination ("faire semblant"), de compréhension (comprendre les règles d'un jeu), sa culture générale, développer des stratégies de résolution de problème, apprendre de nouvelles techniques.
- **Au niveau social** : communiquer avec l'autre joueur, apprendre à connaître l'autre et soi-même, appréhender la notion de compétition et de coopération.
- **Au niveau moral** : prendre conscience et respecter les règles d'un jeu, développer la connaissance des valeurs et adopter les attitudes correspondantes (fair-play, partage, entraide, etc.).



Le *Projet* est une activité où, ensemble, le groupe ou le petit groupe va tout construire de A à Z, de la première idée au bilan final. Le *Projet*, c'est la participation de tous les scouts et les scoutes à toutes les étapes.

Quel intérêt ?

Contrairement à un jeu déjà entièrement préparé, le scout ou la scoute est acteur ou actrice de tout le processus du *Projet*.

Plus les scouts sont impliqués, plus ils sont motivés et plus ils adhèrent au projet et sont à même de le mener à terme.

À travers cette action, les scouts apprennent à :

- **participer** activement ;
- **prendre confiance** en leurs capacités et développer de nouvelles compétences ;
- **collaborer** avec les autres ;
- **s'adapter** ;
- **s'organiser et planifier** des tâches.

Pour qui ?

Le *Projet* s'adresse à **tous les publics**, quelle que soit la **taille du groupe** : une sizaine, une patrouille, un petit groupe de baladins, un groupe qui réunit les scouts du même âge (comme les aînés à la troupe), ou encore un groupe de scouts qui partagent le même rôle dans toutes les sizaines d'une meute.

Un **grand groupe** peut difficilement faire participer de manière active tous ses membres à toutes les étapes. Pense à faire plus de petits groupes, surtout dans la phase de préparation. Pour la phase d'expression, utilise des techniques qui permettent de tenir compte de l'avis de tous (le dessin par exemple).

Pour **limiter les frustrations au moment de faire un choix au sein d'un grand groupe**, évite le vote à la majorité simple et privilégie d'autres techniques (avec des petits groupes et un rapporteur) pour trouver un consensus et récolter l'adhésion de tous.

Avantage du *Projet* : le scout ou la scoute est acteur de son animation.

« Ask the boy. »
« Demande-le au garçon. »

« Quand vous avez des doutes quant à la meilleure approche dans l'éducation du garçon, vous économiserez du temps, vous vous éviterez des préoccupations et des réflexions et vous épargnerez vos yeux si, au lieu d'étudier des volumes de psychologie, vous consultez la meilleure autorité en la matière : le garçon lui-même. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922



« Nous voulons un Homme autonome et libre. »

Notre ambition éducative

En posant des choix et en participant de manière active aux *Projets*, les scouts font preuve d'indépendance et prennent des responsabilités à leur mesure. S'ils se sentent libres d'imaginer des actions dans lesquelles ils s'impliquent, ils entreront dans une dynamique positive.

« Demande aux scouts ce qu'ils veulent faire. »

Ces quelques mots résument parfaitement une des idées fondatrices du mouvement scout. Ils expriment la volonté d'établir une animation à l'écoute des scouts, qui correspond à leurs envies et de les considérer comme des partenaires.

Le *Projet* pousse cette logique jusqu'au bout. Non seulement tu demandes aux scouts ce qu'ils ont envie de faire, mais en plus, tu leur proposes de choisir, préparer et réaliser le projet tous ensemble, de bout en bout.

D'une branche à l'autre

Tu peux proposer des *Projets* aux scouts dès les Baladins. Le degré d'autonomie par rapport à chaque étape du *Projet* augmentera avec l'âge.

Chez les Baladins

Les baladins vivent dans un monde où l'**imaginaire** occupe une grande place, ce qui peut aider à lancer un *Projet*. Ils ont besoin de bouger et ne peuvent rester longtemps concentrés : rythme bien l'activité.

Amène chacun à faire des **petits choix**. À la ribambelle, l'essentiel est que chaque enfant sente qu'il est capable de réaliser des choses, trouver des solutions, notamment avec les autres.

C'est un excellent moyen de prendre **confiance en soi** et de développer la coopération.

Des idées concrètes pour commencer

- « Nous allons recevoir la visite des parents en fin de camp. Comment pourrions leur raconter les grands moments du camp ? »
- « Notre local est un peu triste. Si on décidait ensemble de l'aménagement et de la décoration ? »



Chez les Louveteaux

À la meute, ce qui évolue, c'est la **qualité de la prise de décision collective** : apprendre à s'exprimer, écouter chacun, essayer de trouver des compromis, respecter les décisions prises... Tout cela aide le louveteau à apprendre à **vivre pleinement avec les autres**.

Donner un **cadre précis** et fixer des critères de choix ou de réalisation permet d'éviter que certains enfants ne se sentent frustrés. Par ailleurs, pendant la préparation, donner de la **place à la sizaine**, accompagnée éventuellement d'un animateur, permet l'implication de chacun. Enfin, il est important de **varier les activités** au moment de la préparation pour éviter la lassitude.

Des idées concrètes pour commencer

- La meute veut organiser une sortie et décide de faire une randonnée de 10 km à vélo. Les sizaines s'organisent : l'une se renseigne sur les règles de circulation à vélo et organise un jeu pour les apprendre aux autres, une autre apprend à réparer les vélos, la troisième apprend à lire une carte et à tracer l'itinéraire.
- « Chaque sizaine doit organiser un jeu lors de la veillée de ce soir. »



Chez les Éclaireurs



Un éclaireur ou une éclaireuse passe plus de temps à organiser lui-même ou elle-même les choses : dans ses *Projets* de patrouille, il ou elle développe son esprit d'**initiative** et sa **débrouillardise**. Il ou elle prend le temps de façonner les compétences nécessaires à sa réalisation.

La patrouille est le cadre idéal pour **construire avec les autres** des *Projets* à plus long terme. Mais il faut l'accompagner tout au long de la préparation et de la réalisation du *Projet*. Sans oublier de **soutenir la motivation** et proposer aux aînés, dont les CP, de jouer un rôle de moteur.

Des idées concrètes pour commencer

- En novembre, Gorfou dit aux scouts : « Cette année, nous fêtons Noël en deux temps. L'après-midi, chaque patrouille mènera une activité de service qu'elle aura choisie. Elle la garde soigneusement secrète parce que vers 18 heures, nous nous retrouverons tous en troupe pour un souper et une veillée. Ce sera alors l'occasion de dévoiler aux autres ce qu'on a fait l'après-midi. Pour chaque patrouille, un seul animateur sera au courant de ce que vous faites. »
- « Ouvrons nos agendas pour trouver une date qui convienne au staff et aux patrouilles. Un vendredi soir par patrouille. L'idée est simple : la patrouille invite le staff et une autre patrouille à passer la soirée ensemble. Budget maximal : 25 €. »

Chez les Pionniers



Le pionnier ou la pionnière veut aller au bout de ses rêves : le *Projet* lui offre un espace suffisamment large pour vivre intensément ses choix et les réaliser d'un bout à l'autre.

Le poste permet **d'ouvrir le contexte** et de rêver à d'autres champs d'action. Le cadre du *Projet* peut être fixé ensemble sous les bons conseils de l'animateur. Celui-ci accompagnera les scouts en veillant à ne pas imposer ses idées ou "faire à la place" des pionniers ; son rôle est de soutenir et motiver le poste pour que chacun puisse **tenir ses engagements**.

Des idées concrètes pour commencer

- « Le poste a décidé de construire un cuistax à 10 places pour notre camp itinérant : Nicolas et Hermine apprennent la soudure chez leur oncle, Rima et Sarah rassemblent le matériel et Rodrigo et Ouistiti se chargent de créer un petit cahier avec les consignes de sécurité à suivre. »
- « Tout le monde se répartit par groupes de trois. Nous nous retrouverons tous à un rendez-vous fixé dans quinze jours, vendredi soir, à 21 heures sur la Grand-Place. La consigne est simple : étonnez-nous ! »



Les sept étapes du Projet

Un *Projet* s'articule en étapes successives : il peut prendre différentes formes selon les objectifs fixés. Selon l'âge des scouts et le type de *Projet*, tu peux mettre l'accent sur l'une ou l'autre de ces phases.

IMAGINER

C'est se réunir à quelques-uns et faire le plein d'idées, exprimer ses envies, ses attentes, ses rêves.

Ton rôle

- Déterminer le **cadre** du *Projet*.
- Susciter le **foisonnement** d'idées.
- Aider les scouts à **préciser, regrouper, structurer** leurs idées.

DÉCIDER

C'est se mettre d'accord tous ensemble sur ce qu'on va réaliser.

Ton rôle

- Fixer des **critères** de choix.
- Aider à **trier** les idées selon ces critères.
- Être garant que la décision est prise **ensemble**.
- Faire en sorte que **chacun puisse s'exprimer** et que le choix remporte l'**adhésion** de chacun.

ORGANISER

Dresser la liste de tout ce qu'il y a à faire pour mener à bien le *Projet*, établir un calendrier et un partage des tâches.

Ton rôle

- (Aider à) faire une **liste de tâches** ou la préciser.
- Fixer un **timing** avec les scouts.
- (Aider à) **distribuer** les tâches.

PRÉPARER

C'est réunir tous les éléments, matériels ou non, pour que le *Projet* puisse se vivre sans problème.

Ton rôle

- Soutenir et motiver : être une **personne-ressource**.
- S'assurer que le **planning** est respecté.

LE PROJET

Le *Projet*, c'est assez simple une fois qu'on a compris comment ça marche. Tu peux commencer par un **petit *Projet***. Avec l'expérience, les choses prendront de l'ampleur naturellement.

FÊTER

C'est se réjouir de ce qu'on a fait ensemble et remercier chacun, à l'intérieur ou à l'extérieur de la section.

Ton rôle

- (Aider à) préparer la fête.

ÉVALUER

Après avoir vécu le *Projet*, c'est regarder un peu en arrière pour faire le point.

Ton rôle

- **Rappeler** les étapes du *Projet* et les objectifs de départ.
- Rappeler qu'on évalue **des actions** pour les **améliorer** et non des personnes.
- Permettre à **chacun de s'exprimer**.

RÉALISER

Vivre concrètement ce que l'on a rêvé et en profiter.

Ton rôle

- Être disponible et **soutenir sans faire à la place**.
- Entretenir le **moral** du groupe.
- Aiguiller, **restructurer** si besoin.



Des techniques pour développer l'imagination, prendre des décisions, organiser ou évaluer sont disponibles dans le cahier *Des projets pour grandir*. Tu y trouveras également des pistes et idées d'animation pour chaque branche.





Les scouts et les scoutes s'engagent dans la société. Ils et elles se mettent au service des autres ou de la nature pour renforcer la solidarité, les échanges et les partages. Ils et elles découvrent d'autres univers, rencontrent différentes personnes et entament de nouvelles réflexions.

Un service suivi, utile et conscient

Une action de service a parfois lieu **spontanément**, dans une situation urgente. Mais idéalement, elle se choisit et se **construit** de manière plus réfléchie, si possible avec son bénéficiaire.

Dans les deux cas, elle répond à trois conditions :

- **Utile** : les scouts répondent à une nécessité, à un besoin : ils agissent pour que cela serve. Ils ne s'imposent pas.
- **Conscient** : connaître le sens, l'enjeu, le pourquoi de leur action est primordial pour les scouts. Cela leur permet de prendre conscience de l'impact positif de leur action.
- **Suivi** : les scouts et leur partenaire inscrivent l'action dans le long terme : elle ne reste pas sans lendemain (si les scouts ne savent pas s'occuper du suivi, ce sont les animateurs qui s'assurent qu'il y en ait bien un).

De plus, l'action de service est **gratuite** : les scouts ne reçoivent aucune rémunération, sous quelque forme que ce soit (argent, matériel, etc.). S'ils étaient rétribués pour l'aide apportée, la notion de bénévolat serait perdue, ils ne feraient plus leur action comme un service, mais dans leur propre intérêt.

Enfin, l'action de service doit être organisée pour procurer un réel **enrichissement** aux scouts, grâce aux rencontres humaines et aux découvertes dont elle est l'occasion.



Sensibiliser pour mieux prendre conscience

Au cours de la préparation ou à la suite du service rendu, invite les associations que tu vas aider à offrir un **accompagnement éducatif** aux scouts. Celui-ci peut être une **rencontre** avec une personne impliquée dans l'association, une **animation** pédagogique, un **jeu** de sensibilisation, un **atelier**, une **visite** guidée des lieux, etc.

Si l'échange direct avec l'association n'est pas envisageable, organise avec ton staff ce moment d'**information** : en connaissant les objectifs poursuivis par l'association et en comprenant les enjeux de leur action, les scouts ne seront pas des exécutants passifs, mais des jeunes actifs et impliqués.



Choisir avec les scouts

« Ask the boy » : demande au scout

Quelles sont les **idées** des scouts ? Quels domaines les intéressent ? Connaissent-ils des personnes engagées dans les associations et/ou des activités qui nécessitent un coup de main ?

Les choix peuvent se faire par **petits groupes** en fonction du type d'action, des préférences de chacun pour un domaine particulier, du temps nécessaire pour réaliser l'action, etc.

Chaque groupe (ou sizaine ou patrouille) peut décider lui-même tout en étant accompagné par un animateur. C'est l'occasion de construire un **Projet ensemble**.

Certaines associations accepteront plus volontiers l'aide d'un petit groupe plutôt que d'un grand nombre de scouts.

Avec les **plus jeunes**, les animateurs peuvent proposer une liste d'actions de service pour que les enfants choisissent les gestes qu'ils ont envie de poser.



Les scouts interpellent les animateurs

Il n'est pas toujours nécessaire de poser la question pour démarrer l'action : un jeune peut lui-même t'interpeller avec une demande. Si l'une de ses connaissances est engagée dans une association qui cherche de l'aide, s'il constate un manquement sur lequel il pourrait intervenir en se promenant dans le quartier, s'il entend un appel lancé dans les médias, il pourra prendre l'initiative et te parler de ses souhaits. Une actualité, un débat dans le groupe sont autant de **moteurs** pour se lancer dans l'organisation d'une action de service.



Notre fédération soutient activement l'opération Arc-en-Ciel au cours de laquelle les scouts récoltent des vivres non périssables pour des associations d'enfants. L'argent que celles-ci ne dépensent pas pour les besoins alimentaires sert à organiser davantage d'activités de loisirs.

Des sources à exploiter

Les idées sont là...

Pour que le projet réponde à une demande réelle et que l'action profite à une collectivité, il est utile de construire un **partenariat** avec une association, une institution, une personne ressource, ta commune, etc.

Renseigne-toi sur ce qui se fait déjà près de chez toi dans le champ d'action que vous avez choisi. Contacte ces personnes, propose vos idées, échangez, construisez, adaptez et, ensemble, réalisez une action de service.

Besoin d'idées ? À la recherche d'un partenaire ?

Dans la base de données **Scoutmain** sur www.lesscouts.be, tu trouveras des partenaires ou des demandes concrètes (classées selon les domaines, les tranches d'âge, les temps d'action, les zones géographiques).

Au siège de la fédération, le service Scoutmain a pour but de centraliser des appels à bénévoles, des idées d'activités utiles, des actions citoyennes, des contacts et des conseils pour permettre aux scouts de vivre des actions de service.

Une association te sollicite...

Si le staff ou le groupe est **partant**, si vous avez mesuré l'**intérêt** de l'action proposée et qu'elle répond aux **critères** d'une action de service qui a du sens (consciente, utile, suivie, gratuite et enrichissante), alors passez à l'organisation !

Si l'action qu'on vous propose ne correspond pas à vos objectifs, explique à ton interlocuteur que tu trouves l'objet social de l'association très intéressant et demande des **aménagements** à l'action de service, afin d'en faire une vraie activité scout. Ou décline la collaboration en donnant honnêtement les raisons de ton refus.



Des points d'attention

- Les actions de service doivent profiter à une **collectivité** : évite les chantiers "au noir" émanant de personnes qui recherchent simplement de la main d'œuvre gratuite (retaper la maison d'un privé ou creuser sa piscine) et qui "prennent le boulot de quelqu'un".
- Dès qu'il est **question d'argent**, nous quittons le domaine du service. Si une section passe une après-midi à vendre des gaufres ou nettoyer des voitures pour gagner la somme nécessaire à l'organisation d'une activité extraordinaire, nous ne sommes plus dans une dynamique de service.
- De même, si une association propose un **pourcentage d'une somme** récoltée ou un lot de matériel quelconque en échange de l'aide fournie, nous ne sommes plus dans une activité de service non plus. Cela ne cadre pas avec le principe de gratuité qui la définit.

« Nous voulons un Homme conscient et critique. »

Notre ambition éducative

L'action de service offre un espace de prise de conscience. Le scout observe la société, choisit de s'impliquer au sein de celle-ci et y agit délibérément, en connaissance de cause.

Les actions de service sont des occasions d'être confrontés à d'autres problématiques et d'autres réalités. Cet éveil citoyen pourra susciter diverses réflexions, inciter nos jeunes à poser des choix conscients et à vivre de nouveaux engagements.

Ton rôle

Pour qu'une activité soit une expérience riche pour chacun, il faut qu'elle réponde à certaines conditions. Tu es le **garant** du respect des balises fixées. **Avant** de l'accepter, qu'elle soit amenée par les scouts, demandée par une association ou trouvée par le staff, évalue si la proposition est intéressante.

Voici quelques points clés à passer en revue :

- vérifie si l'action est utile, consciente, suivie, gratuite et enrichissante ;
- définis qui est la **personne de contact**, quelle est sa fonction ;
- renseigne-toi sur **ce que feront les scouts** ;
- veille à ce que le projet proposé corresponde à vos **disponibilités en temps** ;
- examine la manière dont vous allez **collaborer** avec l'association (préparation, encadrement, adaptation aux scouts, suivi...) ;
- évalue l'**intérêt** de votre action auprès de votre partenaire et auprès de ta section.

Après l'activité, assure-toi du suivi de l'action.

Les actions de service peuvent créer, principalement à la troupe et au poste, quelques **chocs culturels ou sociaux** qu'il faudra gérer avec les scouts. Ici encore, une rencontre préalable avec une personne-ressource de l'association que tu vas aider prend tout son sens.

Tu trouveras plus de conseils sur les actions de service dans la rubrique *Scoutmain* sur www.lesscouts.be.

« Le scout rend service et agit pour un monde plus juste. »

Article 3 de la Loi scout

L'action de service permet au scout de devenir peu à peu un citoyen engagé et actif. Poser des petits gestes respectueux de l'environnement, rencontrer les personnes qui vivent près de chez nous. Autant de manières de s'engager, accessibles même aux plus petits.

« Le scout s'engage là où il vit. »

Article 2 de la Loi scout

Il n'est pas nécessaire d'aller au bout du monde pour se rendre utile pour la société : tout près de chez nous, il y a une multitude de choses à faire pour s'ouvrir au monde.

D'une branche à l'autre

Chez les Baladins



Vivre une action de service permet au baladin et à la baladine de découvrir le plaisir de poser un acte gratuit. Chaque enfant a besoin de **concret**. Pour **comprendre le sens** des actions qu'on lui propose, il ou elle doit les vivre du début à la fin pour appréhender l'impact de ses gestes.

L'animateur prépare les actions de service avec les baladins en leur expliquant. Il montre l'exemple en posant, en tant qu'adulte, des gestes gratuits.

Des idées concrètes pour commencer

Chanter pour des personnes âgées, cultiver un potager, préparer un goûter pour d'autres enfants, écrire une lettre ou réaliser des dessins pour un baladin malade ou qui ne peut venir au camp, etc.



Chez les Louveteaux



Le louveteau ou la louveteau peut ressentir une grande **soif de justice**. Il ou elle éprouve aussi le besoin d'être encouragé dans le geste posé et qui a un impact positif. Le sens de l'autre, qui se développe, joue un rôle essentiel dans la **rencontre** de la différence et l'éducation à son **respect**.

L'animateur explique aux louveteaux l'impact qu'ont certains actes sur les autres.

Des idées concrètes pour commencer

Concevoir des poubelles pour le tri des déchets, récolter des bouchons pour une association, préparer une activité scout avec les enfants du quartier, organiser une exposition, etc.

Chez les Éclaireurs



Le groupe prend une part de plus en plus importante dans la préparation des activités de services : elles peuvent devenir un **Projet de patrouille**. Les éclaireurs et éclaireuses posent ainsi un choix réfléchi en comprenant le sens de l'acte qu'ils envisagent.

L'animateur se fait plus discret, mais reste vigilant pour aider chacun à réfléchir sur ce qu'il est en train de vivre.

Des idées concrètes pour commencer

Organiser une collecte de vêtements, participer à une activité sportive avec des jeunes en situation de handicap, construire et animer des jeux anciens, mettre en place un système de covoiturage dans l'unité, etc.

Chez les Pionniers



Le pionnier ou la pionnière peut aller **jusqu'au bout de l'action de service**, accepter des partenariats et opérer des choix. Sa capacité à se mettre au service de ses idéaux lui permet de mener l'action du début à la fin.

L'animateur ou l'animatrice montre aux jeunes les avantages humains qui sont retirés du bénévolat. Il les pousse à agir et à assumer leurs responsabilités.

Des idées concrètes pour commencer

Aider dans un restaurant social, créer et baliser un sentier de promenade, accompagner des personnes malvoyantes en tandem, animer des ateliers pour des enfants placés en foyer, etc.





Le *Conseil* est le point de départ de toute action collective dans le scoutisme. Il est le lieu où chacun et chacune, en privilégiant l'écoute, participe activement aux discussions, décisions et à l'évaluation des différentes activités du petit groupe ou de la section. Il organise la vie quotidienne du groupe, définit les *Projets* et prend en compte les envies de chacun. Le *Conseil* est également un lieu où l'on apprend à exprimer ses opinions et à respecter celles des autres.

Les attitudes clés

S'exprimer et s'écouter

Le scout apprend, petit à petit, à prendre la parole en groupe, à remettre ses idées en question, à partager et défendre son point de vue spontanément ou suite à une réflexion. Cet apprentissage est facile pour certains et peut prendre plus de temps pour d'autres. La parole doit être franche mais respectueuse. Elle engage la personne qui s'exprime.

Il est essentiel d'écouter ce que les autres ont à dire. Pour cela, on invite chacun à adopter une attitude patiente, une écoute active¹¹, à faire preuve d'empathie¹², d'ouverture à l'opinion des autres, sans a priori et sans jugement.

Ton rôle

- Veiller à la **participation active** de tous au *Conseil*. Mettre en place un cadre qui permette à chacun de s'exprimer en toute confiance.
- **Reformuler les propos** de tes scouts quand c'est nécessaire, surtout avec les baladins et les louveteaux, afin de les aider à être compris par tous.
- Demander à chaque scout de **s'exprimer en "je"**.
- **Évoquer des faits plutôt que des personnes** : cela évite de coller une étiquette, de faire le procès d'un membre de la section, et cela permet de prendre du recul.
- Utiliser un **objet de distribution de la parole** (exemples : le bâton de parole, une éponge, un ballon, une pelote de laine qui forme une toile d'araignée tout en indiquant qui a déjà pris la parole). Évite les objets trop distrayants qui pourraient détourner l'attention des scouts, principalement chez les baladins et les louveteaux.
- Donne la possibilité de **s'exprimer autrement que par l'oral**. Certains scouts préfèrent utiliser le dessin, un mot clé ou un objet qui caractérise leur idée.



11. Être capable de reformuler un propos entendu.
12. Être capable de se mettre à la place de l'autre pour le comprendre, sans avoir vécu sa situation et sans s'appropriier son problème.



Donner une place à chacun et chacune

Le *Conseil* est constitué de tous les **scouts** et **animateurs**. Chaque membre a droit au **même temps de parole** et à une **équité dans les décisions**. L'avis de chacun est pris en compte et a le même poids. Il est probable qu'une des décisions du *Conseil* ne soit pas celle évoquée en staff lors de la préparation. Le **respect du point de vue de chacun est fondamental** même si on ne le partage pas : accepter les divergences est un apprentissage qui commence chez les Baladins et perdure bien au-delà du scoutisme.

Ton rôle

- Veiller à ce que, pour chaque *Conseil*, toutes les **fonctions** soient attribuées à un membre : gérer le temps, prendre des notes, distribuer la parole, animer le *Conseil*.
- **Expliquer** aux scouts ce qu'implique **chaque fonction** dans le *Conseil*.
- Accepter qu'un scout ne prenne pas la parole, mais lui demander la **raison de ce refus** : il ou elle n'a pas d'avis, n'a peut-être pas envie de s'exprimer à ce moment-là, etc.
- Un *Conseil* à 40 ne permet pas facilement de donner une place à chacun dans les discussions. **Privilégier les petits groupes** (par tranche d'âge, par sizaine/patrouille, par tâches dans la section, par hasard, etc.).

La cogestion



La cogestion, c'est quoi ?

La cogestion, c'est gérer ensemble, scouts et animateurs, ce qu'on a envie de vivre en section. On peut cogérer certains **moments de la Vie quotidienne** (voir page 68), comme les règles de vie en groupe, le timing d'une journée de camp, les menus, les concours cuisine, la gestion des services tous les jours mais également des **moments de l'animation**, comme les Ateliers, les Projets, etc.

La cogestion fait référence au concept « Ask the boy » de Baden-Powell. Prendre en compte l'avis de tes scouts, c'est établir une animation à leur écoute, correspondant à leurs envies en les considérant comme partenaires dans la vie de la section.

LA COGESTION

Comment la pratiquer ?

La démarche est simple pour vivre la cogestion : il suffit de se réunir, de collecter les idées de chacun, de négocier et enfin de décider ce qui se fera finalement. Pour toutes ces étapes, prévois un dispositif sympa et ludique afin que tous les scouts participent aux discussions.

Prévois également un cadre pour animer ces discussions afin qu'elles ne s'éternisent pas ou que ce soient toujours les mêmes qui monopolisent la parole. Une fois la décision prise, il ne reste plus qu'à la mettre en pratique avec les acteurs de cette décision : les scouts !

La réalisation (de la décision) est prise en charge par l'un ou l'autre scout, par plusieurs petits groupes parallèles ou par la section entière. Mais garde bien en tête que l'étape qui détermine le contexte, les objectifs, le cadre de l'activité reste toujours entre les mains du staff.

Et le plus important : ose faire confiance à tes scouts ! C'est le premier article de la Loi scout.

Quel intérêt ?

Pratiquer la cogestion dans sa section favorise :

- **l'émergence, puis l'ajustement d'idées** : les scouts formulent des tas de propositions différentes qui se combinent pour en former de nouvelles, adaptées au groupe ;
- **la motivation des scouts** : ils s'impliquent davantage dans la vie quotidienne qu'ils ont contribué à créer ;
- **l'autonomie des scouts** : ils partagent les tâches, prennent des initiatives, font confiance aux autres, etc. ;
- **la relation entre les scouts et le staff** : c'est l'occasion de prendre le temps d'écouter les jeunes, réaliser des choses avec eux, apprécier la complicité qui en découle, etc.

« Nous voulons un Homme conscient et critique. »

Notre ambition éducative

Toute la raison d'être de la cogestion se résume dans **ton rôle d'animateur** : amener tes scouts à devenir entre autres plus **conscients et critiques, plus autonomes et libres**. S'il y a bien un lieu où les jeunes ont une place à prendre dans les décisions les concernant, c'est dans le scoutisme.





Les enjeux

Décider ensemble

Le *Conseil*, c'est avant tout **s'entendre** sur ce qu'on veut réaliser ensemble et définir **comment** on va le réaliser. Le *Conseil* débouche alors sur un compromis, une orientation, un projet, un changement pour soi ou pour tout le groupe. Une fois la décision prise, chacun s'y tient et vérifie que l'idée aboutisse concrètement. Il ne reste alors qu'à planifier et organiser la mise en œuvre de l'action décidée.

Ton rôle

- T'assurer que la décision soit prise par **l'ensemble des membres du conseil**.
- Amener tous les scouts à **adhérer à la décision commune**, même après négociation. Il faudra peut-être gérer certaines frustrations auprès des scouts.
- **Varié** les techniques de choix et de décisions.
- En tant qu'animateur, c'est toi qui **veille** à ce que la décision respecte bien les valeurs et l'ambition éducative du scoutisme.

Évaluer

L'**objectif** d'une évaluation, c'est de **faire le point** sur les forces et les faiblesses d'une activité du groupe, afin d'en tirer des conclusions constructives et de **s'améliorer** pour la suite.

Le **débriefing d'un projet** ou d'une activité est indispensable pour les scouts : cela permet de **construire l'estime de soi**, quelle que soit l'issue du projet. On a tous le droit à l'erreur. L'évaluation sera d'autant plus constructive si elle est faite correctement.

Ton rôle

- **Rappeler** l'ensemble des actions vécues et leur contexte avant de les évaluer.
- **Offrir un espace** dans lequel chaque membre ose prendre la parole pour évaluer.
- Établir une série de **critères d'évaluation** avant que le *Conseil* ne commence et bien les expliquer aux scouts.
- Évaluer ne signifie pas juger. Il s'agit d'une **perspective d'évolution du groupe ou d'une activité**. Il est important de le rappeler aux scouts avant de vous lancer.



Points d'attention

- Organise **régulièrement** un *Conseil*, mais pas à toutes les réunions.
- **Prépare** les sujets du *Conseil* avec ton staff et annonce-les à l'avance aux scouts pour que chacun puisse y réfléchir.
- Veille à ce que les sujets abordés soient pertinents pour tous.
- **Fixe le cadre** de travail en *Conseil*.
- N'organise pas un *Conseil* trop long : un *Conseil* efficace va droit à l'**essentiel**, il ne s'éternise pas.
- Utilise des **techniques d'animation** et des **supports d'expression variés**.
- Choisis un **lieu adéquat** où tout le monde se voit et s'entend.
- Prévois une **boîte à idées** pour que les scouts y déposent les sujets à aborder.
- Privilégie des moments en **petits groupes** pour dynamiser le *Conseil*.
- À la fin du *Conseil*, **rappelle la décision prise** et les implications individuelles.
- S'il y a un conflit entre deux personnes, le **problème peut être déposé au Conseil** mais il se règle à un autre moment entre les personnes intéressées.

D'une branche à l'autre

Chez les Baladins

Les baladins et les baladines ont besoin de **rituels** pour commencer et clôturer les moments forts de la vie quotidienne (sieste, repas, conseil, etc.), comme une chanson gestuelle, une parole, une expression ou l'entrée dans un lieu spécifique.

Un bon exemple d'utilisation du *Conseil* est la mise en place de la *Malle à friandises* (voir page 72).



Chez les Louveteaux

L'imaginaire du *Livre de la jungle* propose un vocabulaire spécifique pour situer quand et où vivre le *Conseil* :

- Le **Conseil de clan** désigne le *Conseil* chez les Louveteaux pour l'ensemble de la meute. Il est intéressant également de mettre en place l'un ou l'autre **Conseil de sizaine**.
- Le **Clair de Lune** est le moment où se tient le *Conseil*, c'est-à-dire, une fois par mois.
- Le **Rocher du Conseil** désigne le lieu où se déroule le *Conseil*. Il est en hauteur sur la colline de Seeonee.



Chez les Éclaireurs

La *Patrouille* occupe une place importante dans la vie de la troupe. Le *Conseil* de patrouille est le lieu où se décide tout ce qui concerne la vie de ce petit groupe. Le *Conseil* de troupe, quant à lui, permet de coordonner tous les projets de la section.

Chez les Pionniers

Le *Conseil de poste* sert, entre autres, à dynamiser les différents projets menés par les pionniers. Décider des projets prioritaires, réajuster les *Cordées* et en choisir les premiers de cordées, faire le point sur l'avancement du travail, les objectifs et/ou les échéances si besoin, résoudre un problème qui se pose en cours de route, etc. Le *Conseil* est fondamental dans la vie d'un poste qui veut aller au bout de ses rêves !



Des idées de sujets

- Rédiger une charte de vie pour le camp.
- Faire le point sur la vie de groupe par tranche d'âge.
- Organiser une action de service.
- Décider d'une activité fun à vivre en section.
- Choisir le thème d'un week-end ou d'une réunion spéciale.
- Décider de ce qu'on fera pour la veillée et ce que la section prend en charge pour l'organisation du week-end d'unité.
- Lancer un débat en section sur un sujet qui interpelle les scouts (comment dynamiser la vie de patrouille, pour ou contre le pot commun des friandises de camp, etc.).



Dormir sous le même toit, manger à la même table, concevoir la veillée ensemble... Toutes ces actions sont sources de nombreuses découvertes. Vécues dans un climat serein et motivant, elles contribuent au développement du scout. Grâce à l'attention que les animateurs et animatrices portent à chacun et chacune, elles permettent de construire une relation sincère.

Les moments de la vie quotidienne

Se reposer, s'alimenter, se laver, s'habiller, bouger, apprendre, créer, s'amuser, communiquer, se sentir en sécurité, etc. Autant de **besoins essentiels** rencontrés par tout être humain.

Les heures de repos, les temps libres, les repas, les services, la toilette, les veillées, etc. Autant de **temps qui rythment** les journées de week-end et de camp. Autant de moments qui permettent au scout d'apprendre par l'Action.

Ces moments indispensables doivent être soigneusement **réfléchis** et **préparés**, comme toute autre activité, pour permettre une vie quotidienne harmonieuse, agréable pour chacun et gérable pour le groupe.

- Les **heures de repos** : de combien de temps de sommeil les scouts ont-ils besoin ? À quelle heure faut-il les coucher ? L'endroit est-il adéquat pour dormir ?
- Les **temps libres** : qui les encadre ? Combien de temps durent-ils ? Quel matériel et quel espace faut-il prévoir ?
- Les **repas** : à quelle heure les prend-on ? Quels sont les menus ? Sont-ils équilibrés ? Quelles sont les quantités à prévoir ?
- Les **services** : comment sont-ils choisis et répartis ? Qui maintient l'ordre dans les lieux de vie ? Les scouts sont-ils impliqués dans l'agencement du matériel pour pouvoir être autonomes durant le séjour ?
- La **toilette** : à quelle période de la journée prévoit-on le moment de la toilette ? À quelle fréquence ? Quel confort et quelle intimité puis-je offrir aux scouts ?
- Les **soirées** : par qui sont-elles préparées ? Prennent-elles diverses formes (veillées, soirées défis, jeux de société, créativité, balade, rencontre avec une personne extérieure, contes, 5^e repas, etc.) ? Comment est organisé le coucher ?



Tu trouveras des réponses à ces questions dans les cahiers *La clef des camps*, *Une intendance au top* et *Sacrée soirée*, téléchargeables sur www.lesscouts.be.



« Nous voulons un Homme autonome et libre. »

Notre ambition éducative

À travers les moments de la vie quotidienne, le scout apprend à poser ses propres choix tout en tenant compte de la vie du groupe et des besoins de chacun.



La cogestion

La cogestion est un élément central dans l'animation scout. « *Ask the boy* », c'est inviter les jeunes à prendre en main leur éducation et à être responsables de leur avenir. La cogestion, c'est faire **participer** les scouts en partie ou en totalité à l'élaboration d'une activité.

La cogestion se rencontre aussi bien dans la vie quotidienne que lors d'activités plus extraordinaires (voir le Conseil à la page 64).

Par exemple, dans la vie quotidienne :

- l'organisation des services ;
- la composition de petits groupes ;
- le matériel à prévoir pour occuper les temps libres ;
- le thème du camp ;
- les règles de vie de la section ;
- les menus du week-end et du camp ;
- la confection de décors, déguisements, etc. ;
- etc.

Ton rôle

La gestion des moments de la vie quotidienne par le groupe, c'est de l'**autonomie encadrée**, où ta responsabilité reste entière. Encourager les initiatives ne veut pas dire laisser tout faire. Tu as un rôle primordial : celui d'**encadrer, dynamiser et sécuriser** tout en laissant un maximum de place aux initiatives du groupe. Tu veilles à ce que ce qui se vit soit bien du scoutisme et que ce qu'on décide est conforme aux valeurs de la *Loi* scout. Par exemple, si une patrouille choisit des menus où le gaspillage est manifeste, c'est à l'animateur de recadrer.

En cogestion, avec ta section, vous pouvez décider de la répartition des services parmi les petits groupes au camp, mais aussi réfléchir à l'organisation pratique de ces moments.

La cogestion se réfléchit à l'avance pour prévoir le meilleur encadrement et fournir le soutien le plus adapté (conseils, outils, etc.). Fais régulièrement le point sur l'**implication de chacun** lors du processus : pense à ce qui sera géré par le staff et à la part d'autonomie qui est laissée aux scouts.

« Nous voulons un Homme confiant. »

Notre ambition éducative

Pour satisfaire les besoins affectifs de chaque scout, la création de relations sincères est essentielle. Par un respect réciproque, une observation attentive et une écoute bienveillante, tu décèles les besoins, envies et difficultés des jeunes que tu encadres. En ajustant ton animation pour répondre à ces demandes, les scouts deviennent plus confiants, donnent leur avis et osent prendre des responsabilités.





On est tous dans le même bateau

« Un bateau peut être un paradis ou un enfer ; tout dépend des types qui s'y trouvent. S'ils sont hargneux, grognons et sales, ils seront l'équipage d'un bien triste bateau. Si, comme des éclaireurs, ils sont gaiement décidés à tirer le meilleur parti de toute chose, et s'ils sont prêts à s'entraider et capables de tenir leur bateau propre et ordonné, ce sera une famille heureuse qui jouira de la vie en mer. »

Baden-Powell, *Scouting for Boys*, 1908

BONNES PRATIQUES

Une charte de vie en cogestion

La charte est un document rédigé en section et qui reprend toutes les règles de vie décidées par le groupe, à un moment donné (tu peux en avoir une pour les réunions de l'année et une pour le camp). Elle doit être revue chaque année, avec le nouveau groupe en entier.

Pour la construire de manière optimale, pense à :

- la créer avec tes scouts ;
- la rédiger dans un langage compréhensible par tous ;
- écrire les idées en termes positifs ;
- formuler les phrases en "je" ou en "nous" ;
- exprimer des comportements souhaités (tu dois pouvoir vérifier si cette conduite a été adoptée ou pas : par exemple, il est impossible de vérifier le respect de la parole de l'autre) ;
- limiter le nombre de règles (de quelques règles pour les plus jeunes jusqu'à 10 règles maximum pour des ados).

Tous les scouts, animateurs et autres personnes présentes adhèrent à cette charte et la signent en guise d'engagement.

En cas de non-respect des règles rédigées, tu peux prévoir pour chacune une sanction adaptée, proportionnée, réparatrice et cohérente, afin de repartir du bon pied.



Question de cohérence

Dans les camps, certains lieux sont réservés aux seuls animateurs. Cela peut se comprendre, s'il est question de sécurité par exemple. Mais cela doit pouvoir être expliqué aux scouts, et parfois être réajusté.

- La cuisine est inaccessible lorsque les cuistots y manipulent une grosse casserole d'eau bouillante ; mais quel bonheur de partager et de recevoir un coup de main des scouts lorsque tout danger est écarté.
- La malle de bricolage renferme des cutters à ne pas mettre dans toutes les mains ; mais quelle bonne idée de regrouper les objets dangereux en un seul lieu, inaccessible pour les plus jeunes, et de laisser le scout accéder à la malle s'il souhaite créer une œuvre pendant ses temps libres.
- Le staff souhaite que les questions du jeu de l'après-midi restent secrètes ; mais les scouts apprécient aussi que le programme du camp soit construit avec eux et réponde à leurs attentes.

Notre mouvement fait le pari de la **confiance**, du **dialogue**, de la **relation particulière** qui se tisse entre les scouts et leurs animateurs. Quelques lieux, quelques informations, quelques moments confidentiels : cela peut être logique, cela peut avoir du sens. Mais cela doit se faire dans la cohérence : si tu exiges le rangement des sacs et des lieux de vie des scouts, ta valise et ton dortoir doivent être en ordre aussi...



D'une branche à l'autre

Chez les Baladins



Pour les baladins et baladines, passer du cadre familial au scoutisme n'est pas toujours facile : la gestion du temps est différente, les repères affectifs sont chamboulés, les règles de vie dissemblables. Il est donc important de leur proposer des **journées** assez **structurées**, avec des balises claires.

Montre-leur qu'ils ont un rôle à jouer, que leur avis compte pour toi. Tu peux les responsabiliser en les intégrant à la composition des petits groupes, en négociant avec eux les règles de vie, en les impliquant dans la rénovation du local, en repérant avec eux les secteurs dangereux dans et autour de l'endroit de camp, etc.

La Malle à friandises

Lors d'un **Conseil**, la ribambelle imagine et décide quel matériel elle va mettre dans cette malle. À certains moments plus calmes du camp, lors des temps libres, les baladins y puisent ce qu'ils désirent, pour jouer seul ou en petit groupe.

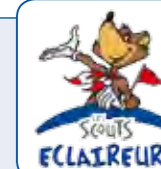
Chez les Louveteaux



Les louveteaux et les louvettes savent qu'ils ont un rôle à jouer et apprécient d'avoir un **espace de liberté** cadré : la vie en sizaine leur offre cette possibilité, comme tous les autres petits groupes de vie. Invite-les à créer un défi pour un jeu, à concevoir une veillée lors d'un week-end ou au camp, à négocier les heures de lever et de coucher, à donner leur avis quant à l'organisation des services, à programmer les thèmes des ateliers, etc.



Chez les Éclaireurs



Les éclaireurs et éclaireuses passent une grande partie de leur temps en patrouille. Permetts-leur de négocier le programme des activités mois par mois, de s'impliquer dans le choix des menus du camp, de déterminer les horaires du week-end ou du camp, etc.



Chez les Pionniers



Les pionniers et les pionnières sont prêts à gérer les actions de A à Z. Outils-les, guide-les vers la réalisation de leurs rêves.

Encourage les contacts vers l'extérieur, la mise en œuvre des décisions prises, les sorties culturelles, la gestion des finances, etc.





La constitution de la *Malle à friandises* est une belle occasion pour les baladins et les baladines de vivre leurs premiers *Conseils*. Le groupe imagine et décide ensemble de ce qu'il va y mettre et des consignes pour son utilisation. Ainsi, à certains moments plus calmes de la journée ou du camp, les enfants puisent librement dans une malle pleine de jeux, de livres ou de matériel de bricolage. Le baladin ou la baladine joue seul ou en petit groupe à ce qu'il désire.

Dans La légende des Baladins...

Gribou et Boulon découvrent une magnifique malle dans un grenier et l'apportent à leurs amis baladins. Tous ensemble, ils décident d'y mettre des jeux. Mais pas n'importe lesquels ! Uniquement ceux sur lesquels les baladins sont tombés d'accord.



Quel intérêt ?

Tenir un Conseil

L'une des particularités du scoutisme est de partir des envies de l'enfant ou du jeune. « *Ask the boy* », autrement dit, demande à l'enfant son avis, est une phrase clé de Baden-Powell.

La *Malle à friandises*, c'est un premier *Projet* à la mesure des baladins, l'occasion pour la ribambelle de vivre ses premiers *Conseils*. L'enfant y apprend à prendre la parole pour donner son avis, à respecter l'autre quand il parle, à se mettre d'accord et à réaliser ensemble ce que l'on a décidé.

Développer l'autonomie

La vie à la ribambelle est remplie d'activités collectives en tous genres. Pourtant, le baladin peut régulièrement avoir envie de prendre une initiative, de poser un choix personnel. Il choisit alors lui-même ce à quoi il va consacrer son temps et avec qui (un animateur ou peut-être tout seul).



La *Malle à friandises* répond au besoin de gestion du temps libre. Finis les temps morts, voici des temps forts pour chacun, à son rythme.

Apprendre la cogestion

C'est aussi l'occasion de laisser certaines responsabilités aux baladins : l'utilisation commune de la *Malle à friandises*, le respect de ce qui s'y trouve et le rangement.



Quand faire un Conseil sur la Malle à friandises ?



En début d'année, pour avoir une malle à disposition dès les premières réunions. Même si tout le monde n'est pas encore là au moment de la création de la malle.



Juste avant le premier week-end.



Chaque fois que le besoin s'en fait sentir.



Le jour où on s'ennuie.



Avant le camp, puisque c'est là qu'elle sera probablement la plus utilisée.



Lorsque la malle est en désordre.



Avant le deuxième week-end, pour voir si on y ajoute quelque chose.



Une idée pour s'organiser

Pour chacune des étapes ci-dessous, tu trouveras une proposition d'animation.

1. Expliquer aux baladins ce qu'est une Malle à friandises, comment elle sera remplie et quelle sera son utilisation

Par exemple, commence par raconter l'histoire de la Malle à friandises dans *La légende des Baladins*. Gribou et Boulon découvrent une malle dans un grenier et une grande aventure commence. Tu peux en faire une saynète, un spectacle de marionnettes, etc.

2. Présenter une malle pour susciter l'intérêt des baladins

Une fois l'histoire connue, propose à tes baladins de remplir leur malle. Pas de doute, il faudra que tu en amènes une (à restaurer, à fabriquer ou à acheter). Elle devra intriguer les baladins et les enthousiasmer sur le projet.

3. Vivre un Conseil pour décider du contenu

Le Conseil est LE lieu pour lancer ce Projet. Mais Conseil ne veut pas dire pour autant que toute la ribambelle se creuse les méninges pendant d'interminables heures sans sortir se défouler. Le Conseil doit être court pour garder l'attention de tous.

Pour démarrer et mettre les enfants dans l'ambiance, on peut bien sûr chanter la chanson du Conseil (que tu peux trouver dans le *Balablues*).

CHANSON DU CONSEIL

Composée avec l'aimable collaboration de Gibus

Moi je vais au conseil
Des idées plein la tête
Moi je vais au conseil
La parole, c'est une fête
Ma langue pour parler
Et mes oreilles
Et mes oreilles
Pour écouter

4. Remplir la malle à friandises

Ceux qui en ont la possibilité peuvent apporter un jeu, un livre (à donner ou à prêter pour une durée déterminée), ou de quoi bricoler. Vous pourrez fabriquer certains jeux vous-mêmes et avec les baladins, ou faire appel aux dons.

5. S'approprier le contenu

Une fois que la Malle à friandises est constituée, prends le temps avec la ribambelle de découvrir ce qu'elle contient.

Pourquoi ne pas prévoir une soirée découverte de la malle lors du premier week-end ? Ou organiser un coin douillet et découvrir ensemble quelques livres ?

C'est également le moment pour donner des conseils d'utilisation sur les jeux et expliquer les règles si nécessaire.

6. Vivre un Conseil pour organiser la cogestion de la Malle à friandises

Qui va s'occuper de ranger la malle, de vérifier l'état du matériel ? Comment faire pour ne rien perdre et ne rien abîmer, pour que chacun range le jeu qu'il a pris ?

Un nouveau Conseil permettra d'établir des règles de fonctionnement et d'élaborer ensemble une charte d'utilisation. Si tous les baladins ne savent pas encore lire, on peut illustrer la charte avec des dessins ou des pictogrammes.

7. Évaluer et rectifier

Plus tard dans l'année, il est possible que les bonnes résolutions du début soient loin et que la malle ne soit plus rangée, que des jeux manquent, que les envies des baladins aient changé.

Pourquoi ne pas revivre un Conseil pour évaluer le fonctionnement ? Rappelle les consignes et adapte-les si nécessaire. Les baladins décideront peut-être d'apporter de nouveaux jeux pour le camp ou le prochain week-end.

D'autres mini-conseils, tout aussi courts, pourront compléter le premier : qui apporte quoi ? Où trouver les jeux et le matériel cités ? Peut-on en fabriquer certains ?



Le contenu de la malle

Ce contenu est à définir avec les baladins. Veille à ce que chacun prenne la parole sur ce qu'il souhaite trouver dans cette malle.

Chaque baladin peut dessiner tout ce qu'il voudrait voir dans la malle et ensuite expliquer son dessin. Établissez ensemble des critères pour élaborer le choix final (prix, pas de jeux vidéo, des jeux pour jouer seul et à plusieurs, des jeux qui ne sont pas trop fragiles, des jeux utilisables à l'extérieur ou à l'intérieur, pour se défouler, etc.).

De cette façon, tout le monde trouvera une occupation qui lui plaît.

Par exemple, on pourrait y retrouver

- des crayons, des pastels, des aquarelles, des marqueurs ;
- des feuilles de dessin ;
- des Lego ;
- des jeux de société, des jeux de cartes ;
- des livres d'histoires, des chansonniers ;
- une corde à sauter, de grosses craies ;
- des ballons et balles en tous genres ;
- des raquettes de toutes sortes ;
- des déguisements, du maquillage ;
- des diabolos ;
- des maracas ;
- de la plastiline ;
- et toutes les suggestions des baladins.

Marrant et pratique

Tu peux aussi proposer de mettre un sac à surprises dans la malle. Dans ce sac, on glisse par exemple dix papiers comportant chacun une idée de petit jeu (extérieur ou intérieur) pour les moments creux. Quand on ne sait pas trop à quoi jouer, pour éviter de parlementer trois heures, on tire un petit papier au sort et c'est parti !

On peut aussi écrire sur des papiers les noms des jeux présents dans la malle. Prévois un petit dessin pour que ceux qui ne savent pas encore bien lire s'y retrouvent aussi.

Ton rôle

- Mettre les baladins à l'aise.
- Leur expliquer de quoi on va discuter.
- Vérifier que le but de la Malle à friandises est bien compris par tout le monde.
- Réexpliquer en cours de route pourquoi on discute.
- Distribuer la parole.
- Veiller à ce que chacun se soit exprimé et ait été compris.
- Garder une trace de ce qui a été dit (comme tous les baladins ne savent pas encore lire, un dessin vaut mieux que des mots).
- Récapituler ce qui a été dit pour faciliter la prise de décision et éviter que cela ne s'éternise.

Gérer le timing

La Malle à friandises peut être utilisée de façon régulière (en début ou en fin de réunion pour patienter, au moment de la sieste lors du camp pour ceux qui se réveillent plus tôt ou qui ne dorment pas, lors d'un moment en autonomie...), mais sur des périodes courtes, 20 minutes suffisent. Au-delà, les baladins risquent de s'ennuyer, c'est alors la porte ouverte aux disputes ou coups de cafard. La Malle à friandises ne doit donc pas se substituer à l'animation que les animateurs mettent en place.

« Donner des responsabilités, c'est la clé du succès avec les scouts, surtout avec les plus turbulents et les plus difficiles. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood, 1944*

Comprendre tes baladins

La Malle à friandises permet à l'enfant de 6-8 ans de s'ouvrir aux autres et à la vie en groupe, tout en prenant conscience de l'importance de son opinion. Ce n'est pas rien, quand on a six ans et demi, de voir qu'on a tenu compte de son idée.

La Malle à friandises sert aussi de processus de socialisation. Les baladins, par la gestion en autonomie et le respect des règles d'utilisation, intériorisent les valeurs, les normes et les règles de conduite. Ils s'intègrent ainsi dans la vie sociale.

Pour aller plus loin, le cahier *Des projets pour grandir* est téléchargeable sur www.lesscouts.be.





"Hike" est un mot anglais qui signifie "randonnée". Dans notre scoutisme, il désigne un camp de patrouille, un week-end de patrouille, appelé "raid" dans certaines troupes. Il peut également définir une randonnée effectuée par des éclaireurs et éclaireuses pendant deux à quatre jours durant le camp.

Quel intérêt ?

Avec le concours du staff, chaque patrouille prépare son itinéraire, repère les lieux à visiter, choisit les étapes indispensables, établit son budget, etc. Un Hike, c'est organisé et planifié : c'est un *Projet* qui peut se vivre pendant l'année ou au camp.

Pendant cette activité, l'éclaireur grandit et s'enrichit : il découvre l'environnement, la région qu'il traverse, goûte une spécialité régionale, rencontre ses habitants, s'intéresse aux traditions et aux artisans locaux, etc.

« Nous voulons un Homme partenaire et solidaire. »

Notre ambition éducative

Lors du Hike, l'éclaireur construit un *Projet* : en partenariat avec les autres membres de sa patrouille, il organise et prépare ce moment particulier.

Une idée d'organisation

Imaginer et décider

Partir en Hike, c'est construire un *Projet* avec tous les membres de la patrouille. Partir en Hike, ce n'est pas passer des journées entières à marcher des kilomètres et des kilomètres. La patrouille se réunit au complet et répond à une question simple : « *Qu'avons-nous envie de vivre ensemble lors de notre Hike ?* »

Dès les premiers moments de la préparation, les aînés veillent à ce que tout le monde soit intégré, à ce que chaque idée soit entendue pour **tenir compte de l'avis de tous** (certains ont envie d'un moment gastronomique, d'autres ont besoin de quelque chose qui bouge, d'autres encore ont simplement envie de passer du temps avec les autres).

Chacun s'exprime et argumente, puis l'éclaireur qui mène le *Conseil* tente de résumer fidèlement les propos de chacun et gère la prise de décision. Le programme doit contenter tout le monde.

« Les randonnées à pied, lorsque tu vas assez loin, explorant chaque jour de nouveaux endroits, sont des aventures passionnantes une fois que tu auras appris comment t'y prendre. »

Baden-Powell, *Adventuring to Manhood*, 1936



Organiser et préparer

La patrouille commence par dresser la liste des préparatifs. Chaque action doit être prise en charge par un des scouts.

Les éléments essentiels de la préparation sont :

- trouver une date (pour le Hike qui se déroule pendant l'année) ;
- trouver un endroit ;
- organiser le transport en veillant à la sécurité ;
- préparer chaque activité ;
- faire les menus et les courses ;
- établir le budget ;
- informer les parents ;
- prévoir du matériel de cartographie, de secours et de sécurité.

Réaliser, évaluer et fêter

Après cette phase préparatoire que tu auras soigneusement encadrée, les éclaireurs pourront **vivre** cette aventure. Ensuite, à toi de veiller à ce que chaque patrouille évalue ce moment privilégié en petit groupe, partage son expérience avec les autres et fête l'aboutissement de ce *Projet*.

« Nous voulons un Homme autonome et libre. »

Notre ambition éducative

Le Hike permet à chaque patrouille de vivre une réelle expérience d'autonomie et de prise de responsabilités. Les éclaireurs prennent en charge la gestion des jours de randonnée ou de week-end : ils disposent d'une grande liberté d'action, tout en étant encadrés par les animateurs.

Ton rôle

Un Hike, c'est un contrat de **confiance** entre les patrouilles et le staff. Chacun assume sa part de responsabilité et peut compter sur l'autre.

Avec les autres animateurs de ton staff, tu poses un cadre clair et tu passes en revue les points suivants :

- **Lors de la préparation** : le projet est-il concerté et répond-il aux attentes ? L'état du matériel a-t-il été vérifié ? Les consignes de sécurité et de secours sont-elles connues et comprises ? Possèdes-tu une copie de tous les itinéraires ? La patrouille dispose-t-elle d'une somme d'argent adéquate ?
- **Lors des repérages** : la distance et la difficulté du parcours sont-elles adaptées aux capacités des éclaireurs ? Le trajet est-il suffisamment précis ? L'approvisionnement en eau et nourriture est-il prévu ? L'itinéraire permet-il une découverte des particularités de la région ? Les lieux d'hébergement des patrouilles ont-ils été visités ? Y a-t-il eu un contact avec ceux qui vont les accueillir ?
- **Pendant le Hike** : as-tu organisé une présence permanente pour pouvoir intervenir à tout instant ? Es-tu joignable à tout moment ? Une visite de toutes les patrouilles sur leur lieu d'hébergement est-elle prévue ? Pour le Hike durant le grand camp, passes-tu au minimum une fois en fin de journée auprès de chacune d'elles ?

Le Hike est une opportunité pour les éclaireurs de ressentir la confiance que les animateurs leur accordent.

Or, on entend parfois des histoires de patrouilles promenant une perche de cinq mètres ou une malheureuse poule tout au long de leur Hike : c'est une technique utilisée par certains staffs pour empêcher les éclaireurs de pratiquer l'auto-stop.

Il va de soi que cet usage est interdit pour des raisons de sécurité évidentes. Il vaut mieux miser sur la confiance plutôt que d'utiliser des moyens détournés.

- **Au retour** : quel est l'accueil envisagé pour le retour des patrouilles ? Comment chaque patrouille pourra-t-elle partager ses découvertes ? Quelle évaluation est mise sur pied avec les éclaireurs d'une part, et avec ton staff de l'autre ?

Bien sûr, tu n'es pas avec les éclaireurs durant le Hike ; mais tu t'assures au préalable des lieux d'hébergement et tu retrouves les patrouilles à des rendez-vous réguliers. Tu restes joignable à tout moment. Tu es responsable des membres de ta section, 24 heures sur 24.

Veille au ravitaillement en nourriture et en boissons : les activités "survie" n'ont aucune utilité pédagogique et sont interdites chez Les Scouts, de même que la mendicité de mineurs (tant en porte-à-porte qu'en rue) est proscrite par la loi belge.





ÇA S'EST FAIT

Notre grand camp se déroulait dans la région de Bastogne. Durant les vacances de Pâques, nous avons fourni aux CP des fascicules provenant de l'office de tourisme de la région. Les consignes étaient les suivantes :

- le Hike devait débuter vers 11h et se terminer le surlendemain entre 16 et 18h ;
- pendant le camp, les CP devaient présenter l'itinéraire et le projet au staff ;
- deux patrouilles ne pouvaient pas dormir dans le même village ;
- il n'y avait pas un nombre de kilomètres minimum à parcourir.

Avec ces quatre consignes, nos quatre patrouilles ont construit des projets variés :

- circuit touristique du petit train sur le site du Mardasson à Bastogne ;
- visite d'une entreprise artisanale ;
- Hike réalisé entièrement à vélo ;
- randonnée exclusivement sur des chemins forestiers.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs



ÇA S'EST FAIT

En début d'année, nous avons annoncé aux éclaireurs qu'il y aurait un week-end de patrouille lors des vacances de Pâques. Chaque patrouille était libre de choisir son endroit, à condition qu'il se situe au maximum à une heure de route en voiture à partir du local. Lors d'un Conseil au mois de novembre, chaque CP devait choisir un animateur pour le soutenir dans l'organisation de ce week-end de patrouille. Les différentes tâches étaient alors distribuées entre les membres de la patrouille (réservation d'un gîte, choix des menus, élaboration du programme, etc.).

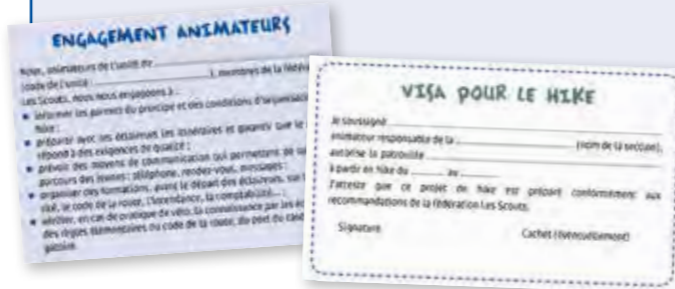
Au cours des mois suivants, toutes les quatre semaines, nous consacrons 15 minutes de la réunion pour que les patrouilles puissent faire le point sur l'avancement de leur projet.

À Pâques, les trois patrouilles ont réalisé chacune un week-end totalement différent :

- rencontre d'un agent du Département nature et forêts dans les Fagnes ;
- descente en kayak à Hamoir ;
- mini-randonnée en se servant uniquement d'un GPS spécialement adapté à ce type d'activité.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

Les deux documents présentés ci-dessous sont issus du **Hikebook**. Ce fascicule doit être distribué aux patrouilles : il rassemble toutes les informations utiles et nécessaires pour circuler en Hike ou en randonnée l'esprit tranquille, en Belgique et à l'étranger.



Comprendre tes éclaireurs

Le Hike est l'une des propositions pédagogiques qui emmène le groupe vers plus d'autonomie.

Pas question néanmoins, sous prétexte qu'il doit s'exercer à la prise de responsabilités, de surestimer les capacités du groupe. Pour cadrer cette activité tout en laissant la patrouille vivre ses propres expériences, permets-lui de prendre des initiatives en construisant des objectifs avec elle : conseille-la et encourage-la.

Les objectifs que la patrouille se fixe doivent être :

- **motivants** : ils doivent correspondre aux goûts, intérêts et aspirations des membres de la patrouille ;
- **constructifs** : ils doivent contribuer à faire progresser tous les éclaireurs ;
- **réalistes** : les adolescents ont parfois tendance à se fixer des objectifs inaccessibles ;
- **mesurables** : les jeunes doivent pouvoir réaliser qu'ils ont appris des choses et qu'ils progressent.

Un bon moment pour tous

Garde à l'esprit que partir sans animateur peut générer chez certains quelques inquiétudes : construire le Hike ensemble rassurera les plus jeunes et leurs parents, ainsi que les scouts qui ne se sentiraient pas encore tout à fait à l'aise dans le groupe.



Le **Hikebook** est disponible au siège de la fédération ou téléchargeable sur www.lesscouts.be.

D'autres renseignements dans le **Patrouille Pass**, chapitre **Se déplacer**, disponible via www.lascouterie.be ou téléchargeable sur www.lesscouts.be.





"Woodcraft" est un mot anglais qui désigne l'art de s'adapter et survivre en forêt. Chez Les Scouts, il fait référence au fait de s'installer au camp en construisant des tables, bancs, lits... à l'aide de perches, palettes, bâches, etc.

Quel intérêt ?

Dès que l'on campe un certain nombre de jours au même endroit, **s'installer confortablement** est nécessaire : les constructions permettent d'améliorer les différents lieux de vie, tout en respectant le milieu dans lequel on se trouve. Ces installations sont également un témoignage du niveau technique des scouts qui les ont réalisées.

Le Woodcraft est aussi l'occasion de vivre le *Projet*. Lors de la préparation, le jeune développe sa créativité, ses compétences et décide avec le groupe. Durant la réalisation, il prend en charge un rôle et une tâche à sa portée.

Quand ?

Le Woodcraft se vit au camp. Certaines constructions sont réalisées en patrouille (tables, lits, etc.), d'autres sont conçues en troupe (coin veillée, table de troupe, etc.).

Pour les scouts aînés et les animateurs, c'est le moment d'être attentifs à toutes celles ou tous ceux dont c'est le premier camp : ils ne peuvent pas tout deviner. Ils sont là pour apprendre et doivent être accompagnés, sans être la cible de taquineries de la part des plus anciens qui les envieraient à la recherche de l'aspirateur à copeaux dans toute la prairie !



« Dans la vie du camp, nous apprenons à nous passer de tant de choses que, dans la vie quotidienne, nous jugeons nécessaires, et nous découvrons que nous pouvons faire par nous-mêmes bien des choses dont nous nous croyions incapables. »

Baden-Powell, *Girl Guiding*, 1918

Des idées d'organisation

Imaginer et décider

- Le groupe envisage chaque année une nouvelle construction, avec de nouvelles idées : un portique sur le thème du camp, un vaisselier, une table enterrée... Faire un "copier-coller" des constructions de l'année précédente empêcherait les éclaireurs de vivre un *Projet* de patrouille.
- Il imagine et adapte les constructions en fonction de l'endroit de camp : roue à aubes sur le ruisseau, pilotis dans un terrain en pente, etc.



Faire un plan permet de :

- se rappeler au camp ce qui a été décidé et projeté plusieurs mois auparavant : chacun est ainsi au courant de ce qu'il faut encore réaliser ;
- gagner du temps au camp puisqu'il suffira de relire ce qui a été préparé ;
- prévoir le matériel nécessaire (outils, bois, etc.).

Sur le plan figureront :

- les mesures (à définir en se basant sur les dimensions des objets domestiques avant le départ) ;
- la disposition de chaque construction ;
- les indications de matériaux ;
- la représentation schématique des constructions.

Organiser

- Chacun a son rôle à jouer : les tâches sont donc équitablement réparties.
- Les aînés partagent leur expérience et transmettent leur savoir-faire.
- Un scout peut aussi décider de se perfectionner dans l'une ou l'autre technique et se fixer des objectifs pour son badge Campeur ou Artiste par exemple.

« Le scout découvre et respecte la nature. »

Article 6 de la Loi scout

En s'installant au cœur de la nature, les scouts apprennent des techniques respectueuses de l'environnement.

Préparer

Une liste du contenu de la malle matériel se trouve dans le *Patrouille Pass*. Les outils sont entretenus (aiguës, graissés, nettoyés, etc.) ; tes scouts savent les manipuler et se déplacer en les portant de manière sûre.

Tu trouveras des informations sur la sécurité dans la fiche *À ta santé - Les outils*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.



Réaliser

Pilotis or not pilotis

La tente sur pilotis est parfois considérée comme LA construction scout par excellence : certains estiment qu'elle démontre un certain niveau de compétences techniques. L'aménagement d'un pilotis, en plus de conférer un certain look à l'espace alloué à la patrouille, amène un confort supplémentaire en doublant la surface abritée dont bénéficie le groupe.

Mais, la hauteur du pilotis est un facteur de danger supplémentaire. Veille à ce que celle-ci **ne dépasse pas deux mètres**, ce qui est suffisant pour que l'on puisse passer en-dessous.

Enfin, le pilotis nécessite un nombre conséquent de perches et un certain temps d'élaboration. Un espace pour la patrouille peut atteindre le même niveau de confort, voire bien plus, et être aussi esthétique en utilisant une structure plus simple sur laquelle on tend une bâche.



Confort dedans et dehors

Incite les éclaireurs et les éclaireuses à se montrer créatifs lors de la préparation de leur woodcraft pour que la vie au camp soit confortable.

Quelques idées en vrac :

- Utiliser des planches de palette ou des déchets de scierie pour aplanir les bancs et les tables.
- Avoir une véritable lunette de toilette dans la feuillée.
- Trouver un système pour avoir de l'eau chaude.
- Installer des sèche-linges pour essuies et vêtements.
- Etc.

À propos de la feuillée...

Il arrive de plus en plus régulièrement que certaines communes obligent les troupes à utiliser des WC chimiques et ne permettent plus l'usage des feuillées. Mieux vaut te renseigner avant le camp auprès de l'administration communale de l'endroit où tu campes.

Tu peux également privilégier les toilettes sèches. De plus en plus de sections les utilisent.

Tout brûler à la fin du camp...

Pour avoir une belle perche de quatre mètres de long, il faut laisser l'arbre grandir pendant... 15 ans environ. Quand la troupe brûle tout en fin de camp, la longévité des perches ne dépasse pas... 15 jours. Mieux vaut réutiliser ou revendre le bois.

Tu trouveras dans le *Patrouille Pass* une série de fiches techniques qui aideront tes scouts à réaliser leurs constructions.



TÉLÉCHARGEABLE SUR WWW.LESSCOUTS.BE

**Évaluer et fêter**

Comme tout *Projet*, le *Woodcraft* va être évalué tant sur l'adéquation des constructions réalisées que sur le ressenti des participants. Il sera d'ailleurs utile de partager ces conclusions lors d'un *Conseil* pour que la troupe entière bénéficie des avis de chaque patrouille. Garder une trace de ce qui y a été dit est également avantageux pour pouvoir se servir des informations recueillies lors de la préparation du camp suivant.

Ton rôle

L'éclaireur passe de plus en plus de temps à organiser lui-même les choses : dans ses projets de patrouille, il développe son **esprit d'initiative** et sa **débrouillardise**. Il prend le temps nécessaire pour se façonner les outils ou les compétences nécessaires à sa réalisation.

Néanmoins, il a besoin d'un **cadre** pour être rassuré et pouvoir progresser. L'animateur doit fixer les règles dès le début du projet. Il joue un rôle important quant à la **sécurité physique** des éclaireurs qui sont amenés à manipuler les perches et les outils (il est indispensable, par exemple, que les scouts portent des chaussures adaptées et des gants). Le staff doit aussi veiller à ce que l'état des brêlages soit régulièrement vérifié.

Par ailleurs, tu passes régulièrement parmi les patrouilles pour leur proposer ton aide, voir si tout avance comme les scouts le veulent, donner un conseil, mettre quelques coups de masse, etc. Tu dois donc **être présent pour les éclaireurs**, les constructions du staff passant au second plan lors du *Woodcraft*.

ÇA S'EST FAIT

Afin de susciter la créativité pour le *Woodcraft*, lors d'une réunion en fin d'année, nous avons organisé un jeu en lien avec le thème de camp. Les patrouilles avaient reçu des contraintes pour les constructions de leur coin de patrouille. Les exigences étaient :

- assembler un portique d'entrée ;
- construire une table en terre ;
- prévoir un espace détente ;
- intégrer un objet insolite comme un tuyau d'aspirateur ;
- etc.

Ces instructions ont permis aux éclaireurs d'imaginer des constructions qui bousculent un peu traditions et habitudes, et c'était super !

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

**Comprendre tes éclaireurs**

L'adolescence est considérée comme une période de grande inventivité : le jeune est plus **créatif** et il s'intéresse davantage aux réalisations des autres autour de lui. L'adolescent voit sa **force physique** augmenter, ses pulsions s'intensifient à cause des hormones. Il fait alors des expériences qui l'amènent à tester ses capacités physiques, à affronter un danger. Pour canaliser ce flirt avec le **risque**, il est important d'en parler avec tes scouts, de leur faire prendre conscience des règles à respecter, des conséquences de leurs actes et des autres moyens que la prise de risque pour être reconnus en tant que personnes.

Pour construire ensemble, tu peux trouver des propositions concrètes dans les fiches *S'installer au camp* du *Patrouille Pass*, disponible via www.lascouterie.be ou téléchargeable sur www.lesscouts.be.

TÉLÉCHARGEABLE SUR WWW.LESSCOUTS.BE





Le Trek invite les pionniers à se mettre en projet : ils décident collectivement d'une aventure d'un ou deux jours à vivre en poste, se partagent les tâches, puis réalisent leur rêve commun. Toutes les idées sont les bienvenues et les pionniers sont aux commandes de ce week-end scout !

Quel intérêt ?

Dans le Trek, les pionniers sont les maîtres d'œuvre de leur projet. C'est l'occasion pour eux de **construire ensemble** : il y a plus d'idées dans dix têtes que dans une, c'est bien connu, et le résultat final n'en est que plus riche.

Pour bien se comprendre, il est nécessaire d'apprendre que, dans une discussion, tout le monde ne réfléchit pas ou ne réagit pas de la même manière et de **respecter ces différences**.

Nos cerveaux n'organisent pas l'info de manière identique

La somme des informations parvenant au cerveau est colossale. Impossible, même pour cet ordinateur hors pair, de tout traiter. Il est obligé de trier et de sélectionner. Certains d'entre nous se focalisent sur le **lieu et l'ambiance** (où ?) ; d'autres, sur les personnes (qui ?) ; d'autres encore, sur les **tâches** (quoi faire ?) ou sur les **précisions** (quand ? combien ?). **Une telle diversité est un atout pour le groupe** : ensemble, on est sûrs de **passer en revue toutes les bonnes questions**.

« Doux rêveur » ou « râleur » ?

Pour qu'un rêve puisse passer de l'état d'idée à celui de réalité, il faut adopter un point de vue critique. Et là aussi, dans notre manière d'interagir, nous sommes tous différents :

→ Il y a ceux qui réfléchissent **dans la continuité** de ce qui a été dit avant ; cela ne signifie pas qu'en doux rêveurs, ils ne voient pas les obstacles ou les défauts du projet ; c'est, au contraire, qu'ils veulent **explorer à fond** les bonnes idées déjà sur la table de discussion avant d'en proposer de nouvelles.

→ Il y en a d'autres qui réfléchissent **en rupture** avec les suggestions et opinions déjà émises : s'ils cherchent la faille, le grain de sable qui va faire capoter la réalisation du rêve, ce n'est pas pour râler ; c'est, au contraire, pour **consolider** le projet et lui donner toutes les chances de réussir.

Pour qui ?

Si la taille du poste le permet, les pionniers se répartissent en **deux cordées**, avec **deux objectifs différents** :

- La première se charge de la **logistique** du projet : hébergement, repas, déplacements, matériel, récolte des souvenirs (photos ou vidéos par exemple) ;
- La deuxième se consacre à organiser l'**activité phare** du Trek : grand jeu, Hike, rando en vélo, etc. Elle n'oublie pas d'informer la première cordée des décisions prises afin que les pionniers chargés de la logistique puissent en tenir compte : *Faut-il prévoir un hébergement fixe ou itinérant ? Du matériel spécifique ? Y a-t-il des contraintes horaires à ne pas négliger pour programmer les déplacements ?* Etc.

Si les pionniers ne sont pas suffisamment nombreux pour composer deux cordées, le poste s'arrange pour mener les deux objectifs de front.

La **Cordée**, c'est le nom qu'on donne à un petit groupe de pionniers qui se mettent en projet (voir page 108). La **Cordée** n'est pas permanente, contrairement à la **Patrouille** des éclaireurs : elle naît, vit puis disparaît au gré des projets. On peut donc faire partie de plusieurs cordées en même temps !

« Le scout est solidaire et est un frère pour tous. »

Article 4 de la Loi scout

Chaque individu a ses idées mais aussi un mode de fonctionnement propre. Construire un projet en commun, c'est aussi respecter les différences de chacun, les voir comme une richesse, réussir à tomber d'accord et être solidaire du choix final.



Comment ?

Comment faire vivre un projet aux pionniers, depuis la conception à la réalisation dans ses moindres détails ? Comment les motiver d'étape en étape ? C'est facile : le Trek se définit comme un **cap de randonnée en trois phases** : le poste prépare sa sortie, la vit, puis l'évalue et la fête.

C comme **CONCEVOIR**

AVANT

Les pionniers, en cordées ou en poste, rêvent leur projet, l'imaginent. Dans les discussions entre eux, toutes les idées sont les bienvenues. Les objections des uns permettent d'orienter la créativité des autres vers une réalisation optimale. Avec la participation de tous, le projet, peu à peu, se précise et s'affine.

A comme **AGIR**

PENDANT

Le jour J arrivé, les pionniers s'embarquent dans l'aventure qu'ils ont imaginée et réalisent le projet qu'ils ont rêvé.

P comme **PARTAGER**

APRÈS

La première cordée prépare et fait vivre l'évaluation du projet. Puis, lors d'un moment festif, elle montre les photos, projette les vidéos ou expose les objets-souvenirs ramené du Trek. La deuxième cordée, quant à elle, partage son expérience avec les pionniers des autres postes, via le site www.lesscouts.be/pionniers.

Pour n'oublier aucune étape : le cahier GPS, à l'intention des pionniers, disponible via www.lascouterie.be ou www.lesscouts.be.

GPS est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste.



Quand ?

Le Trek se vit idéalement en deuxième partie d'année.

En décembre, la fédération publie deux thèmes possibles de Trek sur le site www.lesscouts.be/pionniers. À partir de là, les scouts se lancent dans l'imagination de leur projet.

LA CULTURE LA NATURE LA SOCIÉTÉ LA CUISINE
LA VIE SPIRITUELLE L'ART LE SPORT ETC.

Ces thèmes n'inspirent pas les scouts ? Pas de souci ! Le site regorge également d'idées alternatives grâce aux témoignages de pionniers d'autres unités. Et puis, rien n'empêche ton poste d'innover afin d'enrichir le site d'une expérience inédite !

Ton rôle ?

Que les pionniers soient aux commandes ne signifie pas que tu es hors du coup. Ils auront besoin de toi pour les **coacher**, c'est-à-dire :

- les **encourager** à laisser fuser leur créativité dans le respect des idées et des manières de fonctionner de tous ;
- les **conseiller** en leur partageant, si besoin, ton expérience et tes propres critères dans le choix d'un endroit d'hébergement, de mise sur pied d'un jeu, d'organisation de déplacements, etc. ;
- les **réorienter** s'ils font fausse route.

CQFD : vive la tempête des idées !

Critique interdite : il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, toute idée est bonne à dire.

Quantité prime sur qualité : le but est d'avoir le plus grand nombre d'idées possible.

Farfelu bienvenu : toutes les idées sont acceptées y compris – et surtout ? – les idées farfelues ou a priori irréalistes.

Démultiplié/démultipliable : une idée en amène une autre, qui en amène une autre, et ainsi de suite ; ça peut – doit ? – partir dans tous les sens.

« Ce n'est que par la bonne volonté et l'esprit de coopération (...) qu'on peut atteindre le vrai succès, qui est le bonheur. C'est alors que l'on découvre que le paradis est ici, dans ce monde, et non dans une vision du monde futur. »

Baden-Powell, *Scouting and Youth Movements*, 1929

Comprendre tes pionniers

Les grands adolescents sont à un stade de leur développement où le cerveau accède à l'abstraction et aux hypothèses. Ils deviennent **capables d'envisager de multiples options et de faire varier les combinaisons à l'infini**. Idéal, pour concevoir un projet et discuter ensemble ! Oui, sauf que toutes les variations sont attrayantes et les pionniers auront une sacrée envie de tout essayer. À toi de les aider à comprendre que **choisir, c'est renoncer**. La réalité offre, c'est vrai, moins de possibilités, mais les rêves non réalisés laissent tout le monde sur sa faim.

Par ailleurs, si l'ado de seize ans est prêt à concevoir que d'autres ont leurs propres idées, différentes des siennes, il a plus de mal, dans le feu de la discussion, à accepter que ces autres défendent leur point de vue avec autant de chaleur que lui. Le poste ou les cordées auront peut-être besoin que tu les aides à instaurer, pour leurs débats, des **règles d'écoute et de respect** des idées et des fonctionnements de tous.

3 LE PETIT GROUPE



La vie dans un petit groupe de pairs, où les relations sont intenses, offre aux scouts un lieu idéal de découverte de soi et des autres. Chacun et chacune y trouve de l'espace pour apprendre en toute confiance à devenir responsable et solidaire.

LE PETIT GROUPE

Chez les scouts, les jeunes apprennent à vivre ensemble et tissent des liens, notamment dans le petit groupe, l'un des ingrédients fondamentaux de notre méthode.

« Nous voulons un Homme autonome et libre. »

Notre ambition éducative

Le petit groupe est un espace de liberté qui favorise le développement de compétences et multiplie les expériences.

Les bienfaits du petit groupe

Se sentir bien

Si tu observes les habitudes des enfants ou des jeunes, tu remarqueras que c'est dans de **petits ensembles** qu'ils se sentent intégrés, s'amuse et retirent un maximum de leurs expériences.

L'envie de faire partie d'un groupe augmente au fur et à mesure que l'enfant approche de l'adolescence, car l'acceptation par les pairs devient une préoccupation centrale.

Privilégier les relations

Dans le petit groupe, les relations sont particulièrement intenses. Dans cet espace restreint, le scout 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.

Le petit groupe est aussi un lieu où chacun découvre les valeurs fondamentales de la vie en société : plaisir d'être ensemble, respect, solidarité, sincérité, intégrité, etc.



« Le scout est solidaire et est un frère pour tous. »

Article 4 de la Loi scout

Dans le petit groupe, chacun trouve un espace à taille humaine pour cohabiter, collaborer, s'épauler, construire ensemble, etc.



Favoriser l'estime de soi

Avoir conscience de sa valeur et de ses forces en tant qu'individu, c'est souvent difficile. Mais c'est nécessaire pour construire sa personnalité, car cela contribue au développement de l'estime de soi. Au-delà de ses propres qualités, l'image que chacun a de lui-même et le regard des autres influencent cette appréciation.

Dans le scoutisme, grâce au petit groupe, chacun expérimente une relation dans laquelle il est possible de trouver sa place : chaque scout est acteur, joue un rôle, se sent utile, relève des défis, entretient des relations et endosse des responsabilités. Le jeune perçoit qu'il est **capable de réussir** et qu'il est **essentiel pour le groupe**. Ces encouragements intensifient sa motivation et participent à la construction de son estime de soi (voir la *Relation* à la page 29).

Le petit groupe est un élément essentiel du scoutisme et le *Conseil* est un outil précieux pour en organiser la vie. Scouts et animateurs y découvrent la parole, l'écoute et la décision, pour s'épanouir parmi les autres et enrichir leur vie sociale.

Le *Conseil* organise la vie scout à tous les niveaux, de la ribambelle au poste, dans la sizaine, la patrouille, l'unité et au niveau fédéral (voir le *Conseil* page 64).

Des groupes, permanents ou non

Dans le scoutisme, **toutes sortes de groupes** existent. Certains sont permanents (patrouilles, sizaines), d'autres ne le sont pas (les équipes pour rendre un service ou pour fonctionner lors d'un jeu, les regroupements entre filles ou entre garçons). Certains sont établis selon des critères (l'âge par exemple), d'autres sont spontanés (ententes amicales, collaborations par compétences ou centres d'intérêts).

Permanent

Les sizaines et patrouilles sont les exemples les plus connus des petits groupes permanents dans notre mouvement. 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 sizaine ou de sa patrouille, selon des critères choisis ensemble. Les **responsabilités** et fonctions sont ensuite définies et attribuées au sein du petit groupe.

En effet, *Ask the boy*, c'est inviter les jeunes à être partie prenante dans les décisions, leur proposer de cogérer leur vie chez les scouts. Cela inclut la formation de ces petits groupes permanents que sont la sizaine et la patrouille, pour être des espaces d'harmonie et de convivialité. Leur élaboration en **cogestion** permet de prendre en compte les affinités, les souhaits et avis de chaque scout, tout en gardant comme objectif d'être équitables (répartition par genre, âge, qualités, etc.). C'est un moment important, où l'animateur est attentif au respect de chacun.

Si la disposition des locaux le permet, prévois un espace pour que la sizaine ou la patrouille ait un **endroit bien à elle pour se réunir**, pour laisser des traces de son histoire et pour favoriser les rencontres improvisées et la planification de projets. Cela permet au groupe de se construire dans la confiance avant de se lancer dans une "vie extérieure". Pour que les scouts s'approprient vraiment cet espace, veille à ce qu'il y ait régulièrement des moments où ils s'y réunissent par petit groupe.

Temporaire

Parmi tous les groupes existants, certains sont "de **circons-tance**" : tu emmènes les baladins que cela intéresse faire une promenade en forêt tôt le matin ; tu proposes un *Atelier* réservé aux louveteaux de première année ; tu programmes un *Conseil* à l'intention des éclaireurs qui ont la fonction de trésorier dans leur patrouille ; tu invites les pionniers à se répartir en *Cordées* pour mener à bien un projet ; tu organises ta section en petits groupes pour gérer les **services** de la vie quotidienne lors d'un week-end ou au camp.

À la meute ou à la troupe, tu peux aussi choisir de former des équipes **différentes** des sizaines et des patrouilles, lors de grands jeux par exemple.

Variation des 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.

Quelques idées pour former rapidement des équipes, tout en s'amusant (et en évitant les pièges des capitaines qui choisissent à tour de rôle) :

- Distribue des cartes à jouer (que tu auras préalablement sélectionnées en fonction du nombre d'équipes et de joueurs par équipe). Les cœurs, les huit ou les rouges se mettent ensemble, par exemple.
- Chaque scout tire au sort une chanson très simple. Les yeux bandés, les scouts chantent et doivent retrouver leurs équipiers à l'ouïe. Variante : remplacer la chanson par des cris d'animaux.
- Distribue des bonbons de couleurs différentes. Les couleurs identiques s'assemblent. Ou bien, pour qu'une équipe soit complète, il faut qu'elle soit constituée de scouts ayant tous des couleurs de bonbons différentes.
- Chacun enlève une chaussure. Toutes les chaussures sont mélangées et redistribuées en fonction du nombre d'équipes désiré. Chacun récupère sa chaussure et découvre son équipe.



Garçons et filles en coéducation

La **coéducation**, c'est l'éducation des jeunes dans des groupes mixtes, impliquant une collaboration qui permet le développement de chacun en tant que garçon ou fille, individu unique, conscient de l'autre genre.

Le scoutisme vise le développement de la personne, non seulement dans l'univers scout, mais aussi au sein de la société. La société d'aujourd'hui est principalement mixte (famille, école, monde du travail, etc.). Il est dès lors cohérent qu'au sein du scoutisme, le jeune apprenne à vivre avec des filles et des garçons.

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 enrichissantes entre les deux genres, que le groupe soit en coéducation ou non.

« **Nous voulons un Homme sociable.** »

Notre ambition éducative

Le petit groupe favorise la rencontre avec d'autres et permet que des relations personnalisées se tissent plus facilement. Ainsi, chacun exprime ses idées et les confronte à celles des autres. S'intégrer dans une petite cellule, c'est une manière d'acquiescer de l'assurance.



Ton rôle d'animateur

Les groupes, qu'ils soient permanents ou non, qu'ils se soient créés spontanément ou avec ton intervention, ont besoin de ta **présence** (qui est modulée selon l'âge des scouts, la maturité du groupe, etc.) et de ta **vigilance** (car l'observation et l'attention portées à chaque enfant améliorent le bien-être de chacun).

Pour que les petits groupes vivent par eux-mêmes, tu dois accepter que certaines choses échappent à ton contrôle et que tu ne maîtrises pas tout. C'est grâce à cette **liberté d'action** que le petit groupe pourra se développer.

Créer des conditions optimales

- Une **taille** judicieuse : pas de norme stricte à respecter, tout dépend des conditions dans lesquelles l'animation se déroule. Mais sache que dans des groupes de quatre ou cinq personnes, chacun se sent davantage concerné par l'activité et trouve une place pour ses idées.

Le petit groupe offre bien des avantages : proximité, attention portée à chacun, etc. Et même si ta section n'est pas un petit groupe à proprement parler, en veillant à ce qu'elle reste à taille humaine, chacun pourra s'y sentir bien, comme dans un petit groupe.

Voici quelques nombres indicatifs pour la taille des sections : **vingt baladins dans une ribambelle, quatre sixaines de six louveteaux à la meute, quatre patrouilles de huit éclaireurs à la troupe et quinze pionniers au poste.**

Dans notre fédération, des sections de toutes tailles cohabitent : certaines ne comptent que quelques membres, tandis que d'autres en accueillent plus de cinquante. Aux animateurs de ces groupes de se montrer ingénieux et/ou de solliciter une aide extérieure pour que les jeunes qu'ils encadrent continuent à bénéficier d'un **scoutisme de qualité**.

« **Il serait préférable que le nombre de scouts dans la troupe ne dépasse pas 32. Je suggère ce nombre parce que, dans mon travail éducatif avec les scouts, j'ai découvert que 16 était le nombre que je pouvais suivre, si je voulais établir un rapport personnel avec chacun et leur faire exprimer leur personnalité. En admettant que d'autres soient deux fois plus habiles que moi, le total est de 32.** »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

- Un **cadre** de fonctionnement conçu par le groupe : celui-ci a besoin d'un temps d'adaptation pour apprendre à se gérer, à s'approprier. Bien que les règles puissent se mettre en place spontanément, de manière implicite, il est souvent intéressant de pouvoir les repérer, les nommer afin qu'elles soient claires pour tous et que chacun puisse y adhérer.
- Du **temps** pour entrer en relation : un planning trop chargé où l'on passe d'une activité à une autre ne permet pas aux scouts d'établir des liens. Prévois une place pour du temps libre, pour permettre aux jeunes d'aller à la rencontre des autres.
- Des **projets** communs : le petit groupe y a de réelles occasions de s'organiser, de se mettre d'accord, de négocier, de choisir et de décider ensemble.
- Une **place** pour chacun : le petit groupe crée un espace où le scout utilise son énergie de manière constructive, se voit offrir des missions adaptées dans des domaines variés, montre ses talents plus ou moins cachés.
- Une éducation à la **différence** : chacun reçoit des messages positifs qui renforcent l'estime de soi et augmentent la reconnaissance par le groupe. Par exemple, les scouts se promènent tous avec une assiette en carton pendue dans le dos et chacun s'arrête pour écrire une chose positive sur les assiettes des autres.

« **La véritable amitié, celle qui peut durer, commence quand on peut dire à l'autre : tu n'es pas comme moi, tu as raison d'être comme tu es, et je t'aime bien d'être autrement que moi.** »

Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*, 1989

Résoudre des conflits

Les conflits sont inhérents à la vie en groupe ; ils ne sont pas négatifs en soi : ce sont des **occasions d'apprendre à vivre ensemble**. Ils indiquent un désaccord, une situation de déséquilibre.

Certains conflits naissent et se résolvent sans que tu en aies entendu parler.

Tu restes cependant **garant des règles de vie** proposées et/ou décidées avec les scouts. Il faut alors être observateur et intervenir à la demande d'un des jeunes ou quand tu le juges nécessaire. Tu te places alors dans le rôle de **médiateur**, cherches l'origine du conflit et donnes la parole à chacun. Tu aides les jeunes à apprendre à gérer le désaccord : tout le monde a le droit à l'erreur et à la possibilité de la réparer.



Veiller à l'intégration

En tant qu'animateur, veille à ce que chaque scout soit **bien intégré dans son groupe**. Ce processus se décompose en trois phases :

- **L'observation** : pour pouvoir se situer face à l'autre, le scout regarde comment il réagit, puis essaie de s'affirmer ;
- **la participation** : en prenant part aux réalisations et décisions du groupe, tous coopèrent, s'approprient les habitudes de vie du groupe et prennent une part plus active dans celui-ci ;
- **l'investissement** : après quelque temps, en mettant progressivement ses compétences au service des autres, le scout peut devenir moteur du groupe.

Une fois le groupe constitué, ses membres ont tendance à uniformiser leurs comportements et leurs idées en fonction de ce qui s'y dit ou de ce qui s'y fait. Mais si une personne s'écarte un peu trop de la norme du groupe, elle s'en trouvera exclue. Certains enfants commettent des maladresses relationnelles, ont un sens de l'humour différent ou réagissent avec agressivité et peuvent alors devenir le bouc émissaire de tout un groupe. Ils s'impliqueront de moins en moins dans les activités et auront des difficultés à réintégrer le groupe.

Tu as un rôle important à jouer face à cette situation (voir la Relation à la page 40) :

- ne pas sous-estimer ce phénomène, ni banaliser ces situations de rejet ;
- te positionner clairement contre les comportements d'exclusion ;
- agir le plus tôt possible auprès de tous les intervenants du conflit ;
- valoriser les compétences de chaque enfant ;
- instaurer des moments d'échange avec le groupe ;
- proposer des activités coopératives.

Certains caractères ont du mal à vivre ensemble. Il faut aussi pouvoir l'admettre. Dans certains cas, il vaudra parfois mieux renoncer et modifier la composition des petits groupes pour qu'un nouvel équilibre puisse être trouvé.

Sois attentif aux liens qui se créent dans ta section : lors des moments informels, tu vois tes scouts se réunir selon leurs **affinités**. Ce n'est pas pour autant que doivent s'y développer des comportements d'exclusivité, voire d'exclusion, ce qui pourrait faire souffrir d'autres scouts.

D'une branche à l'autre

La taille du petit groupe, sa durée et son fonctionnement varient bien sûr en fonction de l'âge des scouts. De même, la question de la coéducation y est vécue différemment.

Chez les Baladins

Les baladins et les baladines sortent peu à peu de l'égoïsme de la petite enfance. Ils ou elles s'ouvrent davantage au monde extérieur et aux apprentissages que celui-ci permet. Ils ou elles établissent de nouveaux contacts avec les autres.

À la ribambelle, les différentes activités se vivent idéalement en petits groupes : l'enfant y **prend confiance** et y trouve un **premier espace de vie commune** à sa taille.

Les petits groupes ne sont pas permanents : l'enfant de cet âge n'en éprouve guère le besoin à ce stade où il découvre simplement le plaisir et l'intérêt de jouer avec d'autres. Néanmoins, ce n'est pas parce qu'on met des baladins ensemble qu'ils forment un groupe. L'animateur a pour rôle de créer peu à peu de la solidarité par les jeux et dans la vie quotidienne.

Coéducation

Entre 6 et 8 ans, l'enfant sort de l'attachement "amoureux" qu'il a pour son parent du sexe opposé. Parallèlement, il commence à **s'identifier** à l'adulte du même genre (parent, enseignant, animateur, etc.).

À la ribambelle, une fille ou un garçon, c'est d'abord un **copain**, même si chacun a des caractéristiques propres, des manières de vivre avec les autres qui sont relativement différentes.

Mais **garçons et filles jouent ensemble** facilement, bien que l'enfant se pose toujours des questions quant à la différence entre les genres car il est en période de grande curiosité, notamment intellectuelle.



Chez les Louveteaux

À la meute, l'enfant découvre la richesse des **groupes plus structurés et permanents**. À travers la vie dans sa sizaine, le louveteau ou la louvette apprend à s'exprimer, à écouter les autres, à prendre des décisions et à les respecter pour la vie du clan. L'intégration des nouveaux est facilitée.

L'animateur ou l'animatrice joue un rôle essentiel au moment de la constitution des petits groupes : il aide les louveteaux et les louvettes à fixer le cadre et les contraintes. Cela leur permet de découvrir des scouts qu'ils ne connaissent pas et ainsi, de **vivre pleinement avec les autres**.



Coéducation

Entre 8 et 10 ans, l'enfant choisit généralement un ami en fonction de ses **qualités relationnelles** du moment : gentillesse, générosité, etc. Ses amitiés se fondent sur des activités ou des intérêts communs : faire du vélo, lire une BD, jouer à un jeu de société, sauter à la corde. Elles se nouent aussi vite qu'elles se dénouent.

Entre 10 et 12 ans, c'est à son ami, souvent du même âge et du même genre, que l'enfant se confie quand il pense que personne d'autre ne le comprend. Il recherche la confiance réciproque et le réconfort. Il se retrouve sur un plan d'égalité, il partage de vrais secrets. Ces amitiés ne se nouent ni ne se dénouent facilement. Il ou elle a "**son meilleur copain**" ou "**sa meilleure copine**". Cette tendance se poursuivra durant toute la durée de l'adolescence.

Le louveteau est capable de coopérer au sein d'un groupe : c'est l'âge des jeux d'équipes. À la **meute**, l'idéal est de proposer des moments de mixité avec des grands jeux conçus pour permettre à chacun de s'épanouir, mais aussi de proposer des moments non mixtes où garçons et filles peuvent partager leurs envies spécifiques pour se développer harmonieusement.



Chez les Éclaireurs

À la troupe, l'éclaireur ou l'éclaireuse est en mesure de construire la vie de sa patrouille, d'y **pratiquer la solidarité** avec les autres. La *Patrouille*, groupe de vie, d'action et d'amusement, est l'espace où il passe le plus de temps. Elle offre une certaine stabilité dans le monde des ados qui ont un environnement changeant et rapide. Pouvoir y prendre une place à sa mesure est essentiel et donne des repères.

Construire avec les autres, c'est s'organiser en tenant compte de certains paramètres : besoins du petit groupe, envies de chacun, qualités, expériences. À partir de cela, les éclaireurs se partagent les responsabilités, occupent des *Fonctions de patrouille* : c'est un apprentissage en douceur de l'**autonomie**.



Coéducation

L'adolescence constitue un moment crucial car le jeune se décentre des liens familiaux et s'investit affectivement dans les **relations avec ses pairs**. C'est la période des premières expériences amoureuses.

Mais, plus encore que l'amour, l'amitié va développer la confiance en soi. Avec l'augmentation de ses capacités cognitives, l'ado devient davantage capable de partager des pensées et des sentiments entre amis : il développe une **intelligence relationnelle**. À cette période, les ententes sont fortes ; elles s'entretiennent principalement entre jeunes de même âge et de même genre.

L'amitié évolue au fur et à mesure que l'adolescent grandit. Entre 14 et 16 ans, on voit apparaître les notions de **solidarité** et de **loyauté**. À partir de 17 ans, les jeunes recherchent une certaine forme de réciprocité : le **par-**

Chez les Pionniers

Au poste, certains se connaissent depuis longtemps : les relations sont denses et riches. Les pionniers ou pionnières s'engagent lors de la prise en charge de projets dans le **respect des affinités** de chacun : l'éducation à la différence continue et trouve son achèvement.

Le poste s'organise régulièrement en *Cordées*, pour se partager les actions à mener sur l'un ou l'autre projet, pour vivre des ateliers, pour gérer les services de la vie quotidienne, etc.



tage des expériences devient le principal but de la relation d'amitié.

Mais ce lien n'est pas toujours simple. Il faut composer avec les rivalités, les jalousies, l'exclusivité qui empêchent d'explorer d'autres types de relations, etc. L'adolescent apprend à **résoudre des situations conflictuelles** suite à ces mésententes.

Il est important de proposer aux scouts adolescents, tant à la troupe qu'au poste, 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.

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





La Sizaine est un petit groupe permanent composé de six louveteaux et louvettes d'âge différent. Cet espace de vie commune et de jeux, comparable à une petite famille, permet aux louveteaux de prendre progressivement des responsabilités et de vivre de vrais moments d'autonomie.

Quel intérêt ?

Les louveteaux et les louvettes se retrouvent naturellement en petits groupes. C'est là qu'ils **se sentent bien, en confiance**, qu'ils s'amuse et vivent un maximum d'expériences. La sizaine offre de réelles occasions de **partages** et de **découvertes**. Elle répond à l'habitude et aux besoins des louveteaux.

La sizaine permet à chaque louveteau :

- de mieux se connaître et de mieux connaître les autres ;
- de vivre la cogestion à la meute et en sizaine ;
- de valoriser ses compétences ;
- de prendre des responsabilités au sein du petit groupe ;
- d'acquérir une part d'autonomie ;
- de développer son sentiment d'appartenance au petit groupe pour faciliter l'intégration à la meute ;
- d'appréhender la différence ;
- de développer le sens de l'ouverture aux autres ;
- de s'amuser avec d'autres louveteaux qui ne sont pas les amis choisis naturellement.

Que vivre en sizaine ?

- des Jeux ;
- le Conseil de sizaine ;
- des Mowhas (Ateliers) ;
- des grandes chasses (Projets) ;
- des Actions de service.

Baden-Powell évoquait déjà l'idée de cogestion dans sa célèbre phrase « Ask the boy » – « Demande au garçon ». Les louveteaux sont à un âge où ils ont un avis sur un tas de choses. Ne sont-ils pas les mieux placés pour décider comment ils veulent vivre dans leur petit groupe ?

Ton rôle est donc de tout mettre en œuvre, avec les louveteaux, pour rendre la vie en sizaine encore plus efficace et agréable.

« Le scout est solidaire et est un frère pour tous. »

Article 4 de la Loi scout

La vie en sizaine, durant toute une année, amène les louveteaux à développer cet esprit de solidarité, de fraternité et d'appartenance à son petit groupe social.

« Nous voulons un Homme confiant. »

Notre ambition éducative

Au sein de la sizaine, le louveteau développe sa confiance en lui et en l'autre. En existant dans ce petit groupe, il prend plus facilement sa place dans la meute.



Ton rôle

Ton rôle d'animateur ou d'animatrice est de **soutenir**, d'**encourager** et de (re)**motiver** les membres de la sizaine tout au long de l'année dans les projets qu'ils vivent, dans les jeux et dans leurs apprentissages.

Même si la formation des sizaines se réalise en cogestion, il est important pour le staff de **définir** un ou deux **critères** (non négociables) pour l'**équilibre de chacune des sizaines**. Exemples : présence de filles et de garçons, chaque louveteau a au moins un ami avec lui, les louveteaux ont des âges différents, équilibre au niveau des compétences et aptitudes de chacun, etc. Tu n'arriveras sans doute pas à ce que tes sizaines soient équilibrées à 100%, mais essaie qu'elles le soient au maximum.

Confier des responsabilités à une personne si jeune, c'est possible et ça fonctionne !

BONNES PRATIQUES

- Si tu as plus de 24 louveteaux dans ta meute, il est préférable d'**augmenter le nombre de sizaines** plutôt que le nombre de louveteaux dans chacune d'entre elles.
- Mets en place, de temps en temps, un **Conseil des sizaniers** durant lequel tu discutes avec eux de leur rôle et de leurs actions.
- Pour que la sizaine se reconnaisse comme un petit groupe spécifique, propose aux sizaines de **vivre régulièrement des moments de la vie quotidienne** (exemple : leur faire prendre le goûter dans des endroits différents autour du local).
- Pour mettre tout le monde d'accord, pourquoi ne pas prévoir des rôles qui durent une **demi-année** ?



Comprendre tes louveteaux

À la meute, l'enfant découvre la **richesse des groupes plus structurés et permanents**. À travers la vie dans sa sizaine, le louveteau apprend à s'exprimer, écouter les autres, prendre des décisions et les respecter pour la vie du clan.

Le **petit groupe est naturel** chez les louveteaux mais peut parfois mettre du temps à exister. Ce n'est pas parce qu'on met des louveteaux ensemble qu'ils forment une sizaine. Ils ont besoin de temps, d'un but commun, de relations qui se tissent au fil du temps et de projets à vivre ensemble.

« La moitié de la valeur de notre formation réside dans le fait de donner des responsabilités au scout. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1910





Une idée de mise en œuvre

Des qualités pour être sizenier

Dresse le profil du sizenier avec toute la meute, en partant des qualités connues chez les personnages du *Livre de la jungle*. Attention, limite la liste à un nombre raisonnable de qualités.

Un sizenier est un peu comme :

- **Kala-Nag**, à l'écoute des autres, de leurs demandes et de leurs envies ;
- **Phao**, celui qui amène la sizaine à décider ensemble ;
- **Rikki-Tiki-Tavi**, copain de tous ;
- **Mowgli**, celui qui permet de trouver des solutions ensemble ;
- **Darzée**, toujours souriant et de bonne humeur ;
- **Petit Toomai**, celui qui motive sa sizaine ;
- **Mang**, attentif à tous ;
- **Baloo**, celui qui donne la parole à tous ;
- **Won-Tolla**, celui qui ose demander de l'aide quand il en a besoin ;
- **Bagheera**, le guide expérimenté ;
- **Hathi**, celui qui, en respectant les autres louveteaux, se fait respecter ;
- **Frère Gris**, fidèle aux membres de sa sizaine ;
- le **Bandar-Log**, celui qui fait en sorte que la sizaine s'amuse.

POUR FORMER DES SIZAINES EN COGESTION

Vers la mi-octobre, après deux ou trois réunions mais avant le premier week-end de la meute

Le lendemain du Premier lien (le samedi matin du premier week-end)

1 Profil du sizenier

En meute, dresser le profil type du sizenier.

Attitudes de l'animateur

- Donner la parole à tous les louveteaux.
- Diviser la meute en plus petits groupes pour mieux échanger.

2 Jeu des talents

Jeu à postes permettant aux louveteaux d'identifier leur(s) talent(s) dans plusieurs domaines. À la fin du jeu, le louveteau écrit sur deux pinces à linge ses deux talents principaux.

Attitudes de l'animateur

- Aider le louveteau à se positionner sur chaque flèche de sa carte des talents.
- Avoir en tête que chaque louveteau a en lui plusieurs talents.

3 Formation équitable des sizaines

Chacun trouve sa place dans une sizaine grâce à un de ses deux talents.

Attitudes de l'animateur

- Veiller à ce que la carte d'identité de chaque sizaine se remplisse équitablement.

4 Lancer la vie de sizaine

- Définir le rôle de chacun dans la sizaine, à partir des talents.
- Choisir le nom et le cri de sizaine.

Attitudes de l'animateur

- Veiller à ce que chaque louveteau ait un rôle qui lui plaise et qui lui corresponde.

Exemple pour former les sizaines

1. Regroupe les louveteaux selon le talent que chacun veut offrir à une sizaine.

2. Crée une grande carte d'identité par sizaine avec, par exemple, trois critères qui permettent de visualiser le bon équilibre de celle-ci (tu peux y inclure des critères indispensables pour ton staff) :

Filles		Garçons		1 ^{re}		2 ^e		3 ^e		4 ^e	
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Talent 1	Talent 2	Talent 3	Talent 4	Talent 5	Talent 6						
	X X	X	X X	X							

3. Dès qu'un louveteau rejoint un groupe, il place trois croix dans la carte d'identité de la sizaine (une croix par ligne). Certains changements devront probablement être effectués pour respecter l'équilibre.

4. Vérifie que chaque louveteau a un ami dans la sizaine.

Un rôle est attribué à chaque louveteau

En donnant au louveteau ou à la louvette ses premières responsabilités, on met ses **compétences** au service de la sizaine et on le rend davantage autonome et conscient de ses talents. Pour que chaque louveteau définisse son rôle dans la sizaine, utilise sa carte des talents fraîchement renouvelée.

Et si cette formation des sizaines baignait dans un cadre imaginaire, comme le monde du cinéma, le sport, les grands navigateurs ou les civilisations oubliées ?

À titre d'exemples :

Des rôles dans la sizaine à partir des talents	Thème 1 : Le monde du cinéma	Thème 2 : Une équipe sportive	Compétences et responsabilités
L'animateur du conseil	Le producteur	Le coach sportif	<ul style="list-style-type: none"> ■ Donne la parole. ■ Récolte l'avis de tous. ■ Veille à la bonne tenue du conseil.
Le responsable communication	Le scripte	L'attachée de presse	<ul style="list-style-type: none"> ■ Communique avec les autres sizaines et le staff.
L'artiste	La musicienne du film	Le danseur/l'acrobate	<ul style="list-style-type: none"> ■ Anime et met de l'ambiance. ■ Invente une chanson, un sketch, une danse...
La sizenière	Le metteur en scène	Le préparateur physique	<ul style="list-style-type: none"> ■ En lien avec le profil établi par la meute.
Le cranium	Le scénariste	La tacticienne/la stratège	<ul style="list-style-type: none"> ■ Trouve les solutions d'énigmes. ■ Élabore des stratégies de jeu. ■ Se souvient des règles de jeu.
L'aventurière	La régisseuse	L'entraîneur adjoint	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pense à tout le matériel à prévoir (gourde, décodeur, carnet pour prendre note). ■ Veille à la sécurité.

Exemple de carte des talents

Il est possible que tu doives accompagner plus personnellement l'un ou l'autre pour qu'il prenne conscience d'un talent qu'il ne se connaissait pas. De même, un louveteau qui se dit essentiellement sportif, par exemple, a sans doute d'autres compétences. À toi de les mettre en lumière. Attention cependant à ne pas stigmatiser un enfant en l'enfermant uniquement dans le rôle qu'il joue dans sa sizaine.

Je suis : un garçon une fille

Mon âge : _____ ans.

Les talents

Je trouve la solution à des jeux, énigmes, codes, rébus...

Je veille à ma sécurité et celle des autres.

Je suis sportif et fair-play.

Je suis gardien de la paix entre louveteaux.

Je propose des idées originales.

Je suis habile de mes mains.

Je me situe

■ je débute ■ je m'en sors ■ je suis un-e champion-ne



Mes deux meilleurs talents sont :

- _____
- _____

Le cri de sizaine

Ce cri évoque pour les louveteaux de la sizaine ce qu'ils aimeraient être ou vivre ensemble. De plus, la sizaine s'attribue une couleur ou un nom en lien avec ce cri. Cela renforce encore le sentiment d'appartenance au même petit groupe.





La *Patrouille* est un groupe de vie et d'action composé de six à huit ados, mené par un aîné ou une aînée, et où l'avis de chacun est pris en compte. Les éclaireurs et éclaireuses y partagent des moments de vie simples : dormir, manger, s'installer, parler, confronter leurs opinions, vivre des aventures, etc. Ils et elles construisent, inventent, réalisent, agissent : tout en s'amusant.

Quel intérêt ?

À un âge où le groupe de copains prend une importance considérable, la patrouille est un lieu de vie idéal pour l'éclaireur ou l'éclaireuse. Ce petit groupe de pairs (mêlant scouts expérimentés et novices, grands et petits, sérieux et drôles, boute-en-train et introvertis, etc.) vivra ensemble toute une année, ce qui leur permettra de se découvrir, s'épauler, se motiver les uns les autres.

« Nous voulons un Homme sociable. »

Notre ambition éducative

La vie en patrouille favorise la construction de rapports authentiques et harmonieux entre pairs.

Le sentiment d'appartenance à un petit groupe est donc très important pour tes éclaireurs. Pour que chacun se sente bien dans sa patrouille, il est important qu'elle se dote de signes propres qui la caractérisent :

- **Un nom de patrouille** : un nom à choisir tous les ans, ainsi que le cri de patrouille et le nœud d'épaulé (à placer sur l'épaulé gauche) en lien avec le nom.
- **Un coin de patrouille** : un local ou une partie du local à décorer chaque année ; à défaut de local, choisir un objet rassembleur (tally, affiche, malle de patrouille, etc.).

- **Des règles et des habitudes** : une charte de patrouille, des traditions à instaurer au moment des repas, du lever, etc.
- **Un tally** : un livre d'or, un panneau photos, un site internet... Pour garder une trace, une mémoire.
- **Des chansons** : se constituer un chansonnier de patrouille avec le top 20 élaboré par le groupe (certaines chansons peuvent aussi être remaniées en inventant des paroles propres à la patrouille).

La patrouille permet une certaine **stabilité** en regard de la fragilité qui accompagne l'adolescence puisque ce petit groupe vit toute une année ensemble. À travers le *Jeu*, les *Ateliers*, les *Hikes*... bref, à travers l'**action** qui se vit en patrouille, chaque éclaireur apprend le sens du service, la cogestion, la répartition des tâches, la prise de responsabilités, la gestion des conflits, etc.

Plus que la patrouille elle-même, ce sont les activités en patrouille qui sont les clés d'un apprentissage tout en douceur et en confiance.

Enfin, la patrouille peut être aussi le lieu privilégié pour s'essayer à l'exercice d'une **Fonction de patrouille**. Parmi celles-ci, lorsqu'ils tiennent le rôle de CP, les jeunes de 15 ou 16 ans sont amenés à gérer un groupe de pairs, du point de vue organisationnel comme relationnel.

L'enjeu principal de l'organisation en patrouilles est la responsabilisation de l'éclaireur et le développement de la solidarité avec les membres de sa patrouille.



La constitution des patrouilles et le choix des CP

Il n'y a pas de schéma standard. Juste une constante : « **Ask the boy** », c'est-à-dire la participation active de chaque éclaireur tout au long du processus afin de décider ensemble :

- si les patrouilles restent plus ou moins les mêmes d'année en année ou si elles se reconstruisent entièrement ;
- si la troupe décide ensemble de la constitution des patrouilles ou si le staff prend la décision finale ;
- si les CP sont choisis, élus, désignés en troupe ou en patrouille ;
- si les nouveaux éclaireurs choisissent leur patrouille ou l'inverse ;
- etc.

Idéalement, chaque patrouille doit pouvoir choisir, en son sein, l'éclaireur qui sera son CP. Le staff explique préalablement ce rôle afin que le choix soit cohérent (voir *Fonctions de patrouille*, à la page 102).

Avec le temps, des éclaireurs partent, d'autres arrivent... **La composition des patrouilles** évolue. Quand cela arrive, il est normal que l'on redécide, ensemble, le nom, les signes et les habitudes de vie en patrouille.

« La patrouille est un lieu de développement pour chaque personne. Aux aînés, elle offre l'occasion d'exercer leurs sens des responsabilités et ses qualités de chef. Aux éclaireurs, elle apprend à subordonner leur intérêt personnel à celui de l'ensemble [...] et développer un esprit d'équipe basé sur la coopération et la bonne camaraderie. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*,
World Brotherhood, 1944

Le Conseil de patrouille

C'est le lieu de **pilotage** de tout ce qui concerne la vie de la patrouille : chacun doit s'y sentir à l'aise pour s'exprimer. Il peut être un moment :

- **d'information** : mettre chacun au courant (après un *Conseil CP* par exemple) ;
- **de mise au point** : vérifier que chacun se sente à l'aise dans la patrouille, donner son avis sur les activités vécues, gérer un problème entre plusieurs éclaireurs ;
- **d'organisation** : se répartir équitablement les tâches pour un projet, coordonner l'action de chacun pour éviter que deux personnes ne fassent la même chose sans le savoir ;
- **de décision** : choisir parmi plusieurs options possibles (pour une activité proposée par le staff, pour le thème de camp...), définir les *Fonctions de patrouille* (préciser les tâches d'une fonction et décider qui va l'exercer) ;
- **de soutien** : aider chaque éclaireur à faire le point sur ses découvertes, conseiller dans la préparation d'un *Badge*, préparer le *Conseil de troupe* (mettre au point les questions à poser, les propositions à faire, choisir les aventures à présenter, préparer les évaluations) ;
- **de création** : avoir des idées pour des aventures extraordinaires (comme le *Hike*, le week-end de patrouille...), oser sortir des sentiers battus, faire différemment de ce qu'on a toujours fait.

Pour que le *Conseil* se déroule bien, il faut que quelqu'un se charge de le conduire et veille à ce que le travail se fasse "dans les règles". Le plus souvent, c'est le CP qui l'anime. Mais rien n'empêche de confier cette mission à un autre membre de la patrouille.

Étant donné que **gérer un Conseil** n'est pas toujours facile, les animateurs pourront attirer l'attention de l'éclaireur qui le mène sur quelques points. À cet effet, tu peux consulter la fiche du *Patrouille Pass* qui concerne l'animation du *Conseil*.

« Nous voulons un Homme partenaire et solidaire. »

Notre ambition éducative

Les éclaireurs d'une même patrouille apprennent naturellement à vivre avec les autres, à se soutenir et à s'entraider.





Le tally

Depuis le début du scoutisme, les patrouilles, les troupes, les unités **racontent leurs aventures** dans de grands livres appelés "tallys". Aujourd'hui, les moyens technologiques ne manquent pas (le tally peut prendre la forme d'un blog, d'un groupe sur un réseau social, etc.), mais les procédés plus artisanaux gardent leur intérêt.

Pour l'éclaireur, le tally permet de laisser libre cours à son imagination, à sa **créativité**. Il est l'un des espaces où le scout peut s'exprimer, dans le respect des valeurs scout, et développer diverses techniques artistiques et littéraires. Il prend un réel plaisir à concevoir et rédiger les pages de ce recueil, puis à le publier, diffuser, savoir que d'autres vont lire et partager un peu de ce qui a été vécu.

Tu peux également consulter la fiche **Un tally, en blog ou sur papier** dans le **Patrouille Pass**, téléchargeable sur www.lesscouts.be.



Ton rôle

Chaque patrouille a besoin d'aide et de **propositions de fonctionnement** de la part des animateurs. C'est là tout le challenge : arriver à donner une impulsion aux patrouilles tout en leur laissant un grand espace de liberté. Car liberté ne veut pas dire laisser-faire : une réunion de patrouille doit être préparée par les éclaireurs bien sûr, mais le programme doit t'être présenté pour que tu puisses **valider** ce qui a été prévu. Tu vérifies donc que ce qui se passe durant la réunion de patrouille relève bien du **scoutisme**.

Tu dois donc être disponible lors de ces réunions. Tu es aux côtés de la patrouille pour veiller à ce qu'elle respecte le **programme** qu'elle s'était fixé et tu interperles le CP si l'activité "dérage".

Enfin, après la réunion de patrouille, tu organises une **évaluation** avec le CP et, éventuellement, vous envisagez des nouvelles pistes d'animation.



Pour optimiser ton rôle d'encadrement des patrouilles, voici quelques attitudes ou conseils que nous t'invitons à garder en tête...

- La patrouille ne se réduit évidemment pas à une équipe pour les jeux. Il est important d'offrir des **lieux** (dans un coin de patrouille, en hike, chez le CP, chez un animateur en sa présence pour qu'il accompagne un projet...) et des **moments** (une réunion complète, une demi-heure en début ou en fin de réunion, un mercredi après-midi, un week-end complet...) pour que **les éclaireurs se rencontrent et vivent ensemble**.

- Quand tu invites les patrouilles à **vivre une activité ensemble**, aide-les à se fixer un but, comme la préparation d'un **Projet** (hike de patrouille, journée cuisine...), le débriefing d'une activité, la réalisation d'une activité sympa en patrouille (visite, sport, culture...), un moment de fête (anniversaire, accueil d'un nouveau...), la gestion d'un problème, une réflexion sur un fait de société, etc.

- Même si on ne met pas toujours le mot dessus, il est utile de faire remarquer que la plupart des patrouilles réalisent déjà spontanément une série de **Projets** : les constructions pendant le camp (voir *Woodcraft* à la page 80), un week-end de patrouille pendant l'année (voir *Hike de patrouille* à la page 76), etc.

Au cours d'une année, le staff peut proposer des cadres de **Projets** de plus en plus larges. Par exemple :

- dans un premier temps, il demande à une patrouille qu'elle assure la préparation d'un poste sportif pour un grand jeu (activité relativement courte) ;

- ensuite, le staff confie la conception d'un spectacle pour la fête d'unité (tâche de plus longue haleine) ;

- enfin, les animateurs peuvent laisser le groupe s'organiser pour une journée complète en patrouille, pour finir par la mise en œuvre du *Hike* pendant le camp (projet en grande autonomie).

Avec l'aide du staff, ces projets sont mieux construits, mieux accompagnés, mieux balisés.

- Chaque scout remplira sa mission avec cœur et volonté s'il a pris part à la **décision** : sois attentif à la répartition des **Fonctions de patrouille** (voir page 102).

- Tous les éclaireurs et éclaireuses en fin de parcours à la troupe sont des aînés : ils doivent être sensibilisés à leur **rôle de modèle, de référence, de moteur**. Se voir confier le rôle de CP n'est pas une fin en soi : on peut être un "bon éclaireur" en n'ayant pas exercé la fonction de CP.

- Le **passage à la troupe** se double souvent du passage en secondaire. Chez les scouts comme à l'école, ces grands (louveteaux) deviennent les petits (éclaireurs). Pour que l'accueil des nouveaux se passe au mieux, tu peux te référer à l'*Adhésion* (page 218) et au *Totem* (page 220).

ÇA S'EST FAIT

Lors de la première réunion après les passages, nous avons organisé un jeu afin de composer les patrouilles. Nous avons précisé des règles pour la composition des patrouilles.

Dans chaque patrouille, il devait y avoir :

- 1 aîné au minimum ;
- 1 nouveau au minimum ;
- 2 filles et 2 garçons au minimum ;
- 7 éclaireurs au maximum.

Une fois les patrouilles constituées, les scouts devaient se trouver un nouveau nom ainsi qu'un cri. Les éclaireurs ont été ravis de pouvoir choisir avec qui ils allaient vivre cette nouvelle année.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs



Comprendre tes éclaireurs

Pour les adolescents, le groupe est un refuge : il permet de vivre sa liberté en échappant à l'enfance. D'où l'intérêt du système des patrouilles. Pour mobiliser l'intérêt de chacun dans la patrouille, il est important de proposer des projets, des activités qui vont leur apprendre à grandir ensemble.

Lors de la vie de patrouille, l'éclaireur 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 ou des invitations ;
- accepter les idées des autres.

À la troupe, le scout construit avec les autres.

Le groupe a une influence considérable sur les adolescents : ils se cherchent dans le regard de leurs pairs et ressentent un intense besoin d'appartenance. Le jeune adopte les règles, les idées, les vêtements, les insignes et le langage de son groupe : il choisit une communauté dans laquelle il se sent à l'aise.

Cependant, même si le jeune a tendance à vivre dans les normes du groupe, il n'en perd pas moins son sens critique. Pour l'ado, le plus difficile sera de trouver un équilibre entre se conformer à son groupe pour en faire partie et affirmer sa personnalité.

Pour construire ensemble de grands moments : les fiches *Vivre en patrouille* (dans le *Patrouille Pass*, disponible via www.lasscouterie.be ou téléchargeable sur www.lesscouts.be).





Une *Fonction de patrouille* est une mission particulière confiée à un éclaireur ou une éclaireuse par les autres membres de sa patrouille pour un temps plus ou moins long, allant de quelques jours (le temps de vivre un *Projet*) à une année entière. Exercer une *Fonction de patrouille*, c'est mettre au service des autres une énergie et des compétences personnelles. C'est aussi être le garant, le responsable d'une ou plusieurs activités.

« Le scout fait et mérite confiance. »

Article 1 de la Loi scout

Lorsque le scout prend en charge une fonction dans sa patrouille, une mission particulière lui est confiée. La vie en groupe en est facilitée et les relations y sont agréables.



Quel intérêt ?

Les ados ne manquent pas de nous rappeler qu'ils ont besoin et envie d'espace pour construire et se construire. Les *Fonctions de patrouille* sont, avec les *Projets*, les deux outils privilégiés pour aider chaque éclaireur à tendre vers l'**autonomie**.

Le scoutisme permet à chacun de **donner le meilleur de lui-même** : tout éclaireur y accumule une solide dose de confiance en ses capacités. Grâce aux *Fonctions de patrouille*, où les tâches sont réparties et les compétences reconnues, chacun est impliqué, se sent utile : cela crée une dynamique positive !

Enfin, ce partage de tâches au sein de la patrouille permet un apprentissage tout en douceur de la prise de responsabilité : chaque fonction de patrouille peut être accompagnée par un animateur, par les aînés et par les autres éclaireurs de la patrouille.

L'enjeu principal des *Fonctions de patrouille* est l'implication des éclaireurs dans la cogestion, la responsabilisation de l'éclaireur et le développement de la confiance en soi et aux autres.



« Le scout rend service et agit pour un monde plus juste. »

Article 3 de la Loi scout

En se mettant au service de sa patrouille, le scout s'investit dans son groupe de vie et permet à celui-ci de fonctionner de façon optimale.

Quand ?

Certaines fonctions de patrouille sont attribuées pour l'année entière : le CP ou le trésorier par exemple. Dans ce cas, la répartition des fonctions peut se faire en début d'année, vers le mois d'octobre. D'autres fonctions peuvent être distribuées uniquement le temps d'un projet précis et concret (cuisinot, cartographe, etc.).

Les fonctions peuvent donc être régulièrement revues : suite au départ des aînés, lorsque les besoins changent ou quand de nouveaux intérêts naissent et donnent envie de s'impliquer.

Pour qui ?

La prise en charge d'une fonction de patrouille est prévue idéalement à partir de la fin de la deuxième année à la troupe. Le jeune éclaireur aura ainsi eu le temps de trouver sa place dans le groupe et de se spécialiser dans des domaines utiles à sa patrouille. Bien sûr, il exercera aussi des fonctions au-delà de cette troisième année. De même, il changera certainement de fonction en cours de route et veillera à transmettre les informations à propos de ce dont il était responsable à son successeur.

Exercer une fonction de patrouille peut certainement être une manière de mettre au service de la patrouille les compétences acquises dans le cadre d'un **Badge** ou d'un **Brevet** particulier.

Une idée de déroulement

Les fonctions sont décidées en *Conseil* de patrouille : ensemble, les éclaireurs définissent les besoins ; ensuite, selon les désirs et les compétences de chacun, les responsabilités sont réparties. De cette façon, chacun peut faire part de ses remarques, donner son avis et être solidaire des décisions.

C'est aussi en *Conseil* de patrouille que la prise en charge des différents postes sera évaluée.

La fonction attribuée à un éclaireur ne le dispense pas de participer aux autres **tâches collectives** : c'est juste un rôle qu'il ou elle exerce plus particulièrement. Par ailleurs, une fonction ne veut pas dire tout faire et tout décider tout seul : elle implique surtout de **veiller à ce que tout soit fait** dans le domaine concerné.

1 Lister ensemble les fonctions et les tâches à effectuer

C'est un moment qui peut être délirant : tout ce qui passe par la tête doit sortir. Pour cela, un des éclaireurs affiche au mur une grande feuille à deux colonnes : la première regroupera les intitulés de fonction et la seconde les différentes tâches qui y sont liées. Dès que quelqu'un a une idée, il l'écrit sur le panneau. Il ne faut pas avoir peur de se lancer : dans un premier temps, le but est d'avoir une multitude de propositions de fonctions, des plus sérieuses aux plus saugrenues.



2 Choisir individuellement les fonctions nécessaires

Une fois la liste établie, chacun reçoit une feuille avec trois colonnes. Car il faut maintenant choisir les fonctions dont la patrouille aura besoin, les tâches à effectuer par la personne responsable et, enfin, les qualités requises pour se voir attribuer cette fonction.





3 Mettre en commun

D'abord, propose de faire un rapide tour de table des différentes fonctions choisies par les scouts. Certaines seront peut-être identiques au niveau des tâches à effectuer tout en portant deux noms différents (comme trésorier ou comptable) : dans ce cas, il suffit de les rassembler sous le même nom.

Ensuite, un des éclaireurs complète une fiche récapitulative pour chaque fonction, qui reprend les tâches à effectuer et les qualités requises. Pour le fun, elle peut aussi comporter une ligne qui propose des noms amusants pour la fonction (par exemple, dont les initiales sont CP). Elle indique également le nombre de fois que la fonction a été citée.

Cuistot

Nb: 7

- Gérer la malle intendance (ustensiles + ingrédients).
- Composer un livre de recettes.
- Rassembler des trucs et astuces pour le camp.

Qualités

- imaginatif
- cuisinier

Nom fun

- Courses et Pitance
- Compote Purée

Matos et Trésorier

Nb: 6

- Lister et entretenir le matériel.
- Tenir les comptes.
- Établir des budgets.
- Acheter des cartes.

Qualités

- ordonné
- rigoureux
- fort en maths

Nom fun

- Camping et Pognon
- Compte en Positif

Entraîneur

Nb: 3

- Préparer la gym.
- Gérer les sports.
- Proposer de nouveaux sports.

Qualités

- sportif
- imaginatif

Nom fun

- Culture Physique
- Coach des Pompes

CP

Nb: 7

- Coordonner la patrouille.
- Trancher quand c'est nécessaire.
- Maintenir une bonne ambiance.
- Gérer les projets.
- Faire le lien avec le staff.

Qualités

- attentif aux autres
- expérimenté
- calme

Nom fun

- Coordination et Participation
- Capitaine Pétillant

Secouriste

Nb: 5

- Gérer la pharmacie de patrouille.
- Veiller à l'hygiène et à la propreté.
- Veiller à la sécurité.
- Lister les numéros d'urgence.

Qualités

- attentif
- calme

Nom fun

- Confiance et P'tits bobos
- Complètement Prudent

Vert de terre

Nb: 3

- Trier les déchets.
- Promouvoir des produits de saison.

Qualités

- concerné par l'environnement
- ordonné

Nom fun

- Camion Poubelle
- Com-Post

Secrétaire

Nb: 4

- Rédiger le tally.
- Afficher des panneaux dans le local.
- Gérer les courriers.

Qualités

- ordonné
- lisible

Nom fun

- Conte et Prise de note
- Crayon Papier

Amusement

Nb: 4

- Animer la veillée.
- Jouer d'un instrument de musique.
- Rassembler des idées de petits jeux, de bans, de chants.
- Gérer le matériel des petits jeux.

Qualités

- délirant
- bon chanteur

Nom fun

- Capable du Pire
- Compète et Plaisir

Multimédia

Nb: 2

- Créer un site internet.
- Gérer l'album de photos numériques.
- Louer un vidéoprojecteur.

Qualités

- calé en informatique
- inventif

Nom fun

- Cyber Patrouille
- Computer Personnel

Les fonctions sont **propres à chaque patrouille** : si une patrouille a besoin de six fonctions, une autre pourrait n'en compter que quatre.

De plus, les fonctions doivent être **bien définies** au sein d'une patrouille, même si cette définition n'est pas forcément identique d'un groupe à l'autre.

Et bien entendu, la liste peut s'élargir **en fonction des besoins**, des projets : peut-être aura-t-on besoin un jour de quelqu'un qui se spécialise en orientation, qui propose des plans de construction ou qui se documente avant une randonnée...

4 Prendre ensemble la décision de répartition

Pour chaque fonction et dans l'ordre de la liste, le principe du tour de table est à nouveau appliqué. Chaque éclaireur propose une ou deux personnes qui conviendrait(en)t pour la fonction (avant cela, la patrouille détermine si le scout peut se proposer lui-même ou pas).

Le *Conseil* de patrouille définit également le nombre maximal de fonctions que chaque éclaireur peut exercer. Quand une personne est plébiscitée et si elle accepte de s'impliquer, la tâche lui est attribuée et le groupe choisit un responsable pour la fonction suivante.

■ Si au bout du compte, tous les éclaireurs concernés n'ont pas de fonction ?

Ce n'est pas très grave : il ne faut pas inventer des fonctions pour le plaisir.

■ Si un éclaireur se propose pour tout ?

Le rôle de l'animateur du débat est de lui réexpliquer que chacun doit avoir une place et que son enthousiasme, si génial soit-il, ne doit pas l'empêcher d'assumer ses premiers engagements.

■ Si un scout ne se propose pour rien ?

Peut-être n'ose-t-il pas, peut-être a-t-il peur de s'investir ? À ce moment, un aîné peut lui suggérer une mission, à sa portée, qui l'aidera à prendre confiance et à s'impliquer par la suite.

■ Si un scout se propose pour une fonction qu'il ne saurait assumer ?

Apprendre nécessite d'être accompagné : c'est l'occasion pour les aînés de lui montrer, lui expliquer, lui apprendre comment progresser.

« Le système des patrouilles a une grande valeur pour la formation du caractère, s'il est utilisé correctement. Ce système conduit chaque scout à se rendre compte de la part de responsabilité qu'il peut prendre pour le bien de sa patrouille. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood, 1944*

Une fonction particulière : CP

Chef, Coordinatrice, Capitaine... de patrouille, ou tout simplement CP

Être CP, c'est avant tout **se mettre au service de sa patrouille**. Être CP n'est ni un privilège, ni une récompense, ni un dû. C'est un rôle aussi exigeant que gratifiant. C'est une responsabilité. Un CP doit faire preuve d'organisation, d'écoute, de patience, de modestie et d'une envie de construire avec sa patrouille. En retour, le CP reçoit l'aide des animateurs et se forge une solide expérience de pilotage d'équipe.

Les missions du CP

- Faire en sorte que chaque éclaireur ait sa place au sein de la patrouille.
- Installer un climat de confiance, de respect et de sécurité.
- Montrer un certain exemple.
- Motiver, dynamiser sa patrouille.
- Veiller à la bonne organisation de la patrouille et de la troupe.
- Être le garant des décisions prises lors du *Conseil* de patrouille.
- Déléguer, en utilisant les fonctions de patrouille, et veiller à répartir les tâches quand c'est nécessaire.

Le choix du ou de la CP

Dans l'idéal, comme pour les autres fonctions de patrouille, la désignation du CP s'effectue en *Conseil* de patrouille. Bien sûr, ce choix doit être fait en connaissance de cause. Il faut que :

- la patrouille connaisse clairement ce qui est demandé au futur CP (les animateurs pourront aider les patrouilles à clarifier les choses) ;
- le CP ait une certaine expérience de la vie en troupe et en patrouille.

Dans les faits, certaines patrouilles choisissent effectivement un CP en leur sein ; d'autres organisent des élections au sein de la troupe pour choisir les CP et les répartir ensuite au sein des patrouilles. D'autres encore proposent aux scouts de se partager eux-mêmes dans des équipes de vie en fonction de critères fixés par les animateurs.

Et il existe encore bien d'autres manières de fonctionner...





Un week-end CP

En début d'année, dès que les patrouilles sont formées et, qu'au sein de celles-ci, les éclaireurs et éclaireuses ont eu un minimum de temps pour se connaître, le staff peut organiser un week-end CP. Il s'agit d'un moment où l'on s'arrête pour mieux avancer. Les CP et les animateurs se retrouvent entre eux pour :

- mieux se connaître encore ;
- parler du rôle de CP ;
- outiller les CP à la gestion d'un conseil, d'un conflit, d'un problème ;
- envisager le planning de l'année et les possibilités de temps en patrouille, etc.

Tu peux **inclure l'ensemble des aînés** lors de ce week-end car ils ont également un rôle à jouer dans la vie de patrouille et de la troupe.

Le conseil CP

Ce *Conseil* réunit les CP et le staff. Il a trois missions :

- **soutenir les CP dans leur rôle** : c'est le moment de faire le point ensemble sur les avancées et les problèmes de chacun ; les animateurs proposent alors un appui, une intervention pour accompagner le CP ;
- **coordonner la vie des patrouilles**, faire en sorte qu'elles fonctionnent ensemble : c'est l'occasion d'aborder des sujets comme la composition des patrouilles, les règles de troupe, les activités, la gestion de l'argent, le matériel, les locaux, la préparation du camp, l'accueil des nouveaux, les moments forts (*Promesse, Totémisation, Hike, etc.*) ;
- **préparer certaines activités** que le *Conseil* de troupe lui a demandé d'organiser.

Pour dynamiser chaque fonction, tes éclaireurs et éclaireuses peuvent organiser des *Conseils* de fonction. Exemples : *Conseil* cuisot : intendants et cuisotots de patrouille établissent le menu du camp et partagent des recettes ou des trucs et astuces, ou *Conseil* des trésoriers pour expliquer comment tenir un livre de comptes.



« Pour obtenir des résultats de premier ordre du système des patrouilles, vous devez donner aux CP une responsabilité large et réelle : si vous ne leur donnez qu'une responsabilité partielle, vous n'obtiendrez que des résultats partiels. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1914



Ton rôle

En tant qu'animateur ou animatrice, tu **proposes** aux patrouilles de se répartir des fonctions, comme cela se fait au niveau de ton staff. Dans le même temps, tu accompagnes la patrouille dans la recherche des fonctions nécessaires, dans le processus de mise en place de celles-ci et dans leur gestion.

Le scoutisme est un lieu d'apprentissage. Et les fonctions de patrouille y contribuent. Ton rôle est de veiller à **doser les défis** que se choisissent tes scouts pour qu'ils soient adaptés à leurs capacités et à éviter les risques inutiles. Il faut encadrer tes éclaireurs, guider leurs initiatives, tout en les laissant faire leurs propres expériences.

En staff, placez dans votre calendrier des moments d'animation pour que les *Fonctions de patrouille* soient **utiles et utilisées**. Lors de projets de patrouille, week-ends et réunions de patrouille, le petit groupe vivra des moments d'autonomie nécessitant des rôles particuliers pour chacun de ses membres.

Comprendre tes éclaireurs

L'autonomie, c'est la capacité d'agir seul. C'est aussi la faculté de faire des choix et d'en assumer les conséquences. À l'adolescence, le jeune passe de la dépendance enfantine à l'autonomie adulte.

L'ado a tendance à réclamer plus de libertés que ses compétences ne lui permettent de gérer. Pas facile pour lui d'accepter de longs délais d'apprentissage. Pourtant, reconnaître que l'autonomie s'apprend, c'est accepter qu'il a besoin de lieux et d'occasions pour évoluer. **À la troupe, le scout construit avec les autres.**

L'adolescent a besoin d'être **accepté, reconnu et estimé** par les autres ; il a besoin de la complicité et des encouragements de son CP et de ses animateurs pour augmenter son estime de soi et voir ses compétences évoluer. C'est une réalité que l'on peut observer aussi bien dans la scolarité que dans les loisirs : l'ado fera mieux et de son mieux s'il entre en **relation positive** avec celui qui est là pour lui apprendre des choses, s'il est encouragé régulièrement et si l'environnement lui fournit des motivations.

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 en animation et dont il faut être conscient et tenir compte lorsqu'on est CP ou membre de staff.

ÇA S'EST FAIT

Il y a quelques années, la troupe avait décidé de partir au camp à vélo. Il fallait donc que chaque patrouille se choisisse un "mécano" afin que ce dernier puisse effectuer les réparations un peu plus complexes éventuellement nécessaires lors du trajet...

Lors d'une réunion, tous les mécanos sont allés, avec un des animateurs, chez un professionnel du vélo afin de recevoir des compléments d'information et de pouvoir s'exercer un minimum... Après cela, ils ont établi ensemble une liste du matériel nécessaire à acquérir par patrouille pour pouvoir assurer au mieux leur fonction.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

Pour s'organiser ensemble, les fiches *Vivre en patrouille* (dans le *Patrouille Pass*, disponible via www.lascouterie.be ou téléchargeable sur www.lesscouts.be).





Concrétiser ses rêves demande au poste un minimum d'organisation, surtout si l'on souhaite que chacun soit impliqué dans la démarche. Pour ce faire, les pionniers se répartissent en Cordées dont la composition varie selon la taille du poste, le nombre de projets en cours et les nécessités du moment.

Quel intérêt ?

S'organiser au sein de petits groupes, appelés cordées, permet de :

- trouver sa place plus facilement ;
- prendre sa part de responsabilité et développer son autonomie ;
- acquérir de nouvelles compétences, voire d'en renforcer ;
- développer la confiance en soi et aux autres ;
- participer à un objectif commun.



Quand et pour qui ?

Pendant l'année et au camp. Cela dépend des projets que le poste souhaite concrétiser.

Tout le poste est concerné : autant les pionniers que les animateurs peuvent être membres d'une cordée.

Comment mettre en place les cordées ?

1. Choisir les projets

Organise un Conseil où vous imaginez puis décidez ce que vous aimeriez vivre ensemble.

Prendre le temps d'imaginer est fondamental. Il existe des techniques créatives pour susciter les envies du poste et sortir des sentiers battus. Elles permettent de rendre ce moment dynamique et ludique.

Une fois que les idées ont émergé, le poste les associe, les trie, les ajuste de manière à sélectionner celles qui rencontrent les attentes de tous.

Par exemple :

- organiser un jeu de rôles grandeur nature ;
- aménager le local en construisant une table, en décorant les murs, etc. ;
- réaliser un montage vidéo où les pionniers se mettent en scène pour la fête d'unité ;
- vivre un Trek (voir page 84) ;
- mener une Action de service (voir page 60) ;
- organiser un inter-postes avec les unités voisines ;
- etc.

L'épanouissement social

Un des trois principes du scoutisme

L'épanouissement social permet de développer des relations authentiques au sein de tous les groupes dont nous faisons partie. C'est ce que Baden-Powell appelle le principe social (devoir envers les autres). Ainsi, s'organiser avec les autres pour atteindre un objectif commun peut être source de nombreuses découvertes : écouter, partager un avis, décider, faire des compromis, accepter d'être interpellé, etc. Autant d'attitudes fondamentales pour apprendre à construire ensemble dans le respect de chacun.

« Ne faites pas trop à la place des scouts : veillez à ce que ce soit eux qui agissent. "Quand vous voulez qu'une chose soit faite, ne la faites pas vous-mêmes", c'est la devise à adopter. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*,
World Brotherhood, 1944

2. Composer les cordées

Une fois les projets décidés, le poste définit les cordées. Par exemple, réalise un tableau (une colonne par projet) puis demande à chacun, animateurs compris, de noter son prénom dans une ou plusieurs colonnes. Précise qu'il s'agit ici de se répartir le boulot en choisissant les projets que chacun aimerait organiser. Cela permet d'identifier une cordée pour chaque projet.

Lorsque tu construis ce tableau avec tes pionniers, sois attentif aux trois éléments suivants :

- le nombre de personnes dans le poste ;
- le nombre de projets à mener, parfois de front ;
- le nombre de personnes nécessaires pour organiser chaque projet.

3. Désigner un premier de cordée par projet

Pour chaque projet, la cordée désigne un premier ou une première de cordée. Les personnes intéressées par ce rôle peuvent évidemment se manifester. Avant que le Conseil ne les nomme, définis clairement ce rôle afin que chacun s'exprime en connaissance de cause.

Le premier de cordée est responsable de la bonne mise en œuvre du projet (par exemple : respect des échéances, répartition des tâches au sein de son équipe, etc.). Il veille à ce que tout soit fait dans les temps mais il ne doit pas tout faire !

Quand tout le monde est responsable de tout, personne n'est responsable de rien.

Si l'organisation du projet est confiée à une cordée sans premier de cordée, il y a un risque de stagnation : personne n'est responsable de sa coordination. En confiant le pilotage du projet à quelqu'un, il y a une personne clairement identifiée, avec une équipe pour partager sa mission. Ce type d'organisation permet au poste de mener plusieurs projets de front et d'impliquer chacun dans la démarche.

Plus d'informations sur les sept étapes du Projet et des techniques et outils pour animer chacune d'entre elles dans le cahier *Des projets pour grandir* téléchargeable sur www.lesscouts.be.



Premier de cordée et CP, même fonction ?

Le premier de cordée peut être comparé à un CP dans la mesure où il coordonne aussi un groupe, y organise la répartition des tâches pour mener à bien un projet et veille à ce que chacun s'y sente bien.

Toutefois, contrairement aux patrouilles, les petits groupes formés au poste ne sont pas permanents. Leur composition évolue en fonction des projets en cours et des nécessités du moment.

Les sept étapes du projet : qui intervient quand ?

- 1 Imaginer : le Conseil de poste.
- 2 Décider : le Conseil de poste.
- 3 Organiser : les cordées.
- 4 Préparer : les cordées, voire tout le poste selon les nécessités du projet.
- 5 Réaliser : tout le poste.
- 6 Évaluer : les cordées (pour les étapes Organiser et Préparer qu'ils ont menées) et le Conseil de poste.
- 7 Fêter : tout le poste.

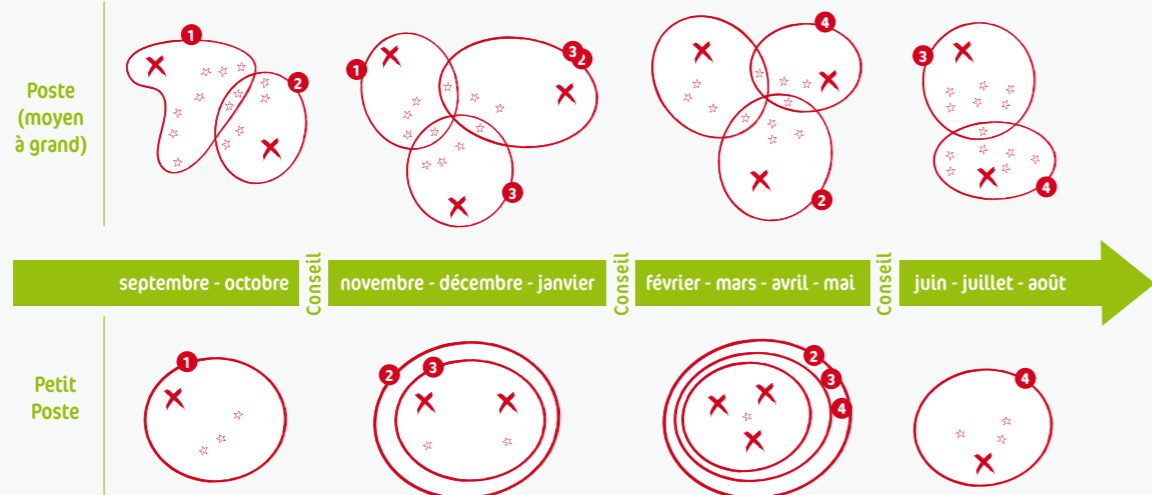


Ça va bouger bouger !

Chez les Pionniers, pas le temps de s'ennuyer ! Au fur et à mesure de l'année, des cordées organisent et préparent chacun des projets que le poste a rêvé de vivre ensemble.

X Premier de cordée **☆** Membre de la cordée

○ Un projet (1 Rénover le local. 2 Spectacle de la fête d'unité. 3 Organiser un inter-postes. 4 Préparer le grand camp.)



Voici trois points d'attention à ce sujet :

1. Quand un projet est terminé, la cordée est dissoute. Les pionniers décident, en Conseil de poste, qui rejoint quelle cordée toujours en activité. **Tout le monde est tout le temps occupé** : s'il n'y a qu'un seul projet en cours, tous les membres du poste sont de la partie.
2. Selon la taille du poste, les cordées seront plus ou moins nombreuses et les personnes impliquées dans

un ou plusieurs projets. Un pionnier ou un animateur peut ainsi être dans plusieurs cordées à la fois selon ses envies et les nécessités des projets en cours.

3. **La composition des cordées évolue en cours d'année** : le Conseil de poste la revoit en fonction des besoins et des projets du moment. Par exemple, la semaine précédant la fête d'unité, tous les pionniers se consacrent aux derniers préparatifs, quels que soient les autres projets en cours.

Ton rôle

Que tu sois **membre de la cordée** ou **premier de cordée** (par exemple pour le grand camp), ton rôle de coach est constant. Voici différents points auxquels être plus particulièrement attentif :

- Veiller à ce que les mêmes pionniers ne soient pas toujours premiers de cordée. C'est une responsabilité qu'il est important d'ouvrir à tous.
- Animer, dynamiser et soutenir les pionniers dans le cadre de leurs projets.
- Accompagner plus étroitement les pionniers pour certaines missions. Par exemple, ton soutien est essentiel pour trouver un logement correct pour le Trek. Tu as de l'expérience dans ce domaine et tu sais à quoi faire attention quand tu recherches et/ou visites un endroit de camp.
- Éviter les discussions interminables autour d'un projet pour que la motivation ne s'essouffle pas en cours de route.
- Prendre patience : en tant qu'animateur, c'est plus facile et plus rapide de faire les choses par soi-même. Mais, dans ce cas, tu empêches les pionniers de découvrir et développer leurs capacités d'action et de réalisation alors que c'est bien là le rôle de l'animateur.

Coacher les premiers de cordée

Avant que la cordée ne se lance dans le projet, rencontre le premier de cordée pour le soutenir dans sa mission (d'autant plus si c'est la première fois qu'il endosse cette responsabilité). Ton rôle est de le guider sans le diriger, de l'accompagner sans faire à sa place.

Par exemple, tu peux l'aider à :

- organiser des réunions avec le reste du poste pour faire avancer le projet ;
- coordonner sa cordée en lui expliquant comment lister tout ce qu'il y a à faire pour mener à bien le projet mais aussi établir un calendrier et un partage des tâches ;
- etc.

Assure le suivi des projets en cours avec les différents premiers de cordée en faisant régulièrement le point avec eux.

Points d'attention

Garder une trace de chaque projet

Pour chaque projet, il est important de garder une trace de ce qui a été dit et décidé afin d'assurer le suivi et de se rappeler de la répartition des tâches et des deadlines. Par exemple, vous pouvez réaliser un tableau par projet, à afficher dans le local, qui reprend ces informations).

Quel que soit le support choisi, veille à ce qu'il convienne à tous et qu'il puisse être utilisé pendant les réunions.

Une fois le projet évalué et fêté, le poste peut conserver l'affiche du projet et la personnaliser. Par exemple, les pionniers pourraient écrire « C'est fait ! » en travers et coller quelques photos de la préparation et/ou de la réalisation du projet.

Titre du projet : monter un spectacle à la maison de repos de Beaufays

DEADLINE	À FAIRE	QUI ?
19/09	Le poste décide de réaliser un spectacle à la maison de repos. Une cordée est créée et désigne Agathe comme première de cordée avec Gino, Castor, Sarah, Alezan, Husky et Ahmed comme membres de la cordée.	
24/02	Contact avec directeur du home.	Gino.
28/02	Visite du home, mesures scène, précision matériel sono, public et goûter.	Gino et Agathe.
04/03	Trouver des extraits de pièces de théâtre. Trouver des chansons et musiques.	Alezan et Husky. Sarah.
15/03	Réaliser les décors.	La cordée rejointe par Sigrid, Yvan et Marek.
30/03	Connaître son texte parfaitement.	Metteur en scène : Alezan. Acteurs : Husky, Sarah, Ahmed et Castor.
05/04	Spectacle à la maison de repos : tout le poste participe, certains comme acteurs, d'autres comme accessoiristes ou encore techniciens son et lumière.	

Convoquer régulièrement le Conseil et l'animer

Lors du Conseil, chacun prend part aux discussions et aux décisions qui concernent la vie du poste. Le Conseil remplit ici plusieurs rôles :

- Constituer ou revoir la composition des cordées en fonction des besoins ou des projets en cours.
- Faire le point sur l'avancement des différents projets pour assurer l'implication de tous. Un pionnier qui n'est pas engagé dans l'organisation d'un projet (car il l'est sur un autre) doit pouvoir en suivre l'avancement, réagir si besoin et se sentir concerné.
- Ajuster un projet si nécessaire, redéfinir un objectif, prendre une décision importante.
- Etc.

Faire le point régulièrement permet de maintenir la motivation tout au long des projets puisque les pionniers les voient avancer et se concrétiser.

Libérer du temps pour l'animation

Se répartir les projets entre petits groupes permet de se voir aussi en dehors des réunions, d'autant plus que certaines missions ne sont réalisables qu'à l'extérieur du local (exemple : visiter un endroit de week-end). Ainsi, tu peux consacrer les réunions à d'autres activités (Jeux, Ateliers, etc.) pour offrir aux pionniers un programme varié d'animation scout de qualité.

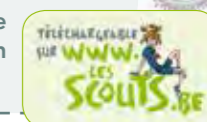
Comprendre tes pionniers

Construire des Projets ensemble, c'est donner du sens à sa vie et à celle du groupe. Les mener en cordées facilite leur mise en place, surtout quand les pionniers sont nombreux. C'est l'occasion pour chaque scout de prendre des responsabilités, de mener des actions, d'atteindre un but, d'être fier de soi, des autres, de tirer du positif de ses erreurs.

Les pionniers vont faire preuve de créativité, d'initiative, de maturité ; ils vont affronter leurs découragements ou leurs limites, mais surtout explorer leurs envies et compétences.

Pour s'organiser et vivre des projets en petit groupe : le cahier GPS, à l'intention des pionniers, disponible via www.lascouterie.be ou www.lesscouts.be.

GPS est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste.



4

LA DÉCOUVERTE



Au fil des actions menées, chaque scout réalise des découvertes personnelles. Il s'investit ensuite dans une démarche d'évaluation, ce qui lui permet d'être conscient de ses apprentissages et curieux d'en vivre d'autres.

LA DÉCOUVERTE CHEZ LES SCOUTS

Le scoutisme vise l'épanouissement de la personne dans tous ses domaines de développement : affectif, social, physique, intellectuel et spirituel (ou moral). Dès lors, à tout âge, le scout ou la scoute est invité-e à vivre des expériences diverses pour s'ouvrir au monde, aux autres et à soi-même. La démarche d'évaluation qu'il ou elle apprend à mener personnellement lui permet d'être un acteur conscient de son évolution.

Le principe personnel ou devoir envers soi-même

Un des trois principes du scoutisme

Chaque individu a la responsabilité de développer le plus possible, dans la mesure de ses capacités, toutes les qualités qu'il porte en lui. En proposant des activités de découverte, l'animateur aide le scout à prendre conscience de ces qualités.

« Le scout fait tout de son mieux. »

Article 7 de la Loi scoute

Ces quelques mots paraissent très exigeants. « *Faire de son mieux* » renvoie chacun à sa responsabilité et à sa conscience. Il peut être facile pour un jeune d'expédier un travail pour en être quitte ; mais c'est beaucoup plus valorisant pour lui de s'impliquer dans des projets, dans des activités, dans un groupe où il donne le meilleur de lui-même.

C'est agir à son niveau, selon ses capacités et en acceptant ses faiblesses. Car une fois ses limites reconnues, il lui sera possible de les repousser, s'il le choisit.

En effet, la notion d'effort est différente pour chacun. Elle est tout à fait personnelle : marcher cinq kilomètres en deux heures peut sembler aisé pour un louveteau et complètement insurmontable pour un autre. Ton rôle est donc de proposer des animations adaptées aux compétences des scouts que tu encadres, équilibrées quant aux efforts qu'elles demandent, pour que chacun y trouve sa place.

C'est dans ces conditions que le jeune se sentira en sécurité auprès de toi et développera sa confiance en lui.



Grandir de découverte en découverte

Notre mission éducative consiste à aider l'enfant, puis le jeune à construire petit à petit son identité et à développer sa capacité à unifier toutes les dimensions de sa personne dans un projet de vie cohérent.

CINQ DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT

DANS LE DOMAINE AFFECTIF

Prendre conscience de soi

- Reconnaître ses émotions.
- Aller à la découverte de soi.

S'exprimer

- Exprimer ses émotions et ses sentiments de diverses manières (mots, gestes, expressions artistiques).

Construire son identité

- S'accepter.
- Se fixer des objectifs de progression.

Devenir autonome

- Prendre du recul face à la réalité.
- S'accorder le droit à l'erreur.
- Prendre des décisions.
- Assumer ses choix.

S'engager

- Prendre position.
- Persévérer dans les difficultés.
- Définir des choix de vie.

DANS LE DOMAINE INTELLECTUEL

Rechercher l'information

- Être curieux.
- Explorer, enquêter et observer.

Traiter l'information

- Analyser, trier, classer.
- Mémoriser des données.
- Percevoir les enjeux.

Résoudre les problèmes

- Inventer, créer.
- Expérimenter.
- Émettre des hypothèses et faire des déductions.

DANS LE DOMAINE MORAL ET SPIRITUEL

Sur le plan moral

- Vivre les valeurs de la Loi scoute au quotidien pour apprendre à les connaître.
- Exprimer son adhésion à ces valeurs, notamment à travers la Promesse.
- Vivre en cohérence avec ces valeurs et les traduire en actes en s'engageant.
- Transmettre ces valeurs.

Sur le plan spirituel

- Se mettre en relation avec les valeurs spirituelles de la vie, chercher la conviction qu'il existe une force qui dépasse l'Homme.
- Connaître et comprendre l'héritage spirituel de sa communauté.
- Aller à la découverte de ce qui donne du sens à la vie et en tirer des conclusions pour agir au quotidien.
- Respecter les choix spirituels des autres.



DANS LE DOMAINE SOCIAL

Communiquer et entrer en relation

- Développer un sens de la relation : accepter, accueillir les différences et écouter les autres.
- Acquérir des compétences dans le domaine de la communication.
- Rejeter les stéréotypes et les préjugés.

Coopérer et faire preuve de responsabilité

- Apprendre à coopérer et à développer un esprit critique.
- Tenir un rôle dans un groupe.
- Élaborer, respecter et évaluer des règles communes.
- Gérer un projet.
- Prendre ses responsabilités.

Faire preuve de solidarité et avoir le sens du service

- Développer le sentiment d'appartenance à un groupe de pairs.
- S'intégrer dans les différentes communautés dont on est membre, petites ou grandes.
- Développer le sens du service et de la solidarité.

Les cinq domaines de développement sont dépendants les uns des autres. Même si tu centres ton activité sur un domaine particulier, les autres sont aussi sollicités.

DANS LE DOMAINE PHYSIQUE

Se connaître

- Comprendre le fonctionnement et les limites de son corps en s'adaptant aux changements.
- Comprendre et satisfaire ses besoins en respectant les rythmes corporels et l'environnement (boisson, nourriture, sommeil, chaleur, etc.).
- Intégrer ses déficiences et handicaps.

Se respecter

- Respecter son corps et éviter les abus.
- Se maintenir en bonne forme : soins, hygiène, exercices physiques, etc.

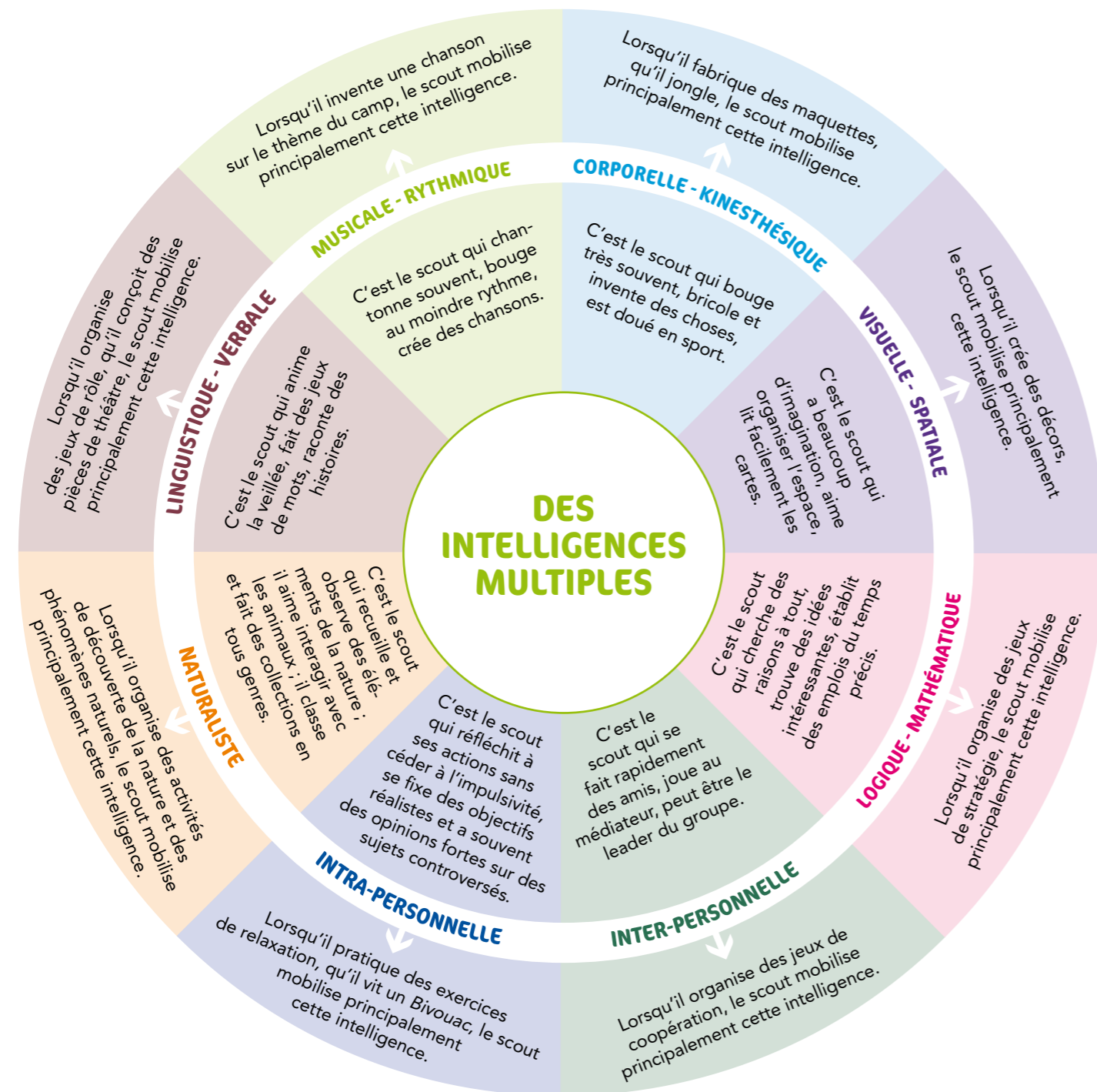
Se développer

- Développer ses cinq sens.
- S'adapter peu à peu à un corps qui grandit.

Un autre regard

Tu as devant toi un groupe d'enfants, de jeunes. Regarde-les bien. Tu les connais par cœur : tu as déjà en tête une foule de détails qui caractérisent chacun d'entre eux. Tu sais déjà quelle scoute est la plus rapide à la course, lequel décode les messages le plus facilement, lesquels animeront la veillée. **Les êtres humains n'ont pas tous les mêmes forces, mais tous ont des talents dans certains domaines.**

Selon la théorie du psychologue Howard Gardner¹³, **chacun possède huit intelligences qu'il utilise à des degrés divers.** En tant qu'animateur concerné par le développement harmonieux des scouts qui te sont confiés, nous te présentons ce modèle, qui complète celui des cinq domaines de développement.



Comme pour le reste de ton animation, c'est en commençant par une observation attentive de chaque scout que tu pourras repérer quel(s) modèle(s) d'intelligence il privilégie. **Tu pourras alors concevoir des activités variées, qui font appel à tous les types d'intelligence, afin que le jeune puisse :**

- se sentir reconnu dans ses différences et se développer en suivant son propre rythme ;
- se perfectionner dans les domaines où il est déjà très avancé et développer de cette façon son estime de soi ;
- faire de nouveaux apprentissages et étendre ainsi ses compétences.

13. Howard Gardner, *Les intelligences multiples*, Retz, Paris.

La découverte par l'action

Qui dit découverte dit souvent action : ces deux éléments de notre méthode sont intimement liés. Les *Jeux* ou les *Projets*, par exemple, sont des moments où le scout est acteur. Lors des activités de découverte, il en est de même : **le scout est au centre de son apprentissage.** Il se fixe des objectifs, réalise ce qu'il a choisi de faire et prend conscience de son évolution.

Favoriser les moments de découverte gérés **entre scouts** est aussi un atout pour ton animation. La démarche du *Badge alpha* (voir page 138) chez les Éclaireurs est un bon exemple de ce type d'échanges. Elle propose une sorte de tutorat entre les aînés et les nouveaux scouts, les plus grands concevant une série de petits ateliers pratiques destinés aux plus jeunes et renforçant leur intégration à la troupe.

Le *Projet* (voir page 56) et la théorie des intelligences multiples se complètent très bien pour proposer une animation riche en découvertes, adaptée à chaque scout, à ses besoins particuliers et à ses capacités.

S'arrêter pour vivre un Bivouac

Le scoutisme encourage chaque jeune à prendre la responsabilité de son développement global : c'est ce que Baden-Powell appelait "le devoir envers soi". Dans ce cadre, au terme des découvertes vécues par le scout, il convient de prévoir un **moment de prise de conscience** du parcours effectué et de mise en projet pour l'avenir. Par exemple, propose à tes scouts de vivre un *Bivouac* : voir page 122.



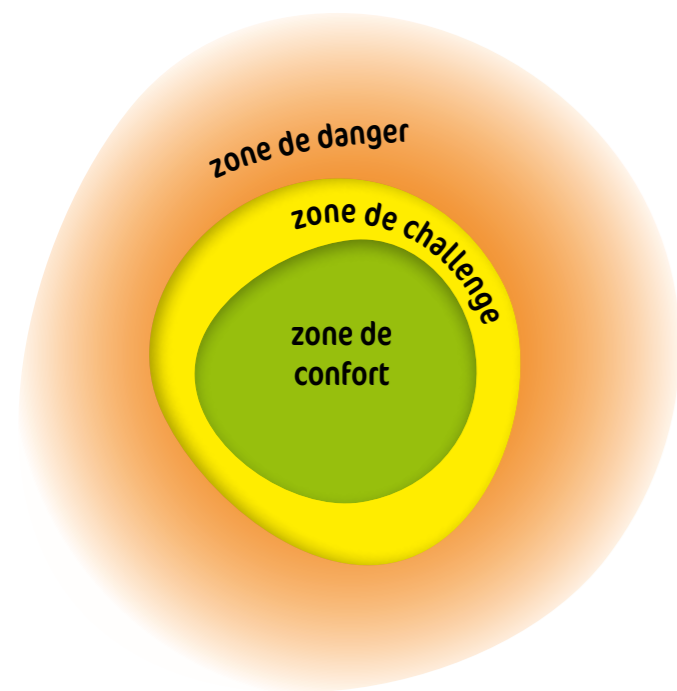
Se dépasser

Du point de vue affectif, nos expériences peuvent se situer dans trois zones.

Zone de confort

La zone de confiance, de sécurité, d'habitude est celle dans laquelle nous ne progressons pas nécessairement car nous évitons de sortir de la routine, nous acceptons des tâches auxquelles nous sommes habitués.

La zone de confort est importante : ne pas en avoir du tout, c'est vivre dans l'insatisfaction. Mais s'en contenter, c'est risquer de nous limiter et de passer à côté de bien des aspects enrichissants de la vie.



Zone de danger

Pour être bien dans notre vie, nous avons intérêt à ce que notre zone de confort soit la plus étendue possible, et donc à en repousser les limites.

Mais si nous choisissons un objectif trop difficile ou trop ambitieux, ou si on nous l'impose, la **progression devient impossible**. Panique, anxiété, peur... Tout ça nous immobilise. Les émotions sont trop fortes et nous ne savons pas comment réagir. Des expériences négatives dans la zone de danger ont par ailleurs tendance à rétrécir la zone de confort.

Nous devons alors ajuster, ramener l'objectif dans la zone de challenge, là où nous avançons. Cela peut notamment être fait en redécoupant un but initial trop complexe en plusieurs objectifs secondaires : au lieu de devoir faire un grand saut, la progression se fait par petits bonds.

Zone de challenge

Dans la zone de challenge, chaque situation est une occasion d'apprendre. Que le résultat final soit bon ou pas, nous pouvons toujours en tirer une leçon. Nous savons que nous sommes dans la zone de challenge lorsque nous pouvons dire : « Je ne sais pas si je vais y arriver ; mais je vais apprendre de cette expérience. » C'est dans cette zone que nous éprouvons le plus de plaisir.

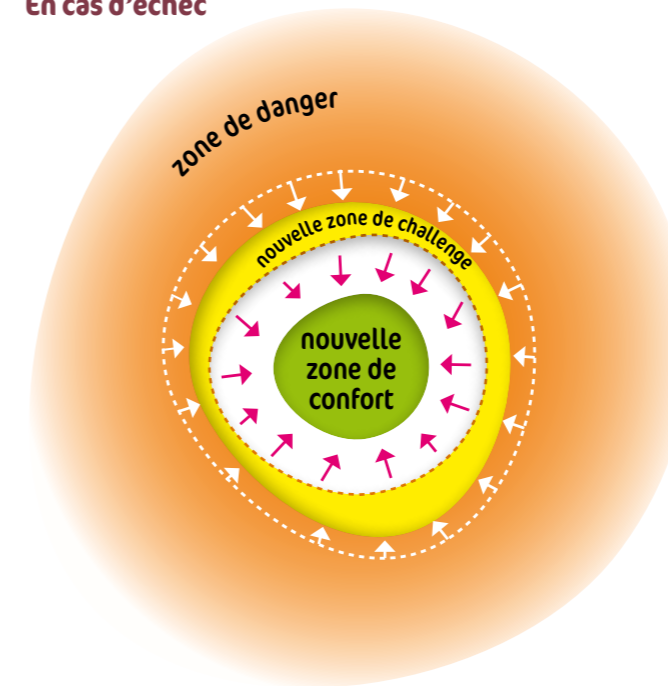
Parfois, nous sommes amenés à faire quelque chose qui nous emmène dans la zone de danger. Faire un pas en arrière pour apprendre, entamer les recherches nécessaires, entrer en contact avec une personne qui connaît mieux le sujet, sont des actions que nous pouvons mener afin de revenir dans la zone de challenge et nous remettre en projet.

Chaque **réussite d'un challenge** permet à la personne d'**élargir sa zone de confort** et généralement aussi sa zone de challenge.

En cas de challenge réussi



En cas d'échec



Ces trois zones sont différentes pour chacun.

Lors d'un jeu, un scout plutôt sportif aimera réaliser un parcours d'obstacles. Un autre jeune préférera montrer ses forces dans des jeux cérébraux, tels que le décryptage de messages codés (ce qui ne l'empêche pas de pratiquer un sport de temps en temps). Ces deux scouts se trouvent dans leur zone de confort. Leur différence, c'est l'étendue de cette zone. Dans le premier cas, elle est limitée au fait de s'exprimer avec son corps ; dans le deuxième cas, elle englobe le défi intellectuel et le sport.

Sois attentif à chacun dans les activités que tu proposes pour que chaque scout vive des expériences qui lui permettent de s'épanouir dans sa propre zone de challenge.

Le dépassement de soi

Dans le scoutisme, nous visons l'éducation des jeunes et cherchons à les faire grandir. Pour ce faire, nous pouvons leur proposer des défis. Dans toutes les activités que tu présentes, les scouts doivent se sentir en confiance pour entrer dans leur zone de challenge et augmenter leur zone de confort. C'est dans leur zone de challenge que les scouts apprennent à évoluer ; à condition que tu ne les emmènes pas dans leur zone de danger.

- Si un scout a peur du noir, les jeux de nuit peuvent vite se transformer en supplice. Pour l'aider à apprivoiser la pénombre, commence le jeu en soirée (lorsqu'il fait encore clair). Veille également à maintenir une présence rassurante à ses côtés. Cette responsabilité peut être confiée à un autre scout ou à un animateur.
- Lors d'une sortie à vélo, tous n'auront pas le même niveau d'habileté sur deux roues. Prévois plusieurs circuits pour que la journée soit un challenge pour chacun. Cela nécessite une observation fine de chacun des scouts.
- Il existe des peurs irrationnelles et incontrôlables. Confronter les personnes à leur phobie les place immédiatement dans leur zone de danger. Il est donc contre-productif d'essayer de les y emmener. Certains éprouvent déjà du vertige sur la première marche de l'escabelle, ne les pousse pas à faire du rappel.



Ton rôle

Partir de leurs envies et de leurs besoins

« Ask the boy » : demande au scout ce qu'il veut faire. Telle est l'idée fondatrice de notre mouvement. Ton rôle est donc d'abord de permettre au scout d'exprimer ses goûts, ses souhaits, ses rêves ; puis de lui proposer des activités qui correspondent à ce qu'il voudrait essayer.

Par ailleurs, en discutant avec lui, en l'observant jouer ou participer à un Conseil, tu vas aussi entendre ou **décoder** un besoin dont il n'a peut-être lui-même pas conscience. Grâce au regard que tu lui portes et à la relation particulière que tu entretiens avec tes scouts, tu vois ce qui peut leur être utile et tu leur proposes de nouveaux choix.

Tu peux alors **suggérer** au jeune des activités. Tu peux augmenter sa confiance en lui montrant que tu le sens capable de réussir une chose qu'il n'avait même pas envisagée.



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

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1916

ÇA S'EST FAIT

Dans une troupe, un des éclaireurs est passionné de cuisine, mais ne se sent pas assez à l'aise pour pouvoir s'affirmer auprès des autres scouts de sa patrouille. Grâce à une marque de confiance de la part de son animateur (une tape dans le dos en guise de « Tu peux le faire »), il ose prendre en charge la journée "Bonne fourchette" du camp et mène celle-ci à bien en tenant compte de l'avis des membres de sa patrouille. Il pilote l'ensemble des autres éclaireurs et réalise une délicieuse paëlla sur feu de bois.

Tu as un rôle de **soutien et de découvreur de talents**, tu donnes le coup de main au bon moment. Leader pour le groupe et coach pour chacun : tu t'occupes de tous en restant attentif aux rythmes et aux intérêts individuels.

Saisir les opportunités

Une autre source de découverte, qui peut être aussi très attrayante, c'est l'imprévu. Au cours d'un Hike, d'un jeu, d'une veillée, les scouts "tombent" sur quelque chose de nouveau ; et cela les marque.

ÇA S'EST FAIT

Dans une ribambelle, au cours d'un grand jeu dans les bois, les baladins découvrent une énorme fourmière. Ils sont tellement impressionnés qu'ils en oublient presque de jouer... Attentifs à l'intérêt porté par les enfants à cette colonie d'insectes, les animateurs commencent tout simplement par faire une pause durant le jeu pour permettre aux baladins de se plonger dans la contemplation de cette société miniature.

Lors de la réunion de staff suivante, ils imaginent toute une série d'activités qui pourraient plaire aux scouts et qui demanderaient un peu plus de préparation :

- inviter l'agent du Département nature et forêts de leur région à leur faire découvrir ces groupes d'animaux ;
- prévoir un Atelier où les scouts réalisent une fourmi géante en papier mâché ;
- organiser une visite dans un musée qui parle des insectes ;
- ajouter des livres sur ce sujet dans la Malle à friandises ;
- inventer, avec les enfants, une chanson sur le thème des petites bêtes ;
- etc.

Un bon équilibre

De nombreuses activités contribuent à enrichir plusieurs facettes de la personnalité de chacun, voire toutes. Certaines, par contre, n'ont qu'un aspect très ciblé. Veille donc à un équilibre pour "nourrir" régulièrement toutes les dimensions de la personne.

D'une branche à l'autre



Chez les Baladins

L'enthousiasme des enfants et leur curiosité favorisent la découverte. De Jeux en Ateliers, c'est le monde qui s'offre à eux.

Les animateurs développent leur confiance en eux pour leur permettre d'évoluer.



Chez les Louveteaux

Entre 8 et 12 ans, la capacité de concentration augmente. La curiosité est presque sans limite. Le louveteau ou la louvette a soif de savoir et d'apprendre. Les quatre ans vécus à la meute forment une succession ininterrompue de découvertes.

Pour faire le point, chaque année, le louveteau ou la louvette est amené-e à réfléchir à ses relations avec les autres lors d'un Bivouac un peu particulier : le Temps de la mue.



Chez les Éclaireurs

Dès le Badge alpha, la troupe met en place des dispositifs pour permettre aux nouveaux éclaireurs d'explorer différents domaines.

Les Badges permettent de faire des découvertes précises. Ils sont l'expression d'un choix personnel en fonction d'un besoin ressenti par le scout pour lui-même, pour la patrouille ou pour la troupe. Ils ne sont en rien un appel à la compétition : c'est la démarche d'apprentissage qui compte, là où l'éclaireur est acteur.

Les Brevets permettent aux aînés d'acquérir certaines compétences utiles à la troupe auprès de



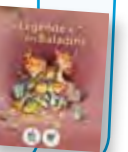
Chez les Pionniers

L'autonomisation dans la découverte trouve son apogée dans l'Itinéraire. C'est une route de découvertes. Le grand adolescent en choisit le thème, se fixe lui-même l'objectif et les étapes à atteindre. Il peut ainsi acquérir ou perfectionner des compétences en étant acteur de ses choix, en sollicitant l'aide qu'il souhaite.

Chaque baladin et chaque baladine peut garder des traces visibles de ses découvertes dans le Coffre à trésors personnel qu'il ou elle s'est construit : ses dessins de Bivouacs, ses bricolages, des souvenirs de jeux ou des objets trouvés en chemin et précieux à ses yeux.

La légende des Baladins

Avec ses histoires et ses activités, la version pour les enfants accompagne leur parcours à la ribambelle. Il est gratuit et tu peux t'en procurer pour eux.



Les Traces de loup

Ces quatre cahiers accompagnent les louveteaux dans leurs années à la meute. De la vie quotidienne à certains moments particuliers, ils ponctuent le parcours des loups. Ils permettent de garder des traces de ce qui s'est passé, de ses découvertes, de faire le lien entre la meute et la maison, et de répondre à certaines questions que les enfants se posent.



partenaires extérieurs : ils abordent des domaines particulièrement utiles pour la société (le secourisme, la connaissance de la forêt, le sauvetage aquatique, la langue des signes, etc.).

Azimut

Des pages de ce cahier destiné aux éclaireurs leur permettent de noter ce qu'ils ont appris grâce aux Badges et Brevets.



GPS

Pour faciliter les découvertes des pionniers et accompagner leurs parcours au poste, ce carnet gratuit peut leur être distribué.



Quitter le poste, c'est quitter son statut de participant du scoutisme pour partir vers d'autres engagements. C'est prendre conscience du chemin parcouru et des apprentissages qui l'ont jalonné.

La découverte est un élément de notre méthode qui donne des repères au scout et lui donne confiance en lui pour écrire sa propre histoire.



Chez les scouts, le *Bivouac* est une activité où tout le groupe, au même moment, réfléchit individuellement. Le jeune fait le point sur ses découvertes passées et à venir. Il ou elle prend le temps de s'arrêter, se rend compte de tout ce qui a été vécu, à son rythme, se réjouit de ses forces, de ses capacités nouvelles, et intègre dans ses bagages toutes ces nouvelles choses.

Imagine-toi dans la montagne. Tu grimpes, tu grimpes et tu grimpes encore. Après un bon moment de marche, tu éprouves le besoin de t'arrêter, tu poses ton sac et tu t'assieds sur un rocher.

D'abord, tu souffles un peu, tu admires le paysage autour de toi, tu regardes ces sentiers sur lesquels tu trottas quelque temps auparavant, qui serpentent, tout petits, au-dessous de toi et tu te félicites du chemin parcouru. Ensuite, tu manges un petit bout, tu plantes ta tente, tu t'installes pour la nuit et tu savoures ces instants de repos.

Enfin, tu prends ta carte et tu choisis le chemin à parcourir le lendemain.

Tu viens de vivre ce qu'on appelle, en randonnée, un bivouac.



Quand et pour qui ?

Un *Bivouac* est une proposition d'animation qui s'adresse à tous les scouts.

Pour qu'il soit motivant, le *Bivouac* doit être assez court. Il se vit **occasionnellement** : la fréquence dépend de ce qui a été vécu par le groupe et du public concerné. Attendre trop longtemps, c'est risquer de biaiser la réflexion.

Le *Bivouac* est proposé à chacun et se vit individuellement. Tous les scouts y sont conviés simultanément pour qu'ils bénéficient d'une ambiance de groupe et d'une dynamique motivante.



« Fais ton escalade en groupe, mais quand tu atteindras un beau sommet qui t'offre un panorama presque irréel, assieds-toi à l'écart et réfléchis. En même temps, imprègne-toi de l'inspiration merveilleuse de ce spectacle. Quand tu te retrouveras à nouveau sur terre, tu te sentiras un autre homme, de corps, d'esprit et d'âme. »

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922

« Nous voulons un Homme confiant. »

Notre ambition éducative

Le *Bivouac* est un espace de **prise de conscience** qui offre un élan de confiance au scout : celui-ci réalise tout ce qu'il sait déjà faire, tout le chemin parcouru. Ce temps de réflexion lui permet de se lancer de nouveaux défis, d'exprimer de **nouvelles envies**, nées des expériences précédentes.

Le *Bivouac*, c'est s'arrêter, prendre conscience pour **mieux repartir** encore.



Des idées de mise en œuvre

L'accueil

Tu rassembles les scouts dans un endroit calme et confortable. Tu leur expliques le **but** de ce moment particulier : chacun s'arrête pour faire le point sur ses découvertes.

Chaque scout repense à ce qui a été vécu en se basant sur **trois axes** :

- d'où il vient, ce qu'il a découvert et ce qu'il a appris de nouveau ;
- où il en est, ce qu'il aime ;
- vers où il va, ce qu'il aimerait encore faire.

Tu peux modifier l'**ambiance** et/ou le lieu pour permettre aux scouts d'entrer plus facilement dans ce moment de réflexion. Par exemple :

- tu mets de la musique en fond sonore ;
- tu décores une pièce, un chemin, un couloir ou même un coin de la forêt ;
- tu racontes une histoire ;
- tu organises une balade aux flambeaux jusqu'à une clairière dans les bois ;
- le staff se déguise et joue une petite saynète ;
- etc.

Pour approfondir chacune des questions, tu peux t'inspirer des **cinq domaines** :

- **affectif** : confiance en soi, relation et construction de l'identité ;
- **intellectuel** : connaissances, aptitudes, compétences diverses ;
- **moral et spirituel** : règles, normes, valeurs, références, idéaux ;
- **physique** : forces, équilibre, rapport avec la nature (avec les limites que ça suppose) ;
- **social** : rapports avec les autres, petits et grands groupes, relations.

Ce temps de réflexion ne doit pas s'éterniser. Chez les plus jeunes, il durera une dizaine de minutes et pourra prendre une petite demi-heure chez les adolescents.

Le film

Ensemble, retracez le film du week-end, du camp ou des dernières réunions : les différentes étapes, les faits marquants, etc.

Des techniques visuelles peuvent aider les scouts à se souvenir :

- un fil à linge sur lequel on accroche au fur et à mesure du camp des objets qui symbolisent ce qu'on a vécu (un maillot pour l'activité piscine, une chaussure pour le Hike, un morceau de bois pour la veillée autour du feu, etc.) ;
- un panneau avec quelques photos imprimées prises à chaque moment important ;
- une fresque progressive (dessinée au fil du temps et des aventures) ;
- un tally, un journal, papier ou vidéo ;
- etc.



Le Coffre à trésors

C'est cette boîte personnelle dans laquelle le baladin conserve précieusement toutes les petites choses auxquelles il tient. Lors du *Bivouac*, à la ribambelle, le *Coffre à trésors* peut se révéler bien utile puisqu'il est un peu la "mémoire" du jeune scout.

Le support

Pour faciliter l'émergence ou l'expression des idées, tu peux utiliser un objet attractif, concret (dessin, bricolage, montage, etc.). Cet outil est prévu soit pour un usage collectif, soit pour une utilisation individuelle et il permet de garder une trace des envies qui ont été exprimées.

Le support doit permettre de répondre à des questions ouvertes (c'est-à-dire que la réponse sera "exprimée" par le scout) et personnelles (avec des phrases en "je"). Ces questions tournent autour des trois grands axes, mais tu peux les séparer en plusieurs phrases courtes. Par exemple :

- « Qu'est-ce que j'ai aimé, trouvé drôle ou étonnant ? » ;
- « Qu'est-ce que j'ai découvert, appris, fait de nouveau ? » ;
- « Qu'est-ce que je voudrais encore découvrir, faire ou apprendre ? ».

Adapte le support à l'âge de tes scouts, au thème de ton camp, de ton week-end ou au cadre imaginaire. Par exemple, lors d'une activité sur le thème des pirates, tu peux proposer un support de *Bivouac* en forme de bateau.

L'expression

Chaque scout réfléchit tranquillement, pour lui-même. Puis, il exprime sur le support ce qu'il a aimé et ce qu'il a découvert. Il formule aussi, s'il en a, de nouvelles envies.

Le partage

Tu invites les scouts qui le désirent à discuter, par petits groupes : chacun peut raconter une découverte, une envie... Ils peuvent s'apercevoir que d'autres jeunes partagent leurs intérêts. Cet échange est proposé et non imposé.

La trace

Rappelle à tes scouts qu'ils peuvent conserver leur support de *Bivouac*, le garder dans un lieu qui leur est particulier.

Drapeau pirate : le pavillon d'un navire définit qui sont les marins à son bord. C'est donc pour le scout la connaissance qu'il a de lui-même.

Ce que j'ai découvert sur moi-même.

La vigie : de là-haut, le scout peut voir où il va et faire des projets pour l'avenir.

Ce dont j'ai envie pour la suite.

Les voiles : comme une voile que l'on hisse et dans laquelle le vent s'engouffre permettant de passer à la vitesse supérieure, les sensations de plaisir dont le scout prend conscience lors du *Bivouac* lui donnent des ailes et le boostent pour la suite...

Ce qui m'a le plus plu.

La proue : en 1^{re} ligne, elle représente les nouvelles forces qui permettent de foncer vers autre chose...

Mes nouvelles forces.

La cale : c'est l'assise du navire, et pour le scout, la base des relations d'amitié qu'il développe.

Ce que j'ai découvert sur les autres.

La cabine du capitaine : la maturité du capitaine lui donne assez de recul pour lui permettre de faire le point.

Les nouvelles connaissances que j'ai apprises.



D'une branche à l'autre

Chez les Baladins



Chez les plus jeunes, veille à ce que le *Bivouac* porte sur une période courte, car les enfants se souviennent difficilement de ce qui s'est passé six mois auparavant. À cet âge, il est donc très important de retracer soigneusement le **film** des activités passées.

Si tu organises régulièrement des *Bivouacs*, le baladin ou la baladine comprend mieux ce qu'on lui propose et il ou elle le vit de façon plus autonome.

Si tu proposes aux jeunes de réaliser eux-mêmes leur support et que celui-ci demande un peu de préparatifs, il vaut parfois mieux dissocier le moment du bricolage et celui de la réflexion pour préserver l'ambiance de quiétude nécessaire à la concentration. Car si le support est important, c'est la démarche personnelle qui prime.

Ton rôle

Tu veilles d'abord à ce que chaque scout comprenne le sens de la démarche : tu rappelles le but du *Bivouac* et les trois axes autour desquels il s'articule. Tu te montres **enthousiaste** pour que les jeunes ressentent l'importance de l'activité.

Ensuite, tu mets en place des **conditions** propices à la réflexion personnelle : tu choisis un endroit confortable, installes et maintiens une ambiance calme et sereine. Pendant l'activité, tu es disponible : tu passes auprès de chacun, vérifies que tous ont bien compris, proposes ton aide à ceux qui calent.

Les animateurs peuvent **se prêter au jeu** et faire le *Bivouac* en même temps que les scouts : cela leur montrera encore davantage l'importance et l'intérêt de la démarche.

Chez les Louveteaux



C'est l'âge où l'enfant est en pleine découverte de la vie en groupe. Il découvre toute une série de phénomènes sociaux ou encore que le ressenti d'une situation est différent d'une personne à l'autre.

Le *Bivouac* avec les louveteaux se vit de temps en temps. Un moment particulier et important est celui du *Temps de la mue*. Une fois par an, chaque louveteau et chaque louveteau est invité-e, au travers d'une animation, à réfléchir à sa **manière de vivre** "ici et maintenant" avec les autres louveteaux de la meute.

Chez les Éclaireurs



Le *Bivouac* est une occasion pour l'éclaireur et l'éclaireuse d'identifier les **domaines** dans lesquels il ou elle aimerait encore faire des découvertes. Cette réflexion peut l'amener à choisir un *Badge* ou un *Brevet* en cohérence avec ses envies.

Chez les Pionniers



Après un *Bivouac*, le pionnier ou la pionnière peut repérer des **thèmes** qui l'intéressent. Il ou elle pourra s'inspirer de sa réflexion pour choisir un *Itinéraire* qui correspond à ses souhaits. Le *Bivouac* permet aussi, à la fin du chemin, de **s'interroger sur les actions à mener** dans ce nouveau domaine de découverte.



Pour ne pas camper sur ses idées, va sur le site www.lesscouts.be dans la partie réservée au *Bivouac*.



Un *Atelier* est un espace où un petit groupe de jeunes découvre une technique ou un outil et s'y exerce.

Cette activité, comme de nombreuses autres, répond à l'idée de Baden-Powell « *Ask the boy* » : demande au scout ou à la scoute ce qu'il ou elle veut faire. Tu invites l'enfant ou l'adolescent à te **faire part de ses souhaits** d'apprentissage de techniques nouvelles.

« **Le scout respecte son corps et développe son esprit.** »

Article 10 de la Loi scoute

Pour respecter les autres, la nature, etc., il faut d'abord **se respecter soi-même**, dans ses qualités, ses défauts et ses limites. Le scout développe son esprit : il est ouvert, curieux, a soif d'apprendre, pose des questions et cherche des réponses. Tout cela lui permet d'aller de l'avant et de **s'enrichir**, que ce soit sur le plan intellectuel, spirituel, social, affectif ou physique.



Quand et pour qui ?

Les *Ateliers* peuvent être prévus en cours d'année ou durant le camp. Ils pourront durer une demi-heure ou jusqu'à deux ou trois réunions : le scout ou la scoute commence par se familiariser avec la technique présentée, il ou elle entame une réalisation et l'améliore peu à peu.

Indépendamment du moment de l'année où il se vit, le choix d'un *Atelier* peut être rendu nécessaire par un projet en cours ou naître des envies du groupe.

L'*Atelier* est une proposition d'animation qui s'adresse à tous les scouts, en privilégiant les petits groupes.

Trois points de repère

L'autonomie

L'un des objectifs de l'*Atelier* est de favoriser l'autonomie : le scout y apprend à fabriquer, utiliser ou inventer des choses lui-même. Les techniques sont d'autant plus pertinentes qu'elles correspondent à une attente. À la fin de l'animation, tu peux l'évaluer en te posant la question : « *Chaque scout pourra-t-il réutiliser cette technique sans moi ?* ».

Pour commencer, le scout choisit un des *Ateliers* proposés ; ensuite, il peut suggérer des techniques qu'il a envie de découvrir, suite à un *Bivouac* par exemple. Finalement, il peut proposer de transmettre à d'autres une technique qu'il maîtrise ou trouver lui-même les ressources pour apprendre.

À la ribambelle, les baladins peuvent par exemple s'entraîner pour l'apprentissage des nœuds de lacets.

Chez les Éclaireurs, lors des *Badges alpha*, ce sont les aînés qui animent les ateliers à l'intention des plus jeunes.

L'aboutissement

Le scout se place en situation d'apprentissage : il passe du temps, peine, essaie, réessaie, et ce processus de recherche et de tâtonnement l'aide à évoluer. Mais au bout du compte, l'atelier doit avoir une finalité concrète : un bricolage, un spectacle, un local tout neuf, une balade à vélo, un échange, etc. Il débouche sur une **réalisation** qui reflète le sérieux et l'efficacité de la démarche.

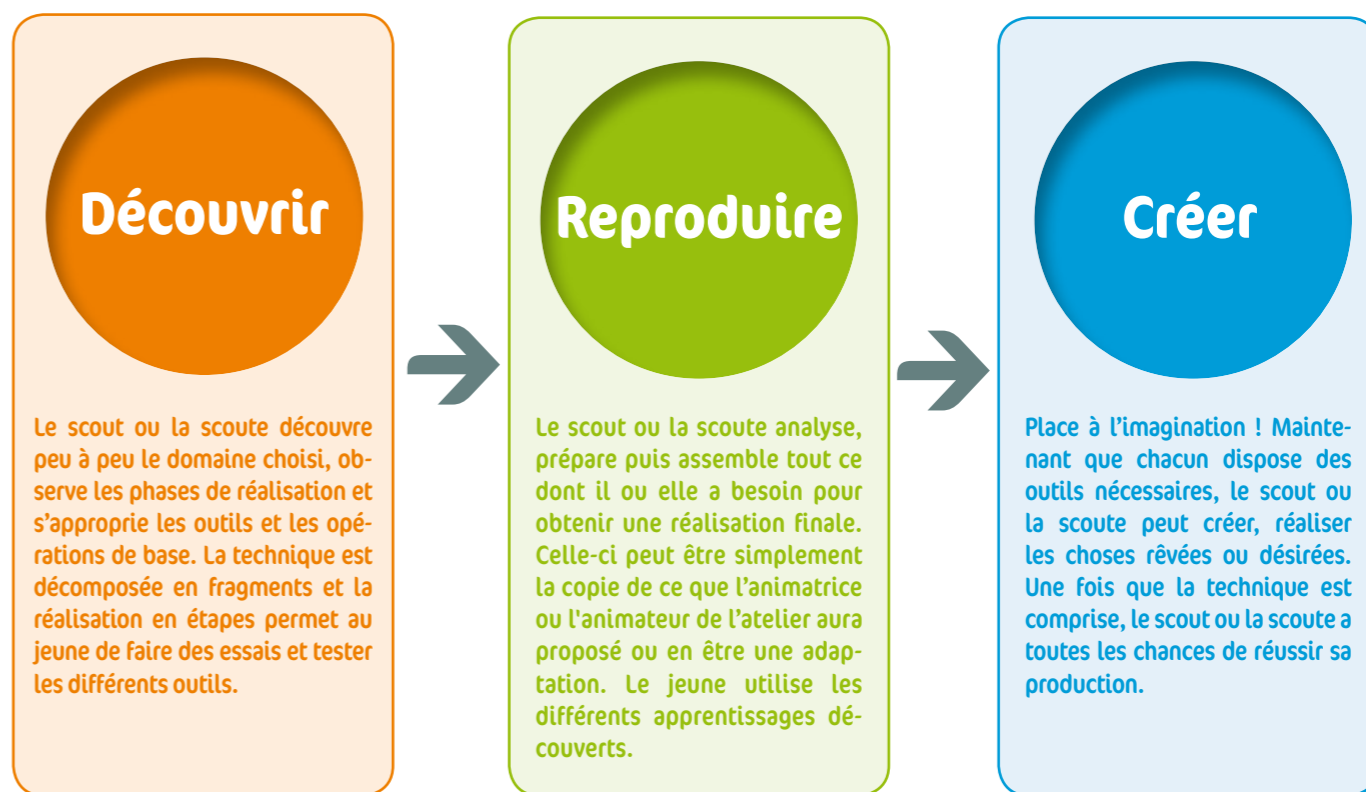
L'originalité

Proposer des ateliers **sortant des sentiers battus** permet d'ouvrir de nouveaux horizons. Les livres techniques sur tout sujet et pour tout âge ont envahi les librairies et les bibliothèques depuis de nombreuses années. Des tas d'idées peuvent également être trouvées sur internet.

Tu peux aussi faire appel à un "expert" extérieur (une maman sculptrice, par exemple) qui aurait des compétences que tu n'as peut-être pas développées jusqu'ici. Dans ce cas, construisez ensemble le déroulement de l'activité, afin qu'elle réponde aux enjeux et objectifs fixés.

Trois étapes pour une démarche pédagogique

Le scout prend en main son apprentissage : trois étapes te sont proposées pour y parvenir de manière progressive.



Un exemple

Lors de la conception d'animaux pour les décors de la fête d'unité, le scout commence par observer la personne qui maîtrise la technique pendant qu'elle réalise les collages et il manipule déjà quelques bandelettes de papier de soie. Le scout essaie alors de réaliser le même modèle que celui présenté par l'"expert". Enfin, le jeune crée lui-même la sculpture d'un animal qu'il aura imaginé et le décore.



Ton rôle

L'Atelier est un espace confortable pour **développer des relations enrichissantes et authentiques avec chacun** au sein d'un petit groupe. Les discussions qui peuvent y naître, "les mains dans la pâte", amènent une forme d'attention, de communication qui est à privilégier.

Lorsque tu prévois un Atelier, tu ne dois pas nécessairement maîtriser à fond la technique que tu proposes. Essayer ensemble, tâtonner, échanger à propos de ce qui a été testé, accepter que le produit fini ne soit pas parfait : tout cela amène une **dimension de partage**.

Tu donnes à chaque scout le **droit à l'erreur**. Il reçoit ta confiance, ce qui lui permet d'oser, d'expérimenter et de découvrir. Par ton écoute bienveillante et tes conseils avisés, tu l'amènes à se poser des questions et à faire preuve de créativité.

Lors des activités de découverte, veille à créer des conditions motivantes en imaginant des **ateliers ajustés** autant que possible aux compétences des scouts. Encourage la recherche et l'autonomie dans un climat d'entraide et de confiance mutuelles.



D'une branche à l'autre

Chez les Baladins

Le baladin ou la baladine a besoin de prendre confiance et **découvrir jusqu'où il ou elle peut aller**. L'Atelier permet de se tester, d'essayer, de réussir ou pas et de recommencer. Il offre un cadre sécurisant grâce au plus petit nombre de participants qu'il accueille et à la relation privilégiée qui peut s'y nouer avec l'animateur.

Exemple (domaine social)

Il existe de nombreux jeux de société de coopération accessibles aux jeunes enfants et disponibles en ludothèques. Les baladins en apprennent les règles afin de pouvoir jouer seuls.

Entre 6 et 8 ans, la psychomotricité fine (précision, souplesse, force dans les mouvements de la main et des doigts) évolue. Elle n'est sans doute pas au même stade chez tous.

C'est un point que les animateurs Baladins ne doivent pas négliger lors des ateliers, tant lors de la préparation (pour adapter le niveau de difficulté de la technique) que lors de la réalisation (où chaque enfant arrive avec son propre bagage psychomoteur et entre avec plus ou moins de facilité dans l'activité proposée).



Chez les Louveteaux

Le louveteau ou la louvette possède une habileté technique qui lui ouvre d'immenses domaines : l'Atelier, vécu dans un climat où chacun apprend à aider l'autre et à respecter ce qu'il produit, stimule la curiosité de l'enfant et son souci d'arriver à un résultat "de grand".

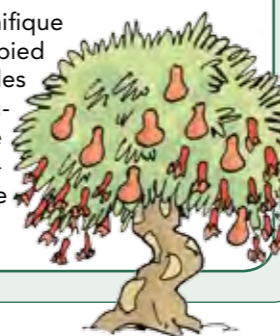
À la meute, les Ateliers sont appelés **Mowhas**, leur nom de jungle. Ils représentent autant de savoirs qui aident à grandir au niveau des habiletés techniques, de la créativité ou de la sociabilité.

Exemple (domaine intellectuel)

Les louveteaux parcourent le bois à la recherche de traces d'animaux. Avec les animateurs, ils en font des moulages. En s'aidant d'un livre, ils apprennent à reconnaître l'animal auquel elles appartiennent.

Pendant ce temps dans la jungle...

Le Mowha est un magnifique arbre à fleurs rouges au pied duquel Baloo enseigne les Maîtres-mots, les coutumes et la loi de la jungle à Mowgli et à tous les louveteaux : c'est le lieu de transmission des savoirs.



« L'enfant veut faire des choses ; aussi, encourageons-le à en faire en lui indiquant la bonne direction, et permettons-lui de les faire à sa manière. Laissons-le se tromper ; c'est à travers les erreurs qu'il commet qu'il forme son expérience. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1916



Chez les Éclaireurs

L'Atelier permet à l'éclaireur ou l'éclaireuse d'acquérir des techniques pour construire avec les autres. Ces compétences sont exploitées lors des réunions qui suivent l'Atelier ou pendant le camp : le scout éprouve beaucoup de satisfaction en voyant que ce qu'il a appris est utile et utilisé.

Exemples (domaine physique)

- Les éclaireurs vivent un atelier pendant lequel ils découvrent des techniques de jonglerie. Lors de la fête d'unité, ils animent un stand où ils apprennent à d'autres à jongler. Pendant le camp, ils agrémentent les veillées de spectacles de jonglerie.
- L'animateur montre quelques techniques de skateboard aux éclaireurs qui s'y essaient. L'atelier se clôture par un parcours d'obstacles.



Chez les Pionniers

Les Ateliers aident le pionnier ou la pionnière à mieux percevoir ses envies et ses besoins. À une période de sa vie où il doit poser des choix qui influenceront son futur, il cerne plus finement qui il est et ce qu'il aime.

Certaines techniques peuvent demander un niveau d'exigence élevé. Par exemple, les pionniers prennent en charge le montage vidéo de leur camp ou de la fête d'unité. Ils découvrent comment prendre de bonnes photos, quelles sont les contraintes techniques pour les mettre en ligne et se renseignent sur la législation relative au droit à l'image.

Cette activité peut être gérée par un membre du staff ou prise en charge par un "expert" extérieur.

Exemples (domaine affectif)

Les pionniers apprennent des techniques de théâtre (se déplacer sur scène, utiliser tout le corps, porter la voix, etc.). Ils mettent ensuite ces apprentissages à profit pour réaliser une pièce de théâtre qu'ils joueront lors de la fête d'unité.

Pour multiplier les idées :

- www.lesscouts.be, dans la partie sur les Ateliers.
- Cahier Les ateliers, tout un programme.





Le Coffre à trésors, c'est une grosse boîte personnelle, une caisse en carton que le baladin ou la baladine décore à sa façon. Chacun y conserve précieusement toutes les petites choses auxquelles il tient. Ce sont les traces visibles de ses découvertes. Cette boîte, c'est son territoire. C'est lui qui l'a fabriquée ou décorée, qui décide ce qu'il va y mettre et ce qu'il veut bien en montrer.

La légende des Baladins

Craquelin et Ana décident de construire leurs coffres à trésors le jour où la pluie les oblige à rentrer tous leurs souvenirs de voyage à l'intérieur de la roulotte. Il n'y a plus moyen de faire un pas, la roulotte est pleine à craquer. Craquelin n'a pas envie de jeter quoi que ce soit. Tous ces objets lui rappellent des moments très heureux.



Découvre cette histoire dans son intégralité dans *La légende des Baladins* disponible sur www.lesscouts.be.

La légende des Baladins existe aussi dans une version gratuite pour les enfants : distribue-la à tous les baladins de ta ribambelle.



« Ouvrez les yeux. »

« Que rien n'échappe à votre attention : un bouton, [...] une plume ou une feuille peuvent avoir une grande importance. »

Baden-Powell, *Scouting for Boys*, 1908

Prendre confiance

Le baladin ou la baladine choisit librement ce qu'il ou elle met dans son Coffre à trésors. Chacun s'engage à respecter les coffres des autres : on n'ouvre pas un coffre sans l'autorisation de son propriétaire, on manipule les coffres avec précaution pour ne pas les abîmer, etc. Grâce aux règles établies ensemble, le baladin fait confiance aux autres et les autres lui font confiance.

Quand réaliser le Coffre ?

Il n'y a pas de règle. Tu peux proposer la réalisation du Coffre à trésors à un moment clé de la vie de la ribambelle. Le jour où vous revenez du bois les bras chargés de mille petites choses découvertes en chemin ; ou encore le jour où vous avez fait de magnifiques bricolages à garder précieusement. Tu peux aussi le proposer en début d'année pour qu'au fur et à mesure des réunions, les baladins prennent conscience de leurs découvertes.

Si ton local ne permet pas de stocker les Coffres à trésors pendant l'année ou si ta section ne possède pas de local, le camp est aussi un bon moment pour les réaliser.



Pour qui ?

Le Coffre à trésors est individuel. Chacun a le sien et se l'approprie en le personnalisant. Tous les baladins ne feront peut-être pas des coffres très décorés. Ils n'ont pas tous le goût du bricolage ou ne se sentent pas tous capables de le faire. Tu peux tout de suite les informer, pour les rassurer, que chacun fait ce qu'il veut et que les coffres ne seront pas comparés.

Une idée pour s'organiser

Découvrir

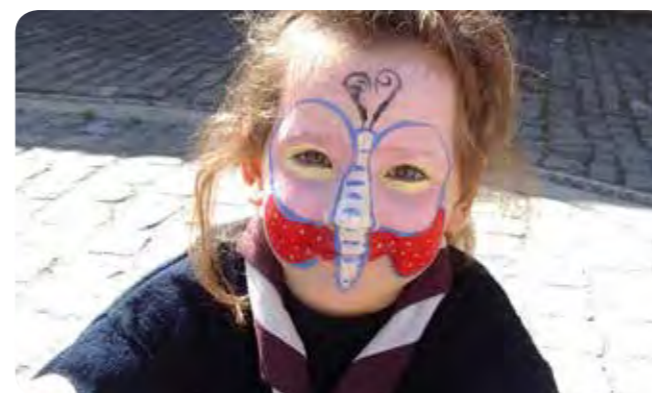
Pour introduire la création des Coffre à trésors, il y a bien sûr l'histoire dans *La légende des Baladins*. Rassemble tes baladins et raconte-leur l'histoire des coffres de Craquelin, Ana et les autres. Tu peux aussi profiter d'un moment où la question : « Que pourrait-on bien faire de ça ? » se pose (les bricolages, la coquille d'escargot, etc.).

Ton rôle

- Raconter ou mimer l'histoire, aider quelques baladins à présenter l'histoire au reste de la ribambelle.
- Apprendre la chanson aux baladins.
- S'assurer que tout le monde a compris.

C'est le moment idéal pour apprendre aux baladins la chanson du Coffre à trésors ; c'est une autre manière de comprendre de quoi il s'agit. Tu peux la découvrir dans le *Balablues*.

Dans mon coffre à trésors,
 Moi, je mets ce que j'adore.
 Dans mon coffre à trésors,
 Ce que j'adore mais encore.
 Mon caillou fétiche,
 Une plume dorée,
 La toute petite fiche,
 Que j'avais gardée.



Fabriquer

Après l'histoire, proposes à tes baladins de fabriquer leurs coffres. Attention ! Prévois le coup avant : chaque baladin doit avoir apporté une boîte à chaussures vide (n'oublie pas d'en avoir quelques-unes en réserve pour ceux qui l'auraient oubliée).

Pendant le bricolage, on peut encore écouter et apprendre la chanson.

Ton rôle

- Mettre le matériel à disposition.
- Encourager, féliciter.

Pendant le bricolage

Pour les décorer, prévois plein de matériel : marqueurs de couleurs, crayons, peinture, pinceaux, gommettes, petits autocollants, papier crépon, colle, papier collant, rubans, coquillages, petits personnages en plastique... et de quoi pouvoir indiquer à qui chaque coffre appartient. Ce qui est important, c'est de retrouver tout de suite son coffre, de lui donner vie avant de parler de ce qu'on va en faire.

Une charte du Coffre

Une fois que les coffres ont été créés, reste à faire quelques petites mises au point. Pour cela, prévois un Conseil de ribambelle. Les questions auxquelles on va répondre doivent être bien claires dans la tête des baladins. Rien ne sert de discuter des heures ou de vouloir être exhaustif. On pourra aussi régler les questions pratiques au fur et à mesure qu'elles se présentent.

- Est-ce que je peux voir ce qu'il y a dans le coffre des autres ?
- Est-ce qu'on peut mettre tout ce qu'on veut dedans ?
- Est-ce que je suis obligé de montrer ce qu'il y a dans le mien ?
- Est-ce qu'on peut le ramener à la maison ?
- Etc.

Toutes les consignes, celles décidées par la ribambelle et celles expliquées par les animateurs, sont rassemblées à un endroit visible de tous. Par exemple, sur une grande feuille ou un tableau. La synthèse de ces idées peut prendre la forme d'une sorte de charte du Coffre à trésor.

Un point d'attention : représenter les consignes à l'aide de pictogrammes ou de dessins pour que les plus jeunes qui ne savent pas encore lire puissent s'en rappeler également.



Que peut-on y mettre ?

Chaque baladin décide de ce qu'il va mettre dans son *Coffre à trésors*.

- **Des souvenirs d'activités** : la recette du cake aux pommes, un bout de la corde qui retenait la princesse prisonnière, le plan pour le trésor d'Adalbert Kourkof, les vies qu'il a gagnées pendant le dernier jeu, etc.
- **Des petits trésors qu'il a trouvés dans la nature** : un magnifique caillou, une plume, une coquille d'escargot, une pomme de pin, etc.
- **Ses propres réalisations** : une photo du jardin japonais de l'équipe verte, le bracelet qu'il a fabriqué pendant les ateliers, etc. Les petits cadeaux qu'il reçoit : des cartes d'anniversaire, un dessin réalisé par Thomas, etc.
- **Les traces des Bivouacs qu'il a pu faire** : un dessin, un bricolage, etc.
- **Les lettres** que Maman et Papa envoient pendant le camp, la dent qu'il a perdue au week-end, etc.

Il est important de bien préciser ce qu'on ne peut pas mettre dans son coffre. Pour éviter les mauvaises surprises et les mauvaises odeurs, on ne peut pas mettre de nourriture, ni d'animaux (ni vivants, ni morts). On ne pourra pas non plus y mettre du matériel d'animation qui appartient à tous comme la colle, les ciseaux, les crayons, etc.).

Et si les baladins ne mettent rien dedans ?

A priori, l'objectif de cet outil, c'est que le coffre existe, pas qu'il soit rempli. Ce qui compte, c'est que le baladin, s'il désire conserver un souvenir concret, ait un espace pour le faire. Mais on ne peut obliger personne à conserver des souvenirs. Ceci dit, un baladin pourrait tout simplement oublier que ce coffre existe. De temps en temps, suggère-lui de glisser ses trouvailles dans son coffre.



Le Coffre à trésors peut aussi faire office de boîte aux lettres

On pourrait proposer de creuser une fente dans le coffre pour faire "boîte aux lettres" et pouvoir y glisser un petit mot sympa, la carte d'anniversaire ou de félicitations pour l'arrivée de la petite sœur, etc. Et si l'un ou l'autre baladin n'a pas encore reçu de courrier au camp, cela permet de lui glisser un **petit mot réconfortant**.

Ton rôle

- À toi de rappeler aux baladins que le coffre est là, de l'inviter à y mettre cette magnifique feuille qu'il vient de te montrer ou ce dessin dont il est si fier.
- Lors du retour d'un jeu, tu peux par exemple dire aux baladins qu'ils peuvent glisser les papiers avec les indices dans leur coffre.
- Après une longue interruption des activités, notamment au début du camp ou après une période de vacances, pourquoi ne pas rechanter la chanson du *Coffre à trésors* en transformant les couplets pour citer les objets que tes baladins ont effectivement mis dans leurs coffres.

Où ranger les Coffres à trésors ?

Idéalement, les coffres doivent être rangés dans un **lieu toujours accessible** par les baladins. Ils ne doivent pas avoir besoin d'un animateur pour accéder à leur *Coffre à trésors*.

Les cas particuliers

- Que faire avec les **baladins de deuxième année** qui ont déjà construit leur *Coffre à trésors*? Plutôt que de leur proposer d'aider un baladin plus jeune à réaliser le sien (c'est quelque chose de très personnel), tu peux leur permettre d'en faire un **nouveau**, ou **d'améliorer et embellir** encore celui qui existe déjà. Tu peux aussi leur demander de raconter l'histoire du *Coffre à trésors* ou d'expliquer ce que l'on va faire.
- En ce qui concerne le **camp**, pourquoi ne pas décider d'emporter les *Coffres à trésors*? Cela permet de faire la liaison entre ce qui se vit pendant les réunions et la grande aventure du camp.
- Et si, en entrant un après-midi dans le local, vous découvrez que **quelque chose sent très mauvais** et qu'il pourrait bien s'agir du contenu d'un des coffres, que faire? Dans la mesure du possible, l'ouverture du coffre doit se faire avec le baladin concerné. Évidemment, si le coffre de Lucie sent très mauvais et qu'elle est justement absente à la réunion, tu peux l'ouvrir.
- Et si, malgré la charte et les *Conseils*, vous constatez un **manque de respect** du coffre des autres? On peut en discuter, tout simplement, et même utiliser *Monsieur Loyal* pour montrer qu'en effet, ça ne fait pas plaisir quand quelqu'un ne respecte pas le petit jardin secret de l'autre.

La visite du Coffre à trésors

De temps en temps, on peut ouvrir tous en même temps les *Coffres à trésors*. Chacun se replonge alors dans tous ses souvenirs et découvertes. L'histoire de *La légende des Baladins*, permet d'introduire ce moment, et souligne notamment l'intérêt de **se mettre bien d'accord pour respecter le jardin secret de chacun**. Veille à bien laisser la liberté à l'enfant de refuser de montrer ses trésors aux autres.

La visite du coffre, c'est aussi l'occasion de vivre un *Bivouac* sur tout ce qu'on a aimé et découvert depuis un certain temps : toutes ces choses que l'on peut voir et toucher aident à se souvenir.



Comprendre tes baladins

Quand on a entre 6 et 8 ans, on a parfois besoin de **traces concrètes et palpables** de ce qu'on a vécu. L'enfant accumule un patrimoine qui lui permet de **prendre conscience de ce qu'il découvre** et de ce qu'il est capable de réaliser. C'est une source de satisfaction : « *Tiens, c'est vrai, je sais faire des bracelets !* ». Il est aussi rassuré de pouvoir conserver ce qui compte pour lui et d'en être responsable. Tout cela participe à un **sentiment de sécurité affective et de confiance**, dont l'enfant de cet âge a besoin pour se construire.





Le Temps de la mue est un Bivouac spécifique à la meute. Chaque louveteau ou chaque louvette s'arrête pour prendre conscience de ce qu'il ou elle a vécu, aimé, appris et découvert dans sa relation avec les autres.

Pendant ce temps dans la jungle...

Kaa change de peau quand la sienne devient trop petite. On observe également des changements dans le pelage des loups : il devient de plus en plus clair au fil du temps. Tes louveteaux aussi grandissent d'année en année : le Temps de la mue les aidera à faire concrètement le point sur leur évolution.



Retrouve l'histoire complète de Kaa dans le cahier *Jungle à la meute* téléchargeable sur www.lesscouts.be.



Quel intérêt ?

L'enjeu principal du Temps de la mue est la **socialisation** du louveteau ou de la louvette car, à cet âge, et grâce à ce que les animateurs mettent en place, il ou elle développe son plaisir et sa volonté d'écouter, s'affirmer, respecter, comprendre, participer et agir en coopération avec les autres : « À la meute, le louveteau vit pleinement avec les autres ».

Le louveteau a un âge qui lui permet de **réfléchir à ses actions passées**. Il est donc prêt à mettre des mots sur ce qui fonctionne bien ou moins bien pour lui dans la meute et à vivre ses premiers retours sur soi.

Pour le louveteau, prendre le temps de s'arrêter un peu à un moment spécifique permet :

- d'apprendre à **mieux se connaître** dans sa relation avec les autres ;
- de prendre conscience que, en un an, il a tout simplement **grandi** ;
- de se rendre compte de la **place** qu'il occupe au sein de la meute et comment il vit pleinement avec les autres ;
- de se fixer un **objectif relationnel** pour la deuxième partie de l'année.

« Nous voulons un Homme sociable. »

Notre ambition éducative

Le scoutisme participe au développement de chaque jeune. Nous voulons qu'il devienne, entre autres, un Homme sociable qui développe avec les autres des rapports authentiques et enrichissants. Il vit harmonieusement tant en société que dans tous les groupes dont il fait partie.



« Nous voulons un Homme conscient et critique. »

Notre ambition éducative

Un Homme conscient et critique connaît ses limites et ses capacités. Il analyse la réalité, pose des choix, prend des initiatives et des responsabilités.

Quand ?

Idéalement, le Temps de la mue se vit en milieu d'année, lors d'une réunion ou d'un mini-camp. De par sa spécificité, il mérite un temps d'attention et de préparation en staff.

Pourquoi à partir du deuxième trimestre ?

- En tant que louveteau, il faut du temps pour se connaître et pouvoir évoquer des situations concrètes vécues.
- En tant qu'animateur, il te faut un certain temps pour connaître tes loups et leur proposer les activités qui leur correspondent au mieux.

Pourquoi en dehors du camp ?

- Le camp est déjà bien chargé et riche en activités. Le Temps de la mue risque de ne pas avoir la place méritée.
- Le camp arrive un peu tard dans l'année pour pouvoir mettre en place les objectifs de socialisation mentionnés.

Pour qui ?

Cette proposition pédagogique est destinée à **l'ensemble de la meute**. Cependant, durant l'activité, les louveteaux sont répartis en différents sous-groupes : sizaine, groupe d'âge et groupe mixte.

Par la réflexion qu'il suscite, le Temps de la mue est surtout une **démarche individuelle**. Même si l'échange entre pairs est possible, chaque louveteau s'exprime en son nom.

Des idées de mise en œuvre

1. KAA A DISPARU

Comme chaque année, à la même époque, le serpent a quitté son arbre en laissant derrière lui sa **dernière peau**. Une peau constituée d'**écailles** colorées... Parmi toutes les écailles de Kaa éparpillées, chaque louveteau recherche son **ancien bricolage** dans lequel il avait glissé son objectif personnel.

Et si on le fait pour la première fois ?

Passes directement à l'étape du parcours d'activités du Temps de la mue. Tu vivras la première étape l'année prochaine, avec le Kaa créé cette année-ci.

Pour la fin de la réunion ou du mini-camp, le défi de la meute est de reconstituer la nouvelle peau de Kaa, à l'image des louveteaux qui composent la meute aujourd'hui.



Le nombre d'écailles correspond au nombre de louveteaux qui composaient la meute l'année précédente. Chaque écaille est un rouleau de papier toilette dont la couleur coïncide avec la couleur du pelage du louveteau en évolution (du rouge au blanc).

Que faire avec les louveteaux de 1^{re} année qui n'ont pas encore d'écailles ?

Donne-leur la carte laissée par Kaa pour qu'ils découvrent où il se cache. Les **plus jeunes louveteaux emmèneront le reste de la meute** sur le lieu du parcours.

Et pour les louveteaux partis à la troupe ?

C'est l'occasion de les retrouver afin de leur remettre, sous la forme d'un cadeau souvenir, leur dernière écaille.



2. PARCOURS D'ACTIVITÉS

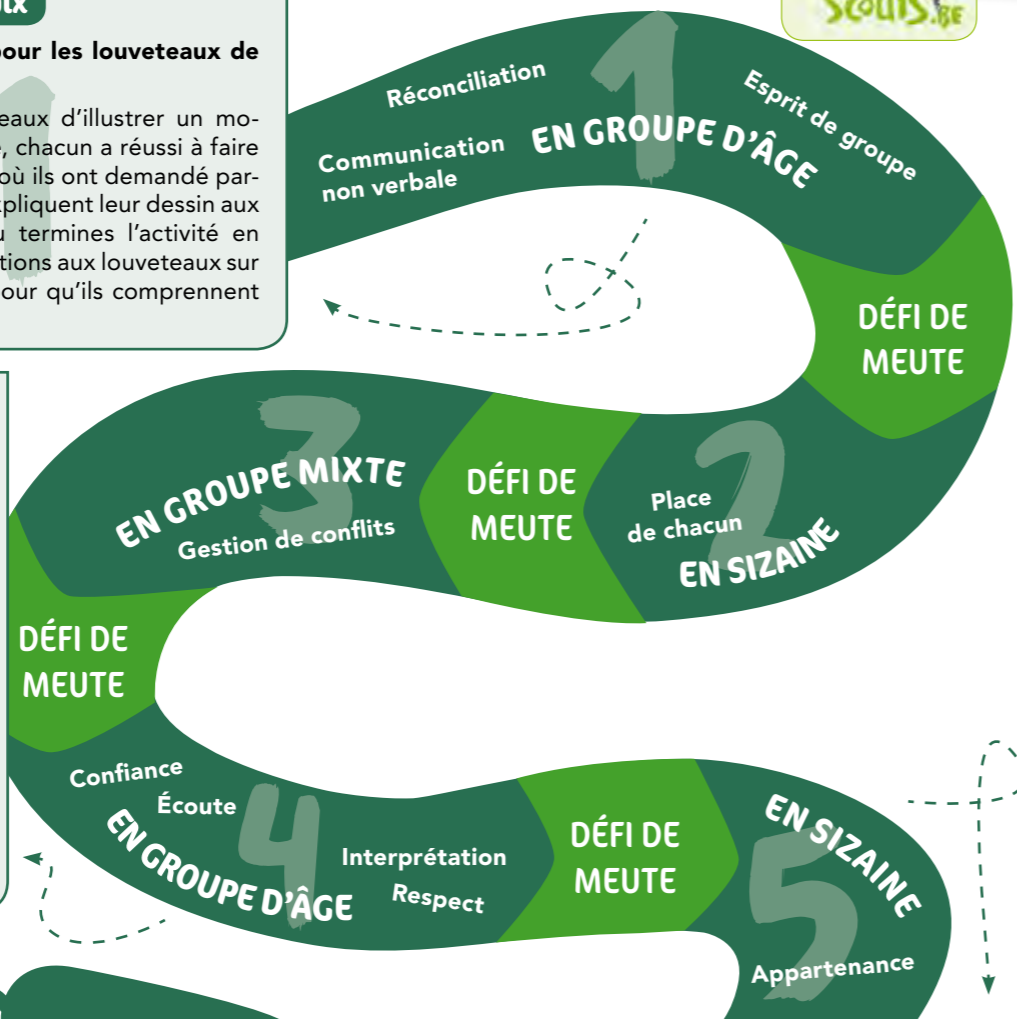
Pour amener les louveteaux à réfléchir à la **qualité de leurs relations avec les autres**, tu peux réaliser une série d'activités, telles que présentées dans le schéma ci-dessous.

Dessine-moi la paix

Exemple d'activité pour les louveteaux de 2^e année

Demande aux louveteaux d'illustrer un moment où, par exemple, chacun a réussi à faire la paix avec un autre, où ils ont demandé pardon. Ils montrent et expliquent leur dessin aux autres louveteaux. Tu termines l'activité en posant quelques questions aux louveteaux sur les thèmes abordés pour qu'ils comprennent ce qu'ils ont appris.

Chaque étape du parcours est détaillée dans le cahier *Temps de la mue*, téléchargeable sur le site www.lesscouts.be.



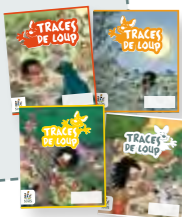
Le sourd-muet

Exemple d'activité pour les louveteaux de 4^e année

Un louveteau se bouche les oreilles pour ne rien entendre. Un autre louveteau se place à deux mètres de lui et essaie de lui faire comprendre une phrase sans parler (exemple : changer de peau comme Kaa, choisir sa nourriture comme Kaa, choisir sa nourriture comme Kaa, choisir sa nourriture comme Kaa). Le louveteau sourd et le louveteau muet devront réussir à communiquer alors qu'un autre groupe de loups empêche le message de passer.

Tout au long du parcours, le louveteau pourra compléter son *Traces de loup* pour avancer dans sa réflexion.

Les *Traces de loup* sont gratuits : distribue-les à tous les louveteaux de ta meute.



L'acrostiche

Exemple d'activité en sizaine

Chaque sizaine écrit le nom qu'elle s'est donné et trouve un mot ou une phrase pour chaque lettre qui définit le petit groupe. Par exemple, pour la sizaine des rouges :

- Rêveurs
- Ogres
- Unis
- Géniaux
- Enormément motivés

DÉFIS DE MEUTE

Lance un **défi de meute** après chaque activité du parcours pour travailler la **coopération** et le **sentiment d'appartenance au clan** :

- **saut en longueur coopératif** : il s'agit d'arriver le plus loin possible en additionnant tous les résultats de sauts en longueur ;
- **le crayon coopératif** : on distribue un labyrinthe dessiné sur papier. Les petits groupes de six doivent dessiner le chemin pour trouver la sortie du labyrinthe avec un seul

- grand crayon ;
- **chaîne de vêtements** : tout le monde contribue à créer une chaîne la plus longue possible grâce aux vêtements apportés par chacun ;
- **alerte incendie... sauvons-nous tous** : il faut quitter le local le plus vite possible en passant un parcours d'obstacles qu'on ne peut franchir qu'avec l'aide des autres louveteaux. Aucun louveteau ne peut rester dans le local.
- **tes idées ?**

3. CONSTRUIRE SON ÉCAILLE INDIVIDUELLEMENT

Après avoir vécu ces activités, chaque louveteau se fixe un **objectif** pour les prochains mois : quelque chose à améliorer dans sa relation avec les autres loups. Cet objectif peut également être illustré par un dessin à coller dans l'écaille.

Pour symboliser le changement physique, il est aussi possible de placer à l'intérieur de l'écaille une photo récente du louveteau. Une photo qu'il redécouvrira l'année suivante...

Chaque louveteau colore et **décore son écaille** symbolisant son *Temps de la mue*. La couleur de fond utilisée correspond à son âge (le rouge entre 8 et 9 ans, l'orange entre 9 et 10 ans, le jaune entre 10 et 11 ans, le blanc entre 11 et 12 ans).



Quelques conseils pour aider les louveteaux à écrire leur objectif :

- S'exprimer en "je".
- Se baser sur des actions concrètes.
- Modifier ou améliorer un comportement.
- Être en adéquation avec son âge et sa personnalité.
- Formuler son objectif/propos en termes positifs.

Exemples d'objectifs :

- J'accepte que les autres louveteaux soient devant moi.
- J'ose dire quand je suis d'accord / pas d'accord / ce que je ressens.
- Quand je me dispute avec un autre louveteau, j'arrête la dispute pour en parler avec lui.
- Je prends la parole lors du Conseil.
- Je laisse le louveteau qui parle aller jusqu'au bout de son idée avant d'intervenir.

Matériel nécessaire

- 1 rouleau de papier toilette par louveteau
- attaches parisiennes
- colle
- matériel varié dans les tons rouge, jaune, orange et blanc (peinture, plumes, etc.)

À la fin de cette activité, chacun reçoit son **nouveau pelage** de loup symbolisée par un insigne qui remplace le précédent.



4. KAA EST DE RETOUR

Une fois toutes les écailles colorées et décorées, il ne reste plus qu'à reconstituer Kaa. Pour cela, récupère la tête de l'année passée (ou crée-en une si tu lances pour la première fois le *Temps de la mue* dans ta meute).

En assemblant les différentes écailles avec les attaches parisiennes, la meute reconstitue la nouvelle peau de Kaa, qui peut retrouver son arbre. Un arbre qu'il ne quittera que pour changer une nouvelle fois de peau, l'année suivante.

Ton rôle

Le *Temps de la mue* est une **démarche de réflexion personnelle** qui doit venir du louveteau. L'animateur est là pour susciter la réflexion au travers de questions ou pour éventuellement reformuler les propos de l'enfant.

L'animateur veille à ce que chaque louveteau appuie sa réflexion sur des **situations concrètes** liées à sa vie et à ses propres expériences d'enfant.

Comme n'importe quel *Bivouac*, le *Temps de la mue* est une proposition de réflexion. Il est utile de répéter au louveteau que cette démarche concerne **ses propres découvertes et ses progrès**, qu'il peut en discuter avec toi mais qu'il n'existe **aucune obligation de présentation face aux autres**.



Alpha (Α) étant la première lettre de l'alphabet grec, le *Badge alpha* marque un début : celui de toute une série de découvertes qui seront vécues à la troupe. Le *Badge alpha* est constitué d'un ensemble d'ateliers pratiques organisés pour les plus jeunes éclaireurs. Il permet d'amorcer les autres *Badges*, de connaître et choisir un domaine de découvertes. Les éclaireurs et éclaireuses sélectionnent, ensemble, les techniques qui sont couramment utilisées à la troupe.

Quel intérêt ?

Le *Badge alpha* permet formellement un échange de savoirs entre éclaireurs. D'une part, cela permet aux plus jeunes, au sein d'un moment construit spécifiquement pour eux, d'avoir un contact privilégié avec leurs aînés ; d'autre part, les aînés ont l'occasion de tenir un *Conseil* pour imaginer et préparer les différents ateliers utiles à de jeunes éclaireurs dans le cadre de leur vie à la troupe.

Le *Badge alpha* est une proposition pour les éclaireurs de 1^{re} année et se vit en début d'année, entre les mois de septembre et décembre.



« Nous voulons un Homme partenaire et solidaire. »

Notre ambition éducative

Lors de la démarche du *Badge alpha*, l'aîné construit des ateliers pour les plus jeunes : il se montre solidaire pour emmener les nouveaux éclaireurs vers plus d'autonomie. Aîné et jeune sont partenaires pour que le plus jeune reçoive un réel apport.



Une idée de déroulement

Choisir les ateliers

Lors d'une première réunion, les animateurs organisent un *Conseil* avec les aînés : ils répertorient les différents sujets qu'ils trouvent intéressants de proposer aux nouveaux éclaireurs. Ensuite, les aînés listent des ateliers parmi lesquels les jeunes pourront choisir.

Préparer les ateliers

Sur base de la liste, chaque atelier est préparé par les aînés avec l'aide des animateurs : ils déterminent combien de groupes doivent être formés, le nombre de participants qu'ils peuvent accepter dans chaque groupe, le matériel à prévoir, la répartition des ateliers selon les forces en présence, etc.

Vivre les ateliers

À la réunion suivante, les éclaireurs participent aux ateliers animés par les aînés.

Faire le point sur ses nouvelles compétences

Un temps de réflexion est organisé après les ateliers. Pendant que les jeunes se penchent sur les techniques qu'ils viennent d'acquérir, les aînés font le point sur leur manière d'animer ou d'expliquer un atelier et de faire vivre une technique.

Recevoir le badge alpha

Un insigne est remis aux jeunes éclaireurs pour marquer leur entrée dans la démarche des *Badges*.

La spirale de cinq couleurs de l'écusson représente les différents domaines de découvertes :

- jaune pour l'affectif ;
- bleu pour l'intellectuel ;
- blanc pour le spirituel ;
- vert pour le physique ;
- rouge pour le social.

Le nœud en son centre rappelle que, chaque jour, le scout agit pour les autres.



Comprendre tes éclaireurs

Le plaisir de réussir et la fierté sont de puissants stimulants pour agir. Les éclaireurs goûteront à la nouveauté dès leur entrée à la troupe lors de jeux, défis, etc. Mais l'adolescence apporte son lot de tensions pour les jeunes qui ont à la fois envie d'être aimés et besoin d'être reconnus dans leur différence.

Lors de la démarche du *Badge alpha*, le jeune éclaireur appréciera être félicité, encouragé et soutenu par son entourage, que celui-ci soit constitué des aînés de la troupe ou du staff.



Pour découvrir ensemble : le carnet *Azimut*, disponible via www.lascouterie.be ou téléchargeable sur www.lesscouts.be.

L'*Azimut* est gratuit : distribue-le à tous les éclaireurs de ta troupe.





Les Badges permettent à l'éclaireur et à l'éclaireuse de découvrir et/ou de se perfectionner dans un ou plusieurs domaines, sur base d'un programme conçu avec l'aide d'un animateur, d'une animatrice, d'un aîné ou d'une aînée.



Quel intérêt ?

Les Badges sont l'occasion pour l'éclaireur ou l'éclaireuse d'"apprendre à apprendre".

Tout d'abord, le large champ de découvertes permet à l'adolescent d'éveiller sa curiosité : l'éclaireur peut choisir sa spécialisation en fonction de ses goûts, des besoins de sa patrouille ou de la troupe et des nécessités pour les projets à mener.

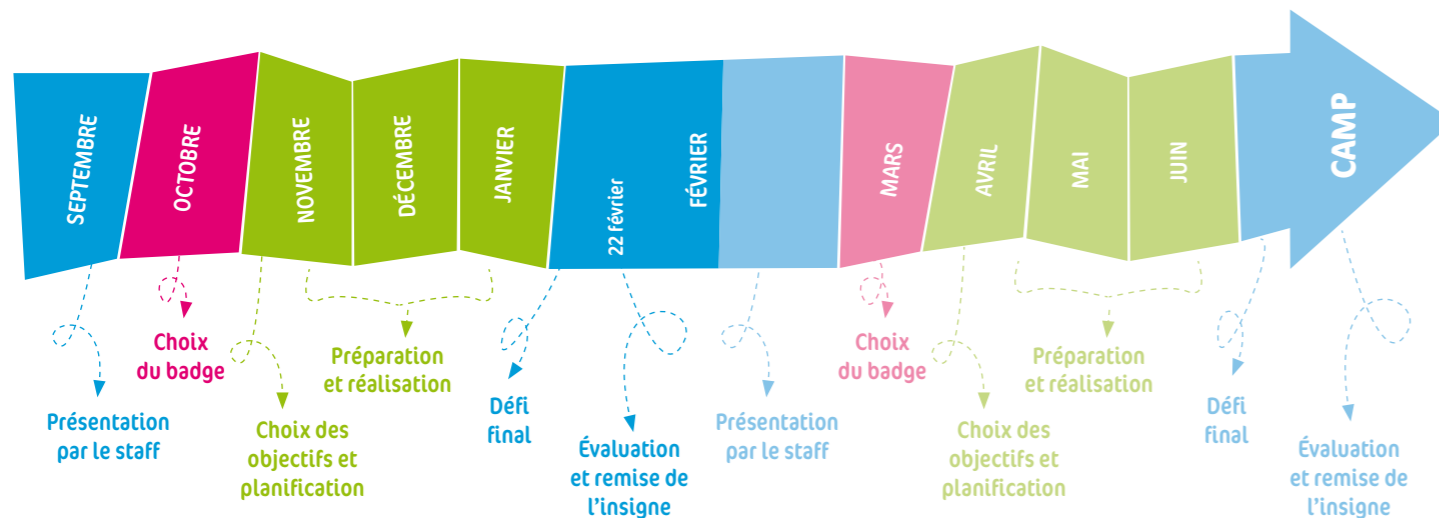
Ensuite, l'éclaireur étant le maître d'œuvre, les différents objectifs qu'il se fixe répondent parfaitement à ses besoins et lui procure le plaisir d'apprendre.

Enfin, l'accomplissement du Badge apporte à l'adolescent un sentiment de compétence, d'habileté, de talent reconnu.

Lors des différentes étapes de la réalisation de son Badge, l'éclaireur sera aidé par un animateur ou par un aîné. Cet apport sera intense la première fois et diminuera au fil du temps.

Un Badge se réalise sur mesure : deux personnes différentes au sein d'une même troupe n'accomplissent pas les mêmes actions pour un même Badge. C'est logique puisque les points de départ et les défis fixés sont différents.

Parmi les éclaireurs de ta troupe, certains ont une plus grande soif d'apprendre que d'autres. À toi de les encourager à se fixer des défis à la mesure de leurs capacités.



« Le scout respecte son corps et développe son esprit. »

Article 10 de la Loi scout

C'est pour se développer dans toutes ses dimensions que le scout entre dans la dynamique des Badges et des découvertes qui y sont liées.

Quand et pour qui ?

Les Badges constituent une proposition pour tous les éclaireurs, dès le 22 février (jour de l'anniversaire de Baden-Powell) de leur première année (une fois qu'ils ont obtenu leur Badge alpha) et tout au long de leur vie à la troupe.

Idéalement, la démarche des Badges est programmée deux fois par an : une fois de septembre à février (pendant que les plus jeunes réalisent le Badge alpha) et une deuxième fois de février au grand camp. Certaines dates phare (échéances, étapes fixées) peuvent se situer pendant les congés scolaires. Et le Badge peut se conclure, pour les premiers aux alentours du 22 février et, pour les autres, au cours du grand camp.

Pour les éclaireurs de première année qui viennent de découvrir les cinq domaines de développement lors du Badge alpha, le second semestre est idéal pour se lancer dans un premier Badge qui pourra se conclure durant le grand camp.

Une idée de déroulement

Explications

Que ce soit en troupe ou en petits groupes, au sein d'un jeu ou pendant un rassemblement, pendant dix minutes ou pendant une après-midi, prends le temps d'expliquer à tes scouts le principe des Badges. Ils sont tous différents et personnels : chaque éclaireur se prend en main, depuis le choix du Badge jusqu'à l'évaluation finale, tout en étant soutenu par un animateur ou un aîné.

Récolte d'idées

Le plus gros frein est souvent l'inquiétude de trouver des objectifs pertinents. Pour permettre à chacun et chacune de trouver des exemples concrets, propose un jeu à poste ou d'attaque de camps pendant lequel une des missions consiste à donner un maximum d'idées pour chaque thème (les dix Badges sont présentés un peu plus loin).

Réflexion personnelle

Un temps doit être laissé à chaque éclaireur pour qu'il pointe les compétences déjà obtenues dans cette matière et lesquelles il souhaiterait découvrir.

Il est intéressant de laisser le choix aux éclaireurs de dernière année : se lancer une fois encore dans la démarche des Badges ou accompagner les plus jeunes.



L'Azimut permet aux éclaireurs de structurer le déroulement de leur badge.





Objectifs

Chacun des éclaireurs relève ce qu'il a envie d'apprendre ou ce qui est nécessaire aux projets que la troupe ou la patrouille est en train de mener. Il traduit ensuite ce qu'il a listé sous forme d'objectifs.

Pour être utilisable, chaque objectif correspond à une question courte et précise, à laquelle les seules réponses possibles sont oui ou non. Par exemple, pour le *Badge Pilote* : « Est-ce que je connais les consignes de sécurité du Hike-book à mettre en pratique lors du déplacement de la patrouille sur une route ? »



Voici deux exemples de reformulation d'objectifs pour que ceux-ci soient explicites et évaluables.

Nom du Badge	Objectif vague	Objectif précis et mesurable
Correspondant	Me renseigner sur les totems des autres	« Pour le 22 février, je conçois une fiche Totem concernant chaque éclaireur totemisé de ma patrouille. Je la glisse dans notre tally de patrouille. Y figurent : le prénom du scout, sa photo, son totem et son quali, une photo et les caractéristiques de l'animal et les couleurs d'épaule. Je souligne, parmi ces caractéristiques, celles qui correspondent particulièrement à l'éclaireur. »
Sportif	Apprendre de nouveaux sports	« Pour le 15 mai, j'adapte les règles du football traditionnel. J'apporte le matériel nécessaire et je prépare une explication orale des nouvelles règles. J'organise un match de 30 minutes. À la fin du match, 2/3 des éclaireurs doivent avoir apprécié le sport rénové. »

Planning et réalisation

L'éclaireur choisit un certain nombre d'actions (entre trois et six par exemple) et détermine une date butoir pour chaque objectif en regard des événements, parmi une série de dates fixées par le staff. Chaque action nécessite une préparation, une recherche préalable, une documentation... qui sera notée dans l'*Azimut*.

Quel temps faut-il consacrer aux Badges pendant les réunions ?

Certaines actions peuvent avoir lieu lors d'une réunion. Il faudra donc les insérer dans le planning de l'année. Au total, quelques heures suffisent : une heure lors de la réunion de lancement, puis une entrevue de suivi toutes les deux semaines pour une mise au point. Ton intérêt, tes relances et tes conseils motiveront les éclaireurs à réaliser leurs objectifs.



Évaluation et insigne

Quand le dernier objectif est atteint, l'éclaireur, accompagné de la personne qui l'a soutenu, individuellement, en patrouille ou en groupe de même badge, fait le point sur le parcours réalisé. Ce moment d'évaluation se termine par une décision de l'éclaireur lui-même sur l'obtention ou non du *Badge*.

L'écusson est remis en rassemblement ou lors d'un autre moment privilégié (par exemple : pendant une veillée pour les troubadours ou à la fin d'un repas pour les intendants).

Peut-on "rater" un Badge ?

L'abandonner ou le postposer oui, le rater non. L'insigne se porte quand les objectifs fixés ont été atteints, puisqu'il symbolise le fait que certaines compétences ont été acquises.

« Notre critère pour l'obtention des badges n'est pas le fait qu'on ait atteint un certain niveau de connaissances ou d'habileté, mais la quantité d'efforts qu'on a fournis. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Les dix Badges

Il existe dix *Badges* qui couvrent des domaines variés : ils permettent à chaque éclaireur de se fixer des objectifs précis et pertinents, en fonction de ses capacités et de ses envies de découvertes.



ARTISTE
Créer de belles choses avec ses dix doigts.
Peindre ; sculpter ; réaliser une œuvre d'art ; composer des poèmes ; réaliser les décors d'une fête d'unité ; aménager le local ; faire du théâtre, de l'expression corporelle, des masques, des grimaces ; construire la maquette du camp...

BRICOLEUR

Maîtriser des outils ou des techniques, faciliter la vie quotidienne.
Faire de la mécanique, de la plomberie ; réparer un vélo ; construire des caisses à savon ; souder ; faire de l'électricité ; entretenir des outils...



CAMPEUR
S'installer le plus confortablement possible avec un minimum de moyens.
Monter et entretenir une tente ; choisir le bon endroit pour la monter ; connaître et réaliser différents types de feux ; faire un woodcraft ; équilibrer son sac à dos...

CORRESPONDANT

Transmettre à d'autres un message sous différentes formes, décoder un message que d'autres envoient.
Réaliser un reportage photos, une vidéo d'une activité, une interview, un sondage ; monter et se servir d'une radio ; faire connaître sa section dans le quartier ; créer un site web...



FRÈRE DE TOUS
Aller à la rencontre de l'autre, faire en sorte que chacun ait sa place dans le groupe, interpeller par rapport à des valeurs.
Mettre sur pied des activités d'accueil, d'ouverture ; veiller à l'intégration des nouveaux ; animer une réflexion sur ce que l'on pense et ce que l'on vit ; préparer une cérémonie...

INTENDANT

Concevoir et réaliser des repas.
Élaborer des menus ; équilibrer son budget ; réaliser une spécialité du chef ; entretenir son matériel...



NATURALISTE

Découvrir, comprendre, respecter et protéger le monde dans lequel on vit.
Construire une station météo ; découvrir les étoiles ; vivre un camp respectueux de l'environnement ; aménager un étang ; reconnaître des arbres et des oiseaux...



PILOTE

Se situer, se déplacer avec sa patrouille aussi bien en ville que dans les bois.
Lire une carte, un azimut, les coordonnées Lambert ; se servir des horaires des transports en commun, d'un plan de ville ; s'orienter ; connaître et appliquer les mesures de sécurité lors des déplacements ; tracer l'itinéraire du Hike...



SPORTIF

Connaître les limites de son corps, découvrir de nouveaux sports, avoir l'hygiène de vie d'un champion.
Organiser des olympiades ; animer le dérouillage matinal ; concevoir des menus de sportif ; augmenter ses performances dans différents domaines ; maîtriser de nouvelles techniques...



TROUBADOUR

Mettre de l'ambiance, de la bonne humeur dans le groupe.
Animer des petits jeux ; se constituer un fichier de jeux ; mener une veillée ; apprendre un répertoire de blagues, de saynètes, de sketches ; jouer d'un instrument de musique ; lancer des chants...





Ton rôle

- Avec ton staff, vous vous **mettez d'accord** sur l'organisation des *Badges*, concrètement. Y aura-t-il un accompagnement de la part d'un aîné ? L'éclaireur est-il "obligé" de préparer un *Badge* ? Quels types de *Badges* sont proposés ?
- Vous **déterminez les types d'accompagnement possibles** : soit chaque animateur s'occupe avec l'aide des aînés de deux ou trois thèmes ; soit chaque animateur encadre les éclaireurs d'une même patrouille ; soit chaque éclaireur choisit une personne qui l'accompagne parmi les animateurs et les aînés ; soit...
- Vous **préparez une présentation** et une technique de choix des *Badges* qui sera proposée aux éclaireurs. Une technique assez simple à mettre en place est de faire une exposition de photos présentant les *Badges* réalisés par les éclaireurs des années précédentes pour inspirer et montrer ce qu'il est possible de faire.
- Vous **définissez la gestion pratique** des *Badges* : au sein des réunions, en petits groupes, individuellement...
- Vous **planifiez les grandes étapes** de l'année pour permettre aux éclaireurs de placer leurs objectifs personnels aux dates les plus propices en fonction du calendrier de la troupe.

Chaque éclaireur bénéficie d'un soutien

Des moments pour faire le point en cours de route sont organisés après chaque date butoir, en patrouille, avec la personne qui l'accompagne ou avec un animateur. C'est l'occasion pour les éclaireurs d'éventuellement modifier le programme initialement prévu, de s'adapter et, au besoin, de se réorienter.

L'éclaireur va définir ses **objectifs** ; à toi de l'aider à les formuler pour qu'ils soient précis, mesurables et planifiés dans le temps. Ils doivent être adaptés au niveau de compétence de l'adolescent : stimulants, réalistes, ni trop simples, ni trop compliqués.

Tu veilles à ce que l'adolescent respecte le plan qu'il s'est fixé et réalise ses **défis**.

Tu crées des espaces pour qu'il puisse faire le point et évaluer son **parcours**. En effet, la démarche des *Badges* est l'occasion, pour l'éclaireur, de réaliser un *Bivouac* sur son cheminement : ce qu'il a déjà découvert, ce qu'il aimerait encore découvrir, ce qu'il a aimé...



L'éclaireur se découvrira sans doute des passions, que tu devras parfois canaliser et que le jeune devra apprendre à analyser. Par contre, si l'éclaireur se heurte à des difficultés, veille à rendre les critiques constructives tout en cherchant de nouvelles pistes.

ÇA S'EST FAIT

Pour notre fête d'unité, chaque patrouille devait prendre une part active dans l'organisation du spectacle. Un des éclaireurs, pour réaliser son *Badge Troubadour*, avait choisi comme but : « *construire une animation pour l'ensemble des personnes présentes* ». Il a alors créé, animé et mis en scène, avec quelques autres éclaireurs motivés par son objectif, un jeu du style *Les Z'amours*. Ce fut un réel succès !

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

ÇA S'EST FAIT

Lors des derniers camps, les constructions n'étaient pas tellement variées. Un de nos éclaireurs a alors décidé de passer son *Badge Campeur* pour booster sa patrouille et rendre le woodcraft du camp le plus original possible... Il a réalisé des plans, des maquettes... afin de « *réaliser un pilotis sans creuser dans le sol avec maximum 15 perches* ».

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

Comprendre tes éclaireurs

Au moment de l'adolescence, le cerveau fait un grand bond en avant : c'est le stade de la **pensée formelle**. Le jeune :

- est capable d'élaborer des **stratégies** et de résoudre des problèmes car il cerne mieux ses besoins ;
- parvient à rassembler, analyser et sélectionner les **informations** ;
- peut tirer des **conclusions** générales à partir de ses expériences ou de ses observations ;
- construit des systèmes et des **théories**, crée d'autres mondes.

La démarche des *Badges* est donc particulièrement appropriée pour un adolescent de cet âge car elle l'amène à se sentir compétent et reconnu dans une spécialisation qu'il a choisie.

« Un vrai éclaireur est toujours le plus patient des hommes : il ne se montre pas ennuyé quand il ne réussit pas immédiatement, mais il attend et travaille avec calme et détermination, dans les grandes choses comme dans les petites, jusqu'à ce que, à la fin, il obtienne le résultat recherché. »

Baden-Powell, *Yarns for Boy Scouts*, 1909



Pour progresser ensemble : le carnet *Azimut*, disponible via www.lascouterie.be ou téléchargeable sur www.lesscouts.be.

L'*Azimut* est gratuit : distribue-le à tous les éclaireurs de ta troupe.





Aller à la rencontre d'experts, de personnes extérieures à la troupe, pour partager leur savoir-faire dans des domaines comme la nature (avec un agent du Département nature et forêts de la Région wallonne), les relations sociales (avec une association qui œuvre pour les personnes malvoyantes et aveugles), la sécurité (avec des pompiers), etc. Les Brevets, c'est l'occasion de devenir un véritable acteur dans la société, mais aussi de faire bénéficier la troupe et le scoutisme d'une reconnaissance extérieure.

Quel intérêt ?

Outre la démarche d'apprentissage commune aux Ateliers et aux Badges, les Brevets ajoutent deux notions :

- le fait de **sortir de la troupe**, tout en restant dans une démarche scout de l'apprentissage ;
- la notion d'**acte citoyen** puisqu'un Brevet scout concerne des techniques tournées vers les autres (par exemple : apprendre la langue des signes permet la rencontre d'autres personnes, qu'elles soient scout ou pas).

Quand et pour qui ?

Les Brevets sont proposés aux éclaireurs et éclaireuses aînés de la troupe (3^e et 4^e années).

Ils peuvent se réaliser durant l'année, quelle que soit la période. Deux manières de faire sont proposées aux éclaireurs :

- soit l'éclaireur s'inscrit, individuellement, à un week-end Brevets Éclaireurs organisé par la fédération en octobre et en mars ;

« Le scout s'engage là où il vit. »

Article 2 de la Loi scout

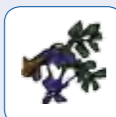
La démarche des Brevets répond à l'aspect actif, entreprenant, porteur de changement de notre mouvement. C'est en réalisant des apprentissages avec des professionnels ou des passionnés compétents dans leur domaine que les scouts ouvrent leurs horizons et leurs champs d'aptitudes pour, ensuite, s'engager à leur tour et devenir des citoyens actifs et responsables.

- soit il suit le fonctionnement des Badges, en invitant un partenaire extérieur qui lui partagera son savoir (un parent menuisier qui lui présente une technique à expérimenter lors du woodcraft, un professeur d'éducation physique qui le sensibilise à des sports d'équipe originaux, etc.).

Les week-ends Brevets Éclaireurs

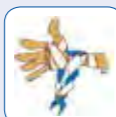
Nature et forêt

Partager la passion d'un agent du Département nature et forêts par diverses activités au cœur de la nature.



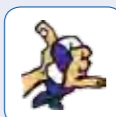
Soins-Ô-Scouts

Apprendre à intervenir efficacement face aux petits accidents de la vie de tous les jours grâce à des mises en situation concrètes et plus réalistes les unes que les autres.



Langue des signes

Découvrir les bases de la langue des signes afin d'entrer en communication avec des personnes sourdes et malentendantes tout en étant sensibilisé à leurs réalités quotidiennes.



Nageur-sauveteur

Par des jeux de découverte et des mises en situation, découvrir les gestes, les réflexes à avoir en cas d'accident en milieu aquatique ainsi que les habitudes à prendre avant une activité scout au bord de l'eau.



Sécurité

Avec des pros de l'intervention, apprendre les bons gestes qui protègent les personnes dans la vie courante et comment gérer les moments critiques.



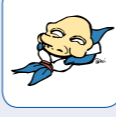
Cuisine

Découvrir et expérimenter les trucs et ficelles pour cuisiner simple et sympa, gérer une intendance, veiller à l'hygiène alimentaire, etc.



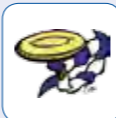
Tous en scène

Par des jeux et des mises en situation théâtrales, apprendre à communiquer autrement et être à l'aise face à toutes les situations.



Sports insolites

Pratiquer des sports ne demandant pas trop de matériel et sortant de l'ordinaire tout en s'appuyant sur la citation « mens sana in corpore sano » (un esprit sain dans un corps sain).



Médias

Découvrir la photographie numérique et apprendre les bases du photoreportage, son utilité et ses applications dans la vie scout.



Ton rôle

En tant qu'animateur ou animatrice, tu inities la participation à un Brevet en présentant aux aînés les deux types d'organisation possible.

En les mettant en contact avec des parents, des proches de l'unité qui ont un savoir à transmettre, les éclaireurs peuvent en prendre en charge la réalisation.

Parle à tes éclaireurs des week-ends que propose la fédération : ils permettent la rencontre avec des adultes passionnés et heureux de faire découvrir leur domaine de prédilection à des jeunes motivés. Ils favorisent également les contacts entre éclaireurs du même âge, issus de troupes et d'horizons différents. **Chaque éclaireur réalise qu'il appartient à un mouvement fédéral et pas seulement à une unité ;** ces partages ajoutent une dimension particulière à ces moments de découvertes.



ÇA S'EST FAIT

- Notre camp d'été devait se dérouler en Bretagne, en bord de mer. Du coup, nous avons demandé à nos CP de suivre le Brevet Nageur-sauveteur afin d'acquiescer des gestes qui pourraient leur être utiles.
- Notre troupe avait eu l'idée de réaliser son camp en radeau sur la Semois. Nous avons demandé à nos aînés de participer au Brevet Nageur-sauveteur.
- Nous avons envoyé tous nos aînés au week-end Brevets Éclaireurs afin de profiter de ce week-end pour vivre une activité uniquement avec les plus jeunes de la troupe et ainsi tisser des liens plus étroits avec ceux-ci.

Témoignages recueillis lors d'un T3 Éclaireurs



Comprendre tes éclaireurs

L'adolescence, période de transition vers l'âge adulte, est une phase de construction pendant laquelle **les expériences vécues se révèlent souvent fondamentales** pour les choix futurs, professionnels ou personnels. L'horizon de l'adolescent ne se cantonne plus exclusivement à sa famille et à l'école. **Il découvre aussi le monde qui l'entoure** avec ses pairs. Son besoin d'appartenance à un groupe l'amène à s'engager dans des projets collectifs.

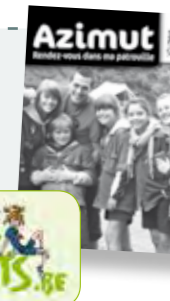
Face à ce constat, il s'agit d'aider les adolescents à mieux construire leur avenir en leur donnant les moyens de devenir acteurs de leurs parcours personnel, professionnel et social, en encourageant leurs prises de responsabilité, mais aussi leur sens de l'engagement. La volonté "d'agir ensemble", inhérente à l'adolescent, lui permet d'expérimenter la vie de groupe et de découvrir des compétences souvent peu exploitées ou mises en valeur dans le cursus scolaire. **Les adolescents s'engagent par étapes**, en commençant souvent par des projets ludiques pour s'orienter, par la suite, vers des actions de volontariat ou de bénévolat.

La vie chez les scouts, caractérisée par sa richesse humaine et l'étendue de ses activités, constitue un formidable levier pour développer l'engagement des adolescents et leur permettre de **s'épanouir**. Lors des Brevets, de nombreux champs d'exploration leur sont ouverts : sport, culture, environnement, aventures, solidarité humanitaire ou de proximité, participation citoyenne, etc.

Lors des activités de découverte, le scout se sent estimé, respecté, apprécié par les autres. C'est dans ces conditions qu'il ira chercher la force et la détermination d'aller de l'avant dans ses projets.

Pour se perfectionner ensemble : le carnet **Azimut**, disponible via www.lascouterie.be ou téléchargeable sur www.lesscouts.be.

L'**Azimut** est gratuit : distribue-le à tous les éclaireurs de ta troupe.





L'itinéraire constitue un projet de découverte que le pionnier ou la pionnière entreprend à titre personnel. L'adolescent choisit librement le domaine qui l'intéresse, se fixe un objectif, en détermine les étapes et identifie les personnes susceptibles de l'épauler. Il apprend à mieux connaître ses qualités et ses compétences et, pourquoi pas... en acquiert de nouvelles.

Quel intérêt ?

- Stimuler la **curiosité pour le monde** dans lequel le pionnier vit, non seulement scout mais aussi non-scout (social, culturel, physique, technique, etc.).
- Favoriser l'**esprit critique** par rapport à cet environnement : est-ce juste ? pas juste ? quelles sont les **valeurs** auxquelles je crois et qui fondent mon jugement ?
- Croire en sa **capacité à faire bouger les choses** : s'indigner ne suffit pas ; agir, aussi modeste que soit l'action, est une manière de changer le monde et de s'engager là où on vit.
- Acquérir ou perfectionner des **compétences** dans des domaines où le pionnier choisit de devenir acteur de ses choix.
- Nourrir la **confiance en soi** (je suis capable d'entreprendre) et l'**estime personnelle** (je me donne le droit d'entreprendre).

« **Nous voulons un Homme conscient et critique.** »

Notre ambition éducative

Le pionnier pose ses propres choix et prend ses responsabilités pour mener son *Itinéraire* à bien. Fort du soutien de son animateur, il renforce certaines capacités, voire en développe de nouvelles. En réalisant son objectif par lui-même, il apprend à mieux se connaître.

Be a pi - Bouge avec le monde !

C'est un week-end réservé aux pionniers de **première année**. Ceux-ci y vivent un *Itinéraire* dans son entièreté et vont notamment à la **rencontre de sherpas**, c'est-à-dire de personnes qui sont expertes dans un domaine donné, qui osent "se mouiller" pour les autres et témoignent de leur engagement dans la société. À cette occasion, cinq *Itinéraires* sont proposés aux pionniers :

- Réseaux ;
- Santé ;
- Droits de l'homme ;
- Interculturalité ;
- Écologie.



Les inscriptions à *Be a pi* sont individuelles et se font au 02.508.12.00 ou sur www.lesscouts.be.

Quand et pour qui ?

L'idéal est de proposer à tous les pionniers de réaliser **deux Itinéraires maximum par an**, un par semestre, afin de laisser du temps et de l'énergie pour d'autres activités. Dans son *Itinéraire*, **chaque pionnier est accompagné d'un coach** de son choix, qui peut être un animateur ou pas.

Avec ton staff, prévois **trois moments clés dans le planning du poste**, en début ou en fin de réunion, lors de conseils de poste par exemple, pour :

1. **Lancer l'idée** et inviter les adolescents à choisir le domaine dans lequel ils souhaitent s'impliquer ;
2. Donner aux pionniers l'occasion de **faire le point** sur l'avancement de leur projet. Et, pourquoi pas, leur laisser du temps en réunion pour **progresser** dans la réalisation de leur objectif ;
3. **Célébrer** l'aboutissement des efforts de tous. Ce troisième moment peut prendre plusieurs formes :
 - si l'*Itinéraire* le permet, les pionniers en réalisent l'action finale devant le poste tout entier ;
 - chaque pionnier témoigne de ce qu'il a accompli, avec éventuellement des photos ou vidéos à l'appui ;
 - une petite cérémonie, au cours de laquelle les écussons seront remis, peut être l'occasion de fêter les découvertes de tous.



Quels sont les Itinéraires possibles ?

DROITS DE L'HOMME

Observer ce qui se passe autour de soi, même au-delà de nos frontières. Faire vivre les droits de l'homme et agir en citoyen du monde.

Visiter un centre fermé, participer à une action d'Amnesty International...



ÉCOLOGIE

Sensibiliser à la trace que chacun laisse dans l'environnement et prendre conscience de l'impact de sa consommation sur la planète.

Visiter un centre d'enfouissement des déchets, gérer un potager communautaire sur l'année...



EXPRESSION

Utiliser un domaine artistique que l'on maîtrise (ou en découvrir un nouveau) pour parler de soi.

Réaliser un tricot urbain, créer un nouveau chant scout en rap ou slam...



INTERCULTURALITÉ

Partir à la rencontre de l'autre, de celui qui est socialement/physiquement/spirituellement/culturellement différent de soi, pour essayer de le comprendre, découvrir qui il est et échanger avec lui.

Manger un repas dans le noir, participer à une fête de fin de ramadan...



NOUVELLES TECHNOLOGIES

Les comprendre et apprendre à les utiliser, dans le scoutisme ou ailleurs !

Filmer le camp avec une GoPro et réaliser le montage au retour, créer une websérie...



RÉSEAUX

Prendre conscience de la manière dont les réseaux, réels ou virtuels, se construisent. Définir l'image de soi que l'on veut donner à travers les réseaux sociaux. Comprendre leurs atouts et dangers pour les utiliser au mieux.

Organiser un débat sur les dérives des réseaux sociaux, se sensibiliser à l'utilisation des données personnelles sur internet, organiser la projection d'un film sur le cyberharcèlement puis en discuter avec les autres...



RACINES DU FUTUR

Comprendre d'où le pionnier vient, qui il est aujourd'hui et réfléchir à qui il aimerait être demain.

Effectuer des recherches pour reconstituer son arbre généalogique, organiser une exposition sur le passé de son village...



SANTÉ

Garder l'équilibre, faire des choix par rapport à la société de consommation et aux dépendances diverses. Faire vivre l'article de la Loi scout : « Le scout respecte son corps et développe son esprit » !

Organiser une rencontre avec des personnes fréquentant les Alcooliques Anonymes, faire venir un bus qui propose de la prévention contre les MST, l'usage des drogues...



SPORT

Découvrir un nouveau sport. Mettre son corps au défi : se fixer un objectif dans le respect de ses limites.

Se préparer pour une course de fond, organiser une initiation au skate-board pour le poste...



ANIMATION

Découvrir le rôle d'animateur : une nouvelle facette du scoutisme et un moyen de se rendre utile dans la société.

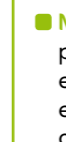
Pour les pionniers de dernière année : partir en exploration dans les sections de l'unité, participer aux *Pi-days*, créer un jeu pour le poste...



Tous ces itinéraires, le pionnier peut les vivre de manière **locale, nationale** ou **internationale**. Par exemple, pour l'itinéraire *Interculturalité*, le pionnier pourrait :



■ **Local** : proposer ses services dans une maison de repos de sa commune ;



■ **National** : organiser des rencontres entre un poste de langue néerlandaise ou allemande et le sien, autour d'activités conçues pour entrer en contact avec les autres pionniers, comme un grand jeu avec des équipes mélangées ;



■ **International** : profiter de la possibilité offerte par JOTI/JOTA (jamboree on the internet/ jamboree on the air) de dialoguer, via internet ou sur les ondes radios, avec des scouts du monde entier.



Comment se déroule un Itinéraire ?

L'itinéraire, que ton pionnier est sur le point d'entreprendre, comporte trois étapes.

1. CHOISIR SON ITINÉRAIRE



A De même qu'un randonneur se plonge dans les prospectus et autres carnets de routard, se laissant inspirer par ses envies de paysages ou de dénivelés, le pionnier est appelé à **choisir entre dix Itinéraires possibles** et à se composer son propre **rêve des sommets**.



B Une fois l'itinéraire déterminé, la préparation du voyage commence. Première action : **rencontrer un expert, appelé sherpa**, et échanger avec lui autour des actions que celui-ci entreprend, la passion qui l'anime, les difficultés auxquelles il se confronte.



C À l'issue de cette rencontre, le pionnier est invité à faire un retour sur lui-même et à s'interroger sur la manière dont il peut, à son tour, **être acteur** dans ce territoire :

- *Qu'est-ce qui m'interpelle, en positif (j'ai envie de) et en négatif (je suis indigné par) ?*
- *Quelle est la valeur qui se cache derrière mon envie ou mon indignation, qu'est-ce que je voudrais promouvoir (en positif) ou défendre (en négatif) ?*
- *Quelle action concrète pourrais-je mener pour promouvoir ou défendre cette valeur ? Cette action peut s'inscrire :*
 - dans un **cadre local** (mon quartier, mon réseau) ;
 - à l'**échelon national** (participation à un événement belge ou action qui, menée localement, a un impact national) ;
 - dans une **perspective internationale** (événement à l'étranger ou action qui, menée depuis la Belgique, implique une dimension internationale).

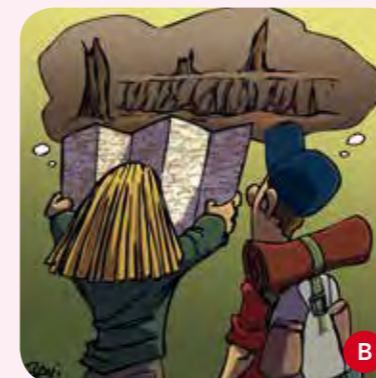
En répondant à ces questions, le pionnier se définit un but, appelé **coordonnées géographiques**, que sa marche lui permettra de rejoindre.

2. PRÉPARER SON SAC-À-DOS

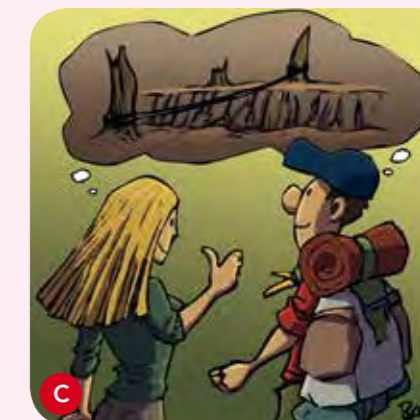
Dès qu'il a précisé son objectif, le pionnier entre dans la phase des préparatifs de son projet.



A Il se choisit un **coach**, quelqu'un qu'il connaît bien et en qui il a confiance, pour l'accompagner dans sa marche. Celui-ci, un peu comme un parrain ou une marraine de Promesse, s'engage à le seconder sur sa route, partager avec lui les joies des découvertes et, peut-être aussi, l'épauler dans les moments de découragement, s'il y en a.



B Ensuite, le pionnier se penche sur la **cartographie** pour étudier le dénivelé : « *quels sont les obstacles que je vais rencontrer ? Comment vais-je les vaincre ? Comment puis-je me préparer ?* »

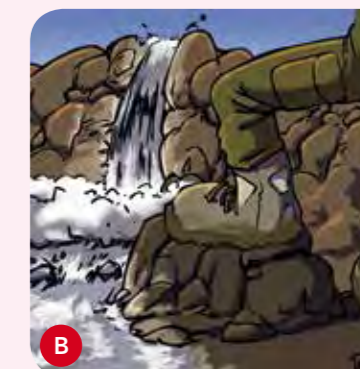


C Enfin, le pionnier **balise son Itinéraire** : avec l'aide de son coach, il dresse une check-list de ce qu'il doit faire ou mettre en place avant de passer à l'action. Cette préparation peut inclure l'**apprentissage ou le perfectionnement d'une technique** nécessaire au projet qu'il s'est fixé. Il n'est pas exclu qu'à cette étape, le pionnier, fort de sa réflexion, souhaite préciser ou ajuster ses coordonnées.

3. PARTIR À L'AVENTURE



A Fin prêt, le pionnier peut démarrer son **escalade**, c'est-à-dire réaliser, point par point, ce qu'il a prévu dans sa check-list.



B Pour terminer, il ne lui reste plus qu'à accomplir sa **cascade**, autrement dit l'action locale, nationale ou internationale par laquelle il s'engage là où il vit. De cette manière, il devient acteur dans l'itinéraire qu'il s'est choisi et s'emploie à rendre le monde meilleur.



Ton rôle

Que tu sois choisi comme coach ou pas, tu restes l'animateur de chacun des pionniers du poste et disponible, en cas de besoin, pour :

- **Soutenir sans imposer** : tu aides le pionnier à aller au bout de ses rêves. Ce qui veut dire écouter, conseiller, épauler, tout en laissant la place à la liberté et l'inventivité.
- **Encourager** : il y aura sans doute des difficultés et, parfois, des moments de découragement. Le pionnier aura peut-être besoin de toi pour se remotiver ou ajuster son projet.
- **Mettre en avant les découvertes**, quelle que soit l'issue de l'itinéraire, et insister sur l'importance de la démarche plutôt que sur le résultat. L'essentiel est d'aller au bout de ce que l'on entreprend.
- En cas de difficulté, bien **faire la différence entre l'activité, la compétence mise en œuvre et la personne** : « Ce n'est pas parce que les choses ne vont pas comme tu veux que tu n'es pas capable d'y arriver ou que tu es nul ! »
- **Respecter la volonté du pionnier** : l'itinéraire est une démarche qui se choisit librement, selon ses envies et ses centres d'intérêt. Le pionnier détermine lui-même le domaine qu'il souhaite découvrir.

Ton pionnier patauge un peu sur les sentiers de sa randonnée ? Pas de panique ! Tel un carnet de bord ou tally personnel, son GPS, qui reprend dans les détails toutes les étapes de la démarche, fourmille de mille et une idées pour réaliser un itinéraire, de bonnes questions à se poser, de trucs et astuces à adopter.

Écologie

Prends conscience de ton empreinte écologique.

Exemple : visite un site d'enfouissement de déchets, gère un potager communautaire sur l'année...

Local National International

J'ai choisi cet itinéraire le 5 / 2 / 2015.

Voici les raisons de mon choix : *consommer des produits hors saison a un impact écologique important.*

Mon sherpa est *Laurence, une agricultrice de mon village.*

J'ai pensé à cette personne parce que *elle pratique la culture raisonnée.*

Ce qui m'a interpellé dans le territoire que j'ai sélectionné, c'est *qu'avant, on consommait des légumes de saison toute l'année.*

J'ai imaginé une action concrète à accomplir en rapport avec cet itinéraire, sur le plan local, national ou international.

La voici : *participer à la gestion du potager collectif voisin du local durant toute une saison.*

Points d'attention

- Il est important que chaque pionnier choisisse un **Itinéraire et une cascade à sa mesure**, qu'il est possible de réaliser en quelques semaines, pour ne pas s'essouffler. Évidemment, si ton scout opte pour suivre des cours de guitare à l'académie, gérer un potager de quartier ou participer à un marathon qui a lieu dans dix mois, l'itinéraire durera plus longtemps. Le but est d'être conscient du temps que cela prendra pour décider de sa cascade en connaissance de cause.
- Dans tous les cas, et surtout si le pionnier décide de préparer et réaliser un *Itinéraire* exclusivement sur ses temps libres, il est important de **prendre régulièrement de ses nouvelles**, même si tu n'es pas son coach, et de t'intéresser à l'avancement de son projet. Le conseil de poste est le lieu rêvé pour inviter chacun à partager aux autres l'état d'avancement de son *Itinéraire*.
- Attention aux sherpas qui profiteraient de la rencontre avec les pionniers pour faire de la propagande ou qui chercheraient à recruter des jeunes pour leur association : ce n'est pas l'enjeu de la démarche ! À nouveau, s'informer régulièrement des *Itinéraires* en cours auprès de tes scouts te permettra de vérifier qu'ils sont en contact avec des **personnes bien intentionnées** à leur égard.

Peut-on "rater" un Itinéraire ?

L'objectif fixé pour l'itinéraire était trop ambitieux et n'a pas été atteint ? Ou au contraire, trop facile et rapidement réalisé ? Ce n'est pas grave ! L'essentiel de la démarche réside dans le fait que le pionnier **développe des compétences**. Ce n'est pas le résultat final qui détermine si oui ou non, il peut recevoir son écusson, mais bien **l'évaluation de sa démarche d'apprentissage** avec son coach.

Comment favoriser un dialogue constructif et vrai ?

Comment écouter activement le pionnier et l'accompagner sans te substituer à lui :

- Fais abstraction de ta propre manière de percevoir et de comprendre les choses et mets-toi dans la peau du pionnier : essaie de voir, d'entendre et de ressentir comme lui.
- Une fois que tu as réussi à abandonner ton propre point de vue pour adopter le sien, pose des questions pour compléter l'information : « Qui ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ? Que ressens-tu ? »
- Pour être sûr de regarder la situation avec les lunettes du pionnier, reformule : « Tu dis ceci, ai-je bien compris ? »
- Évite de lui dire comment toi, tu t'y prendrais ; aide-le à trouver ses propres solutions.



Si tu es choisi comme coach, ton rôle consistera à **soutenir le pionnier sans faire les choses à sa place**. Pour que le projet n'en reste pas au stade du papier, il faudra le **motiver** à se lancer dans la préparation proprement dite et à respecter les échéances fixées. Il aura aussi besoin d'être encouragé pour progresser dans son *Itinéraire* : essaie de susciter des **moments d'échanges privilégiés** avec lui, même en dehors des réunions, à l'occasion d'un coup de fil par exemple, pour faire le point sur les avancées de son projet.



Comprendre tes pionniers

L'itinéraire, quel que soit son aboutissement, tend à **consolider la confiance en soi et l'estime de soi**. Car le pionnier est un futur adulte, toujours en construction. Or, la préparation de la cascade, si elle est jalonnée de difficultés, et sa réalisation, si elle est en-deçà des attentes du pionnier, peuvent le fragiliser au lieu de l'aider à grandir. C'est ici que **ton rôle est irremplaçable**. Accompagner ton scout en soulignant ses efforts, les avancées et les améliorations de son projet transformera les possibles déceptions en occasions d'inventer une meilleure manière d'atteindre son objectif.

Par ailleurs, entre 16 et 18 ans, le pionnier construit sa propre vision du monde. Comme tout grand ado, il a remis en question les modèles de son enfance et est à présent **en quête de nouveaux repères personnels et qui lui conviennent**. À ce stade, toutefois, les opinions tranchées, habituelles à cet âge, risquent de fausser sa démarche. L'aider à relativiser ses opinions, à confronter ses rêves à la réalité, et à **se construire un système de valeurs propres et réfléchies**, est une belle manière de le soutenir dans la construction de lui-même.

Pi-days

Si les **pionniers de deuxième année** pensent devenir animateurs, propose-leur de vivre l'*Itinéraire Animation*. Les actions posées par le pionnier pourraient être : partir en exploration dans les autres sections de votre unité (action locale) ou participer à un *Pi-days* (action nationale).



Les pionniers y découvrent le **projet éducatif du scoutisme** et remplissent leur sac-à-dos de **techniques pour animer** des enfants ou des adolescents, tout en rencontrant des pionniers d'autres horizons. Participer à un *Pi-days* est une action concrète ou cascade nationale qu'un pionnier peut réaliser afin de clôturer son *Itinéraire Animation*.

Les *Pi-days* sont organisés plusieurs fois sur l'année. Les inscriptions sont individuelles : lesscouts@lesscouts.be ou 02.508.12.00.

« La répression de l'égoïsme et le développement de l'amour et du service des autres apportent un changement intérieur total qui peut transformer la personne. La question qui se pose à elle n'est plus : "Que puis-je avoir ?", mais "Que puis-je donner dans la vie ? »

Baden-Powell, *Yarns for Boy Scouts*, 1909

5 LA LOI ET LA PROMESSE



Notre *Loi* n'est pas un règlement. Elle est une route vers un idéal. Elle exprime des valeurs partagées dans lesquelles il est proposé à chaque scout de grandir.

LA LOI ET LA PROMESSE

Chaque scout et chaque scoute dans le monde adhère, dans son propre langage, à une Loi et une Promesse. Elles sont inspirées de celles conçues à l'origine par Baden-Powell, fondateur du scoutisme.

La Promesse

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoute mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.
Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la Loi scoute. »

La Loi scoute

- 1 Le scout fait et mérite confiance.
- 2 Le scout s'engage là où il vit.
- 3 Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
- 4 Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
- 5 Le scout accueille et respecte les autres.
- 6 Le scout découvre et respecte la nature.
- 7 Le scout fait tout de son mieux.
- 8 Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
- 9 Le scout partage et ne gaspille rien.
- 10 Le scout respecte son corps et développe son esprit.

La Promesse est indissociable de la Loi. Elle marque l'adhésion aux valeurs vécues dans le scoutisme et engage à vivre et à agir en cohérence avec celles-ci.

Éduquer aux valeurs

Notre Loi est un moyen pour éduquer aux différentes valeurs essentielles qui permettent de vivre en société : la confiance, le respect, la solidarité ou le partage. Ces valeurs sont exigeantes et personne ne les vit d'emblée. Il faut les découvrir graduellement avant d'y adhérer pour ensuite les utiliser comme référence privilégiée dans nos choix de vie.

Les valeurs scout selon l'OMMS¹⁴

« Comme l'indique le terme lui-même, une valeur est quelque chose de fondamental, de durable et qui représente quelque chose d'important. Les valeurs de quelqu'un, ce sont toutes ces choses qui ont de l'importance pour cette personne, ce à quoi elle croit, ce qu'elle considère comme capital et qui, de ce fait, influence très largement son comportement, sa vie tout entière [...].

Les valeurs sont exprimées dans des principes qui sont les lois fondamentales, les convictions qui reflètent un idéal, une certaine vision de la société [...]. Ces principes ne sont pas des idées abstraites, ils imprègnent le scoutisme dans toutes ses dimensions et orientent la manière de vivre de ses membres. »

14. Principales caractéristiques du scoutisme, Bureau mondial du scoutisme, Genève, septembre 1998.

Se situer par rapport à un idéal

Parmi les références du scoutisme, la Loi est l'une des plus riches. Elle est à la fois un rappel des valeurs fondamentales de la vie scoute et un moyen pour la découvrir petit à petit, avant de la comprendre et d'y adhérer.

La Loi scoute appelle chacun à se situer par rapport à dix phrases courtes. Petit à petit, au fil des apprentissages et des expériences, le scout pourra se construire un cadre de référence basé sur les valeurs intégrées de la Loi scoute.

Faire de son mieux

« Pour quelqu'un qui arrive dans le mouvement, les principes énoncent ce qu'il doit être prêt à accepter et à mettre en pratique, de son mieux. Dans le cas des jeunes, plus particulièrement, "accepter" ne veut pas dire "comprendre intégralement".

La pleine compréhension de toutes les implications de ces valeurs viendra avec le temps, lorsque la personne aura été dans le mouvement pendant un certain temps. »¹⁵

15. Principales caractéristiques du scoutisme, Bureau mondial du scoutisme, Genève, septembre 1998.

Faire le lien entre les trois principes : proposer un idéal



Animation aux valeurs ou spirituelle ?

« **Nous voulons un Homme intérieur.** »

Notre ambition éducative

Dans le scoutisme, nous voyons deux dimensions à l'intériorité : **éthique** car nous partageons des valeurs, et **spirituelle** car nous cherchons à donner du sens à notre vie.

Moments forts

La *Promesse* marque l'adhésion aux valeurs de la *Loi* scout. Elle se vit habituellement chez les Éclaireurs, mais d'autres moments qui la préparent ou la renouvellent peuvent ponctuer notre parcours dans le scoutisme :

- Monsieur *Loyal* chez les Baladins ;
- le *Message au peuple libre* chez les Louveteaux ;
- l'*Engagement* chez les Pionniers ;
- et la *Parole d'animateur*.



Promesse

Moments forts

Ouverture religieuse

Nous souhaitons accompagner chacun dans son développement spirituel, dans une volonté d'**ouverture** et de **respect des convictions de tous**. Qu'il s'agisse d'une **croissance religieuse partagée par la majorité** du groupe ou d'une **confession minoritaire**, une place doit lui être faite et des animations mises en œuvre. Au quotidien, dans un rythme hebdomadaire ou ponctué par les moments forts de la vie scout ou religieuse, cérémonies et célébrations sont partagées dans le groupe.



Cérémonies et célébrations

La vie scout est ponctuée de cérémonies et/ou célébrations (accueil, passage, *Promesse*, *Totémisation*, etc.) qui, au travers de **rites** et d'un **langage symbolique**, mettent en évidence la dimension spirituelle.

Animations Sensation

Des fiches d'animation spirituelle sont proposées pour chaque branche. Pour **donner du sens** à la vie, **réfléchir à la transcendance** ou à **l'émerveillement**, les activités disponibles sont **simples** et peuvent être adaptées pour chaque groupe.



Animations spécifiques

Jeux, activités, *Ateliers* et discussions peuvent être conçus avec l'objectif de **partager nos valeurs**. Certains se prêtent mieux aux réunions, d'autres, au camp.



Animations spécifiques

Animation aux valeurs (Loi scout)

Animation spirituelle

Au quotidien

Au quotidien

Animations Sensation

Une dimension spirituelle

Dans une démarche d'exploration intérieure, le développement spirituel est **naturellement présent**. Il est lié à notre quotidien et se vit dans les valeurs découvertes au travers de nos activités et expériences.

Les **valeurs relationnelles** présentes dans la *Loi* évoquent des **valeurs plus profondes** qui peuvent nous conduire à découvrir et partager un sens spirituel ou religieux.



Au quotidien

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.

Des **moments partagés**, des **silences** ou des **gestes porteurs de sens** permettent aux scouts de se développer dans cette dimension.

Au quotidien

Chez les enfants, la confiance est vécue dans une **relation rassurante** avec les animateurs. Peu à peu, l'enfant s'ouvre au groupe et découvre qu'il est possible de **partager et de vivre une forme de solidarité**.

Pour les adolescents, la fraternité et la prise de responsabilité sont expérimentées dans un *Hike*, en *Patrouille*, avant de les vivre ailleurs que dans la troupe. Les valeurs sont ainsi transmises, naturellement, dans les activités de la section et de l'unité et **les scouts se les approprient graduellement**.





Notre *Loi* (avec la *Promesse*) est un moyen pour éduquer aux différentes valeurs essentielles qui permettent de vivre en société. Ces valeurs sont simples, mais elles ne sont pas innées. Il faut donc les découvrir et les expérimenter avant d'y adhérer. De cette manière, la *Loi* n'est pas vécue comme un règlement imposé. Elle témoigne de ce qu'on a choisi librement de vivre et qui nous pousse à passer à l'action.



Les valeurs scoutes

L'intégration progressive des **valeurs scoutes** peut prendre plusieurs voies. Elle suit un schéma d'apprentissage basé sur l'expérience, la découverte et l'exploration. Chacun peut ensuite y adhérer, les faire siennes et les proposer aux autres.

- | | | |
|--------------------|------------|-------------------------|
| CONFIANCE | ENGAGEMENT | LOYAUTÉ |
| SERVICE | JUSTICE | SOLIDARITÉ |
| FRATERNITÉ | ACCUEIL | RESPECT DE SOI |
| RESPECT DES AUTRES | NATURE | ÉMERVEILLEMENT |
| CURIOSITÉ | OUVERTURE | ACCEPTATION DES LIMITES |
| RESPONSABILITÉ | EFFORT | DON DE SOI |
| COURAGE | PARTAGE | SIMPLICITÉ |
| | GÉNÉROSITÉ | |

« La Loi scout est notre force disciplinaire contraignante. Le scout n'est pas gouverné par des interdictions, mais guidé par des indications positives. La Loi scout est établie comme guide de ses actes et non comme instrument de répression de ses défauts. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Plusieurs chemins

Cette intégration progressive des valeurs peut prendre différentes formes (voir *Loi et Promesse*, pages 158-159) :

- une prise de conscience informelle au quotidien ;
- des moments spécifiques d'animation aux valeurs ;
- des moments forts, dont la *Promesse* fait partie.

Proposer des animations spécifiques

Pour prendre conscience des valeurs, rien de tel que de poser des mots sur des actes, de proposer des jeux ou des activités qui permettent de mieux les comprendre.

Des animations aux valeurs adaptées à toutes les branches sont disponibles sur www.lesscouts.be.



Ton rôle

Faire vivre les valeurs avec cohérence

La première étape pour faire vivre les valeurs de la *Loi* scout, c'est au cœur de ton animation qu'elle se passe.

Dans la relation que tu vis avec les scouts, dans les activités que tu choisis pour les réunions ou le camp, dans la vie quotidienne ou en groupe, tu fais passer certains messages. Tu fais preuve de **cohérence**. Si tes paroles reflètent ce que tu penses, si tes actes sont en accord avec tes pensées, les scouts trouveront des références pour se construire. La *Loi* sera alors portée par ceux qui la font exister et ne sera pas considérée comme un règlement (imposé de l'extérieur).

Mettre en place des moments privilégiés

Dans les pages qui suivent, tu trouveras des propositions pédagogiques pour vivre des moments forts qui ponctuent le parcours scout. La *Promesse* marque l'adhésion, mais d'autres dispositifs la préparent ou la renouvellent.

Faire ou renouveler sa Promesse

Si la *Promesse* n'est pas vécue à la troupe, elle se vivra dans d'autres groupes : au poste ou en unité, lorsque l'on s'engage à devenir animateur d'une section ou même d'une unité. Il existe des textes d'engagement adaptés pour chacun : pionniers, animateurs, animateurs d'unité... Ces textes permettent aussi de renouveler sa *Promesse*.

5. LA LOI ET LA PROMESSE

5. LA LOI ET LA PROMESSE





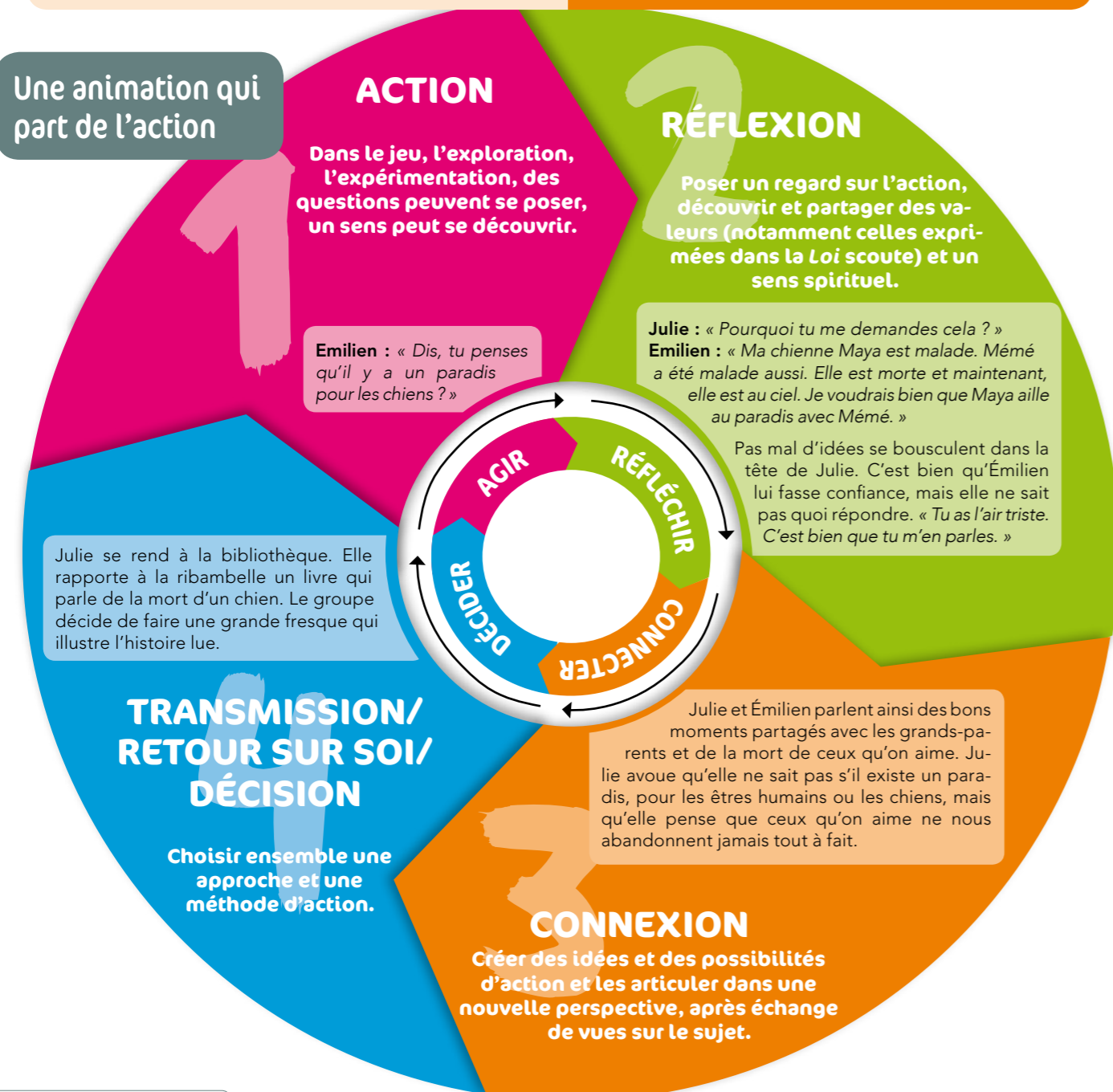
L'animation spirituelle, comme l'animation aux valeurs, part de ce qui est expérimenté au cœur de la vie quotidienne. Elle propose une démarche basée sur l'intuition et la relation, ce que les scouts et scoutesses peuvent expérimenter ou découvrir. Elle s'appuie sur l'imaginaire et les symboles, se vit dans les échanges et le partage, et pas uniquement dans la sphère privée.

Répondre à des questions

- Qui suis-je ?
- Pourquoi suis-je ici ?
- Comment faire la différence entre ce qui est bon et ce qui est mal ? Pourquoi devrais-je être bon ? Pourquoi y a-t-il tant de mal dans le monde ?
- Quel est le sens et la finalité de ma vie ?

L'animation spirituelle propose à chaque scout des références pour aller au-delà de la conviction individuelle.

Ces références, religieuses ou non, lui permettent de mieux connaître et comprendre l'héritage spirituel de sa propre communauté. Il peut ainsi donner du sens à la vie et en tirer des conclusions pour agir en respectant les choix spirituels des autres.



Quel intérêt ?

- Parce que le développement spirituel est l'un des cinq domaines (affectif, intellectuel, moral ou spirituel, physique et social) dans lesquels chacun de nous grandit. Si l'on veut atteindre un épanouissement global, on ne peut escamoter cette dimension.
- Parce que le principe spirituel fait partie de l'idéal auquel nous adhérons au moment de notre Promesse (avec le principe personnel et le principe social), comme tous les scouts ailleurs dans le monde.
- Parce qu'il ne suffit pas de dire: « Je suis ouvert à tous, quelles que soient les croyances et les convictions », c'est encore mieux de le vivre et de le traduire en action.
- Parce qu'il est difficile d'éviter le sujet quand on vit 24h/24 avec des scouts que l'on apprend à connaître peu à peu et avec qui on partage des moments forts.

Pour qui ?

Chaque tranche d'âge est concernée par le développement spirituel et tu fais toi aussi partie du processus. Il est difficile de rester en dehors des activités d'animation spirituelle. Si tu cherches à vivre ça de loin, il est probable que les scouts vont t'interpeller. Il ne s'agit pas de prendre toute la place. Le plus souvent, avec simplicité, ils attendent juste que tu dises ce que tu penses. Évidemment, cela ne paraît pas si simple au début, mais tu peux développer tes capacités dans ce domaine.

Quand ?

L'animation spirituelle est au cœur de la vie en général et de la vie scout en particulier.

Quelle que soit la forme adoptée, l'animation spirituelle suit les grands rythmes humains :

- **Rythme quotidien** : matin, soir, repas.
- **Rythme hebdomadaire** : réunion, jour spécifique pour prier, se réunir ou célébrer (dimanche, shabbat, vendredi, etc.).
- **Temps forts de l'existence humaine** : naissance, parrainage, rites de passage vers l'âge adulte, mariage, funérailles.
- **Moments de la vie scout** : passages, moments forts d'adhésion aux valeurs, camps, fêtes d'unité, événements fédéraux (formation, actions, etc.).
- **Fêtes religieuses** : Pâques, Noël, Aïd el Kebir, Yom Kippour.



Des éléments essentiels et une ouverture religieuse possible

Le domaine spirituel est une part importante du développement de chaque scout. Il ne se vit pas seulement pour soi, mais aussi dans les échanges plus personnels avec les animateurs, dans les moments de partage de la vie du groupe. Cette spiritualité se développe donc dans des moments informels, dans des moments spécifiques ou plus formels (voir Loi et Promesse, pages 158-159).

Quant à l'ouverture religieuse, elle se vit dans les mêmes moments, mais elle constitue une possibilité et pas une obligation. Dans cette optique, chacun doit pouvoir vivre de tels moments s'il le souhaite, même quand il ne partage pas la même confession que la majorité du groupe.



Exemple de cartes de vœux réalisées par une section à l'occasion de la fête de l'Aïd el Kebir.



Ton rôle

Être attentif aux besoins et aux préoccupations

« Mes pionniers sont touchés par les injustices qu'ils voient, je les ai invités à rencontrer des demandeurs d'asile dans un centre de la Croix-Rouge. Confrontés à la réalité de ce qu'avait vécu un jeune de leur âge en Guinée, ils ont été bouleversés. »

Être vrai en acceptant nos limites

« Je ne me sens pas toujours à la hauteur pour répondre aux questions existentielles de mes baladins. L'un d'entre eux m'a demandé récemment pourquoi c'était difficile d'aimer tout le monde... Il m'a expliqué les raisons pour lesquelles il aimait moins l'un ou l'autre dans la ribambelle. Pas facile d'être tous copains. Je lui ai dit que ça m'arrivait à moi aussi, que je faisais des efforts. Il m'a répondu qu'il savait qu'un autre animateur m'énervait, mais que j'essayais de rester cool. Pfff, quelle lucidité ! En même temps, nous avons conclu tous les deux que c'était mieux de rester cool. »

Être partenaire actif dans les questionnements

« Ça serait plus simple si on pouvait simplement jouer avec eux, mais on est 24h/24 ensemble et on apprend à se connaître. La vie, l'amour, la mort, Dieu, le meilleur et le pire de nous, autant de sujets qui arrivent forcément dans les conversations. C'est le début de la fin de l'insouciance de l'animateur scout. »

Être éveilleur et témoin des observations et des émerveillements

« En vivant des activités avec nos louveteaux pour apprivoiser la nuit, nous ne savions pas que nous ferions en fait une veillée Sensaction. Nous avons perçu à quel point nos loups sont sensibles aux ambiances. Même les plus nerveux se sont mis à écouter... »

Être ouvert à l'expression des sentiments et des émotions

« Pour les Totémisations, parmi d'autres actions, on demande aux éclaireurs de se présenter aux autres lors de la veillée pendant laquelle ils vont recevoir leur totem : sketch, lettre, mime, chanson... Tout est possible. Un jour, une éclaireuse, plutôt timide, a confectionné un bouquet de fleurs pour nous expliquer qui elle était. Cela a pris tout son sens lorsque, durant la cérémonie, les aînés de la troupe lui ont donné le quali qu'ils lui avaient trouvé : c'était coquelicot, parce que, comme cette fleur, elle montrait toute sa beauté un peu fragile lorsqu'on ne la déracinait pas... »

Des freins à lever

Tant dans l'animation spirituelle générale que dans l'ouverture religieuse, des difficultés apparaissent. Mais elles peuvent être contournées.

Animation spirituelle

- Elle nous confronte à des questions auxquelles on a peur de ne pouvoir répondre, des émotions auxquelles on ne pourrait faire face.
- Elle apparaît comme une affaire de spécialistes, experts dans l'animation alors qu'on peut juste être soi.

Ouverture religieuse

- Elle met mal à l'aise parce qu'elle semble venir de l'extérieur et que son langage n'est pas celui du groupe.
- Elle propose des outils inconnus tels que : prières, célébrations, textes sacrés, etc.
- Elle dépend de l'interaction et donc du bon vouloir de chacun et chacune sans avoir de signaux clairs pour sentir si on est "dans le bon".

Une ressource extérieure ?

L'animation spirituelle des scouts est entre tes mains. C'est toi qui connais le mieux les jeunes qui te sont confiés. Néanmoins, surtout dans le domaine de l'ouverture religieuse, tu peux faire appel à un spécialiste : un prêtre, un pasteur, un imam, un rabbin, un aumônier, un animateur en pastorale, qui te soutiendra, apportera un témoignage précieux pour les scouts ou t'aidera à concevoir et vivre des cérémonies et célébrations porteuses de sens.

Une animation spirituelle, c'est :

- une animation scout ;
- une animation ouverte à tous ;
- une animation qui ne demande pas forcément à l'animateur de se dévoiler ;
- une animation où il y a de la place pour des réponses/des références de différentes religions/philosophies ;
- une animation qui n'a pas une obligation de résultat.

Les fiches Sensaction sont autant de propositions pour que chacun, animateur ou scout, se sente à l'aise dans l'animation spirituelle.

« Un développement spirituel actif et ouvert à la différence. »

Notre Charte

Le développement spirituel est l'objet de tout un paragraphe de notre Charte qui exprime plusieurs enjeux :

- Notre mouvement est **ouvert à tous**, sans distinction d'origine, de culture ou de croyance. Cette ouverture permet le dialogue.
- La spiritualité est un **facteur de compréhension mutuelle** entre les Hommes. Cette compréhension peut aider à faire évoluer positivement les tensions, voire les désirs et les projets qui divisent parfois l'humanité.
- Notre action éducative ne peut **pas se limiter à une neutralité bienveillante**.
- Le scoutisme est un **lieu d'échange d'idées, de partage et de dialogue**.
- Les animateurs sont des **éveilleurs qui suscitent la réflexion et l'échange** en s'appuyant sur des références, entre autres chrétiennes, pour aller au-delà de la conviction individuelle.
- Notre fédération évolue dans le sens d'une **cohabitation de plusieurs références religieuses et philosophiques**.

Fiches Sensaction

Pour vivre une animation spirituelle avec tes scouts, tu peux t'inspirer des fiches Sensaction. Il en existe une vingtaine par branche, qui couvrent des sujets variés (la confiance, la gratuité, l'émerveillement, Dieu, l'amour, la mort, etc.). À télécharger sur : www.lesscouts.be.





D'une branche à l'autre

Chez les Baladins

À partir de 6 ans, l'enfant s'ouvre au monde. Il pose des questions, exprime des doutes. De petits détails peuvent attirer son attention pendant de longues minutes, ou bien le laisser silencieux, tout absorbé, émerveillé.

Le baladin ou la baladine se laisse interpellé par ce qu'il ou elle perçoit. Il ou elle apprend qu'il existe des réalités invisibles. Ton rôle est de l'encourager dans cette démarche.



Chez les Louveteaux

Chez l'enfant de 8 à 12 ans, on peut distinguer trois catégories de sens spirituel.

- Le sens du **présent, de l'ici et du maintenant** : le louveteau ou la louvette est conscient-e de soi et de la situation présente.
- Le sens du **mystère** : ce sens dépasse complètement la personne, fait appel à l'imagination, se vit à travers les images et le symbolisme.
- Le sens des **valeurs** : le louveteau ou la louvette se pose, à partir d'elles, des questions sur le sens de ce qu'il ou elle vit.

L'animation spirituelle à proposer aux louveteaux part idéalement de **l'action**. Tu peux t'appuyer sur **des symboles et un imaginaire** comme celui du *Livre de la jungle* et sur **les valeurs** qu'ils vivent dans la meute.



Chez les Éclaireurs

L'éclaireur ou l'éclaireuse traverse une période d'incertitude et remet en question divers aspects de sa vie, y compris ses croyances. Cette interrogation ne débouche pas forcément sur une rupture avec sa foi ou ses valeurs, mais le jeune se met **en quête d'une identité personnelle**. Sur le plan spirituel, le questionnement porte sur sa capacité à croire, garder espoir, faire confiance à la vie.

Les **rites et symboles** lui sont pourtant de plus en plus accessibles. Un éclaireur ou une éclaireuse peut percevoir le message porté par la symbolique, mais il ou elle peut aussi **rejeter certaines pratiques** proposées par l'école ou par ses parents.

Dans cette recherche d'identité, tu peux t'appuyer sur le moment fort d'animation aux valeurs qu'est la *Promesse*. Les valeurs construites dans le groupe lui sembleront sûres parce qu'il ou elle les aura expérimentées.

Parallèlement, **soigner les rites et les gestes** posés l'aidera à donner du sens à cette adhésion. C'est **dans la relation** et le partage dans le petit groupe, en patrouille, ou dans certains tête à tête avec les animateurs qu'il ou elle pourra aller au-delà de certaines peurs et ainsi se construire sur de nouvelles bases.



L'épanouissement spirituel

Un des trois principes du scoutisme

Pour nous inviter à nous ouvrir à une réalité qui nous dépasse ou pour alimenter notre intériorité, chacun se doit d'acquérir une meilleure connaissance et compréhension de l'héritage spirituel de sa propre communauté tout en respectant les choix spirituels des autres.

Petit à petit, en allant à la découverte de ce qui donne sens à la vie, on en tire des conclusions pour agir au quotidien.

Chez les Pionniers

Le pionnier ou la pionnière s'ouvre de plus en plus au monde qui l'entoure. Il ou elle recherche ses propres valeurs et des repères qui correspondent à ses idéaux. Il ou elle a besoin que **ces références** soient **justes et cohérentes** et que les adultes de son entourage en témoignent.

En tant qu'animateur ou animatrice Pionniers, **tu es un adulte de référence** qui l'aide dans sa recherche d'un monde plus juste. En **l'invitant à suivre de nouveaux itinéraires** qui ouvrent des horizons, tu joues un rôle essentiel dans son développement spirituel. Le pionnier a aussi besoin de traduire ces valeurs en actes. Tu peux l'aider à trouver **des gestes porteurs de sens** et qui concrétisent ces valeurs au travers, entre autres, de *l'Engagement* pour les pionniers de première année.



Pour aller plus loin :

- Donner du sens à ce qui est vécu dans le scoutisme, favoriser le développement spirituel et y prendre une juste place, disposer des ressources pour construire l'animation (y compris des propositions toutes prêtes) sont les objectifs du cahier *L'animation spirituelle*.
- **Lignes directrices pour le développement spirituel et religieux** : Ces lignes directrices ont été rédigées par le bureau mondial de l'OMMS pour soutenir les associations scouts dans le développement de la dimension spirituelle de leurs membres. Ce document fixe le cadre de ce développement. Il a aussi pour objectif de **renforcer la confiance des animateurs** en leur montrant un large éventail d'expériences possibles.



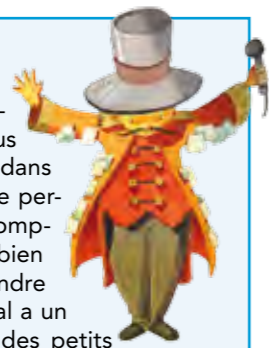
Monsieur Loyal est une activité proposée aux baladins, afin qu'ils s'expriment sur les valeurs scouts qu'ils vivent au quotidien à la ribambelle, et ce, avec leurs propres mots. Le baladin ou la baladine partage ses émotions en regard des relations qu'il ou elle vit, et découvre ce que les autres ressentent.



Monsieur Loyal est un support commun à la ribambelle sur lequel les baladins écrivent, font écrire ou dessinent ce qui leur fait plaisir quand ils vivent avec les autres. Au fur et à mesure de l'année, au fil du camp, le baladin peut ainsi exprimer ses sentiments et ses remarques. Il peut également aller consulter ce qui s'y trouve pour mieux comprendre les autres.

Qui est Monsieur Loyal ?

Monsieur Loyal est un ami de Craquelin. Il annonce les numéros sous le chapiteau. Quand on travaille dans un cirque, on vit avec beaucoup de personnes différentes : acrobates, dompteurs d'animaux, magiciens, et bien d'autres encore. Pas facile de s'entendre avec tout le monde. Monsieur Loyal a un petit truc bien à lui : il accroche des petits mots sur son grand manteau rouge chaque fois que quelqu'un lui fait plaisir.



Tu trouveras l'histoire de Monsieur Loyal dans *La légende des Baladins*, téléchargeable sur www.lesscouts.be ou via www.lascouterie.be.

La légende des Baladins existe aussi dans une version gratuite pour les enfants : distribue-la à tous les baladins de ta ribambelle.



Quel intérêt ?

Vivre les valeurs scouts

Monsieur Loyal est un moyen d'expression qui peut servir de support à l'animation aux valeurs. Les valeurs sont toutes les choses qui ont de l'importance, ce à quoi l'on croit et qui influencent notre vie. Celles que nous vivons au quotidien dans le scoutisme sont des valeurs relationnelles.

- Elles donnent du **sens** à nos actions.
- Elles sont **partagées** dans le groupe et même au-delà.
- Elles se vivent dans une **réciprocité** : recevoir-donner.



Être attentif à l'autre

En consultant *Monsieur Loyal*, le baladin va peu à peu réaliser que l'autre n'a pas toujours la même vision des choses que lui : « *Tiens, moi, ça me fait plaisir de courir devant pendant les jeux pour arriver le premier, mais j'ai vu que Mathieu trouvait ça embêtant qu'on ne l'attende jamais* ». Grâce à *Monsieur Loyal*, tu peux ainsi l'encourager à être **attentif à l'autre**, à respecter des avis différents, à mesurer les choses à faire ou ne pas faire pour **bien vivre ensemble**.

Dans le parcours scout, cette proposition est une première étape de la découverte et de l'adhésion aux valeurs (en disant ce qu'il ressent, le baladin s'exprime déjà une première fois).

Vivre en groupe

L'utilisation de *Monsieur Loyal* peut également aider à **nuancer les notions de bien et de mal**. Pour le baladin, le bien et le mal, c'est d'une part l'avis de papa et maman, des animateurs, des "grands" en général (« *c'est mal de mentir parce c'est Madame qui l'a dit* »). D'autre part, jusqu'à 5-6 ans, l'idée de bien ou de mal dépend directement de ce qui fait plaisir ou pas au baladin (« *Joachim m'a donné un coup de pied et j'ai eu mal ; donc, c'est mal de donner des coups de pieds* »). *Monsieur Loyal* peut aider chaque baladin à déterminer ce qui est bien et ce qui est moins. Ceci **peut varier d'un enfant à l'autre** car chacun est différent.

Quand ?

Tu es sans doute le mieux placé pour savoir quand le mettre en scène. Même si tout semble bien se passer entre les baladins, il y a probablement de petites frustrations dues à des incompréhensions. Tu peux profiter d'un moment où tous les enfants sont calmes, détendus et où le courant passe bien. Tu peux également exploiter comme amorce une petite dispute ou une incompréhension mutuelle entre deux baladins. C'est l'occasion de s'exprimer sur leur ressenti dans le domaine des relations.

Pour qui ?

Monsieur Loyal est destiné à l'individu (le baladin) puis au groupe. Le baladin exprime ce qu'il ressent et les autres en tiennent compte. Le groupe organise alors son fonctionnement autour des remarques accrochées sur *Monsieur Loyal*.

Parler en positif

« *Celui qui a pris l'habitude de voir le côté drôle de chaque situation peut traverser les difficultés et les dangers le cœur léger et, qui plus est, peut donner de l'espoir et de la confiance à d'autres autour de lui.* »

Baden-Powell, *Paddle Your Own Canoe*, 1939





Une idée pour mettre en place Monsieur Loyal

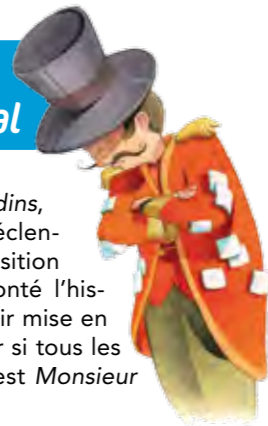
1. L'histoire de *La légende des Baladins*, *Monsieur Loyal*, peut être le déclencheur pour amener cette proposition à la ribambelle. Après avoir raconté l'histoire ou pourquoi pas, après l'avoir mise en scène, prends le temps de vérifier si tous les baladins ont bien compris ce qu'est *Monsieur Loyal*.
2. Reste à créer le support pour toute la ribambelle. Par exemple, un baladin peut se coucher sur une grande feuille, par terre, pendant qu'un autre dessine son contour et lui ajoute un chapeau. Les baladins peuvent également coudre ou récupérer un grand manteau qu'ils personnalisent à l'image de la ribambelle ou créer un mannequin (comme un épouvantail) représentant *Monsieur Loyal*. Toute autre idée créative que le groupe peut imaginer et réaliser en cogestion est la bienvenue.
3. Une fois le support réalisé, tu expliques comment vous allez l'utiliser. Les baladins peuvent écrire et/ou dessiner les gestes, attitudes ou sentiments des autres qui leur ont fait ou leur feraient plaisir (il s'agit d'exemples concrets) :

« Avec mes copains baladins, ça me fait plaisir... »

- quand on m'aide à finir mon assiette de haricots ;
- quand on m'attend pour aller au bois ;
- de jouer tous ensemble ;
- d'aider quelqu'un en difficulté. »

Si le baladin évoque des gestes ou des mots qui ne lui ont pas fait plaisir, tu peux l'aider, quand c'est possible, à traduire cette idée en positif (ce qui lui ferait plaisir) :

- « Ça me fait plaisir quand il y a du calme dans la chambre pour dormir. » À la place de : « Je n'aime pas quand il y a du chambard et que je ne peux pas m'endormir. »
- « Ça me fait plaisir quand on se parle bien (ou quand on tient compte des capacités de chacun). » À la place de : « Ça ne me fait pas plaisir quand on me traite d'escarrot. »



Petits trucs

Si vous avez choisi de dessiner le manteau de *Monsieur Loyal* sur une affiche, tu peux coller l'affiche sur un panneau de frigolite. Cela permet d'y piquer des petits papiers avec des épingles.

Installer *Monsieur Loyal* dans un endroit calme, un peu en retrait, plutôt que dans un lieu de passage, permet à chacun de réfléchir sans être bousculé et de rester anonyme s'il le désire.

Quelques points d'attention

■ **Monsieur Loyal n'est pas un support pour règlement de comptes** : on parle des comportements, des attitudes en général qui font plaisir dans les relations, pas de personnes précises (responsables de ces actes). On essaie donc d'éviter les petites phrases du type « Ça me fait plaisir quand Pistache ne prend pas toute la place à table. » Si c'était Gribou qui prenait toute la place, ce serait tout aussi désagréable... On n'indique donc pas de noms, même si l'enfant se base probablement sur une situation vécue avec des personnes précises pour exprimer son avis.

■ **Monsieur Loyal n'est pas un outil de contrôle, de pression ou de moralisme**. Inutile de chercher à faire dire aux baladins ce que nous, adultes, voulons entendre. Si Boulon a exprimé ses sentiments par rapport à Gribou qui le traite de gros plein de soupe, il est inutile d'amener Gribou devant *Monsieur Loyal* et de lui dire : « Tu vois comme tu es méchant, comme tu fais de la peine à Boulon ! Tu dois lui demander pardon... » ou encore : « Ah, tu as voulu couler Marina ! Eh bien, regarde ce qui est écrit à côté de Monsieur Loyal... On a bien vu que ça ne faisait pas plaisir de faire cela ! Je ne te félicite pas ! » C'est pour cette raison qu'aucun nom ne doit figurer sur le panneau.

Cet outil n'a pas été créé pour renforcer le sentiment de culpabilité auprès des enfants mais pour les aider à prendre conscience de leurs sentiments et de ceux des autres.

Des idées d'exploitation

- **Un Conseil** : après avoir expliqué ce qu'est *Monsieur Loyal*, on décide ensemble du type de support que l'on veut créer.
- **Un Atelier** : la fabrication de *Monsieur Loyal* peut être l'occasion d'apprendre de nouvelles techniques.
- **Une animation qui fait appel à la dimension intérieure** : à partir des messages exprimés sur *Monsieur Loyal*, on se pose ensemble la question : qu'est-ce que c'est être copains ?

S'inspirer pour construire la charte de vie de la ribambelle

Monsieur Loyal peut servir d'inspiration pour construire une charte. Avant de la rédiger ensemble, on peut se remémorer tous les petits mots qui ont été accrochés sur *Monsieur Loyal*. Cela permet à tous de savoir ce qui fait plaisir à chacun lorsqu'ils sont avec leurs copains baladins.

Attention toutefois à ne pas confondre la charte et *Monsieur Loyal*. La charte est constituée des règles de vie communes auxquelles tous doivent adhérer. *Monsieur Loyal* permet l'expression personnelle par rapport aux valeurs relationnelles. Il est possible que deux baladins expriment des avis différents, voire même contradictoires. C'est une des richesses de *Monsieur Loyal*.

Exemple : Cela fait plaisir à Lucie quand les baladins chantent et s'amuse pendant les repas. Robin, quant à lui, apprécie de manger dans le calme.



Ton rôle

- S'assurer que chaque baladin et chaque baladine ait compris ce que l'on attend de lui.
- Insister sur l'idée que l'on exprime ce qui fait plaisir quand on vit ensemble.
- Aider les baladins à formuler ce qu'ils ressentent, sans jugement.
- Aider les baladins à rédiger ou à dessiner s'ils éprouvent des difficultés à le faire (voire écrire ce qu'ils te dictent).
- Permettre au groupe de prendre connaissance de l'ensemble, sans jugement.
- Rappeler régulièrement que *Monsieur Loyal* peut être enrichi ; si les animateurs ne le rappellent pas, les baladins vont vite oublier d'aller le compléter.
- Prévoir un moment pour découvrir ensemble tous les nouveaux mots sur *Monsieur Loyal*.

N'hésite pas à écrire toi-même quelque chose sur *Monsieur Loyal* : tu fais partie du groupe et tu peux donc également exprimer ton ressenti.

Comprendre tes baladins

Entre 6 et 8 ans, on se confronte de plus en plus à l'autre, à son regard, son avis, ses idées. Le baladin commence à comprendre que le monde ne tourne pas uniquement autour de lui, que les autres peuvent avoir des idées différentes des siennes. Avant l'âge de huit ans, il est rare que l'enfant soit capable de se mettre à la place de l'autre et d'imaginer ce qu'il ressent (capacité d'empathie). Or, pour s'ouvrir aux autres, bien vivre avec eux, entrer vraiment en relation, il faudra doucement quitter ce mode de pensée plus égocentrique.





Le Message au peuple libre est un moment au cours duquel le louveteau ou la louveteau exprime à la meute l'importance, à ses yeux, de l'une ou l'autre valeur qui permet de mieux vivre ensemble.

Pendant ce temps dans la jungle...

La meute, c'est le Peuple libre, parce que tous ensemble, les louveteaux décident de ce qu'ils vivent et des moyens qu'ils se donnent pour y arriver. En entrant dans le clan Seeonee, les louveteaux choisissent de vivre sous une même loi : « La force du clan c'est le loup, la force du loup c'est le clan. »



« Nous voulons un Homme équilibré. »

Notre ambition éducative

Un homme équilibré établit une cohérence entre ce qu'il pense, ce qu'il dit et ce qu'il fait. Le louveteau n'en est pas encore capable, mais le Message au peuple libre est une étape indispensable pour y arriver : avant de vivre en cohérence, il s'agit de bien comprendre le sens des valeurs et de pouvoir les exemplifier au travers de son propre vécu.

Quand ?

Le Message au peuple libre se vit lors du deuxième camp. Plusieurs raisons expliquent ce choix :

- Le louveteau a déjà découvert, durant deux années, la loi de la meute. Il peut se positionner par rapport à celle-ci et en ressortir ce qu'il juge important.
- Fort de l'expérience engrangée, le louveteau livre son Message au peuple libre à partir de situations concrètes déjà vécues.

Tu peux faire vivre une animation aux valeurs aux autres louveteaux de la meute. Une proposition est faite ci-après mais tu peux également t'inspirer des animations Sensation.

Tu peux trouver des idées d'animations aux valeurs ou Sensation sur www.lesscouts.be.



Ton rôle

En tant qu'animateur, tu mets en place suffisamment de supports variés pour que les messagers arrivent à bien cerner les valeurs vécues chez les louveteaux et qu'ils sachent facilement les transposer dans leur vécu personnel.

Le Message au peuple libre est une démarche personnelle de réflexion. L'animateur veille donc à ce que :

- chaque louveteau de deuxième année se sente libre de vivre ou non son Message au peuple libre ;
- le texte du messenger soit bien le sien, et non uniquement les idées du parrain ou de la marraine ou les mots que le staff souhaite entendre.

Le processus est prévu en fonction de la maturité des louveteaux. Si un louveteau entre à la meute vers 10 ou 11 ans, à toi d'imaginer la meilleure proposition d'animation aux valeurs pour lui.

Comprendre tes louveteaux

Dans le processus d'adhésion aux valeurs, les louveteaux sont à l'étape de la compréhension. Après avoir découvert les valeurs scouts, le louveteau en choisit l'une ou l'autre et y réfléchit. Il peut les comparer à ce qu'il vit et chercher à les reconnaître dans divers situations. Cette étape est indispensable dans la préparation du message.

À ce moment, le louveteau exprime qu'il comprend l'une ou l'autre valeur mais il ne s'engage pas à proprement parler. Tout simplement parce que sa maturité intellectuelle ne lui permet pas encore de s'engager pour toujours.



Une fois que le louveteau a adressé son Message au peuple libre, tu peux lui offrir l'insigne symbolisant cette étape de découverte des valeurs scouts.





Des idées de mise en œuvre

Le Message au peuple libre s'adresse surtout aux louveteaux dont c'est le **deuxième camp**, mais implique dans sa préparation tout le reste de la meute, selon que le louveteau vive son 1^{er}, 2^e, 3^e ou 4^e camp.

Au 1^{er} camp, *Jungler avec les valeurs*

Les louveteaux, accompagnés d'un animateur, **découvrent six valeurs** vécues à la meute au travers des personnalités de **36 personnages** imaginés par Rudyard Kipling.

Tu trouveras le jeu de cartes à **construire soi-même** et les règles du jeu en téléchargement sur www.lesscouts.be ou dans le *Jungler à la meute*.



Autres bonnes pratiques :

- apprendre et comprendre la chanson du Message au peuple libre ;
- faire deviner des valeurs aux louveteaux via des sketches ;
- vivre une activité Sensation sur une valeur comme l'amitié, la générosité, le pardon, le partage, etc.

Au 2^e camp, des idées de postes pour les messagers

- Lire ou raconter l'histoire du Message au peuple libre dans le *Traces de loup* (orange).
- Découvrir les chansons sur le Message au peuple libre dans le CD *Rocking Loup*.
- Commencer l'animation par une histoire (*Le Petit Prince*, Antoine de Saint-Exupéry / *Les Philofables pour apprendre à vivre ensemble*, Michel Piquemal / La collection de livres *Max et Lili*).
- Vivre un parcours basé sur les différents sens. Pour chacun des sens, tu mets à disposition des louveteaux l'un ou l'autre objet qu'il choisit en référence à un souvenir vécu à la meute et l'explique aux autres louveteaux :
 - **Vue** : à partir de photos de la section, invite chaque loup de deuxième année à en choisir une ou deux et à partager avec les autres les raisons de son choix. On peut également utiliser tout ce que les louveteaux ont écrit dans leurs deux *Traces de loup*.
 - **Odeur** : mets dans des petits pots des éléments dont l'odeur rappelle le scoutisme (un morceau de bois, de l'herbe, un morceau de crumble aux pommes qui a fait sensation lors du dernier camp, etc.).

- **Toucher** : réalise un kim-toucher avec différents objets à retrouver et demande aux louveteaux d'en choisir un ou deux. Ils expliquent leur choix aux autres : un foulard, de l'herbe, de l'eau, un arc-à-flèche (le thème du dernier week-end était les indiens), un appareil photo qui représente le concours photo des sizaines, etc.
- **Ouïe** : fais passer plusieurs chansons ou des extraits de celles-ci et demande-leur d'en choisir un ou deux (des chansons du *Rocking Loup*, des chansons actuelles, le tube du camp, la chanson d'un film regardé ensemble, etc.).
- **Le goût** : prépare plusieurs mets que les louveteaux goûteront et demande-leur d'expliquer ceux qu'ils ont préférés (des marshmallows, un dessert spécial du camp, la cuisine trappeur de randonnée, etc.).
- Terminer par le poste du miroir : on demande au louveteau s'il souhaite regarder la boîte à "chouette louveteau". Prévois à l'avance une petite boîte au fond de laquelle tu disposes un petit miroir. Ainsi, en ouvrant celle-ci, c'est son reflet qu'il découvre... **Il est alors temps pour lui de mettre par écrit l'ensemble des découvertes qu'il a faites durant ce moment.**

	Animation aux valeurs	Rôle dans la préparation de la cérémonie	La cérémonie
1^{er} camp	Jouer à <i>Jungler avec les valeurs</i> . ➔ COMPRENDRE LES VALEURS CONCRÈTEMENT.	Trouver un lieu adéquat et veiller à l'ambiance de la cérémonie avec un animateur.	
2^e camp	Vivre plusieurs activités pour identifier ce qu'est un chouette louveteau et nourrir la réflexion qui servira au message. À la fin de cette animation, chaque louveteau exprime son souhait, ou non, de livrer son Message au peuple libre cette année. ➔ S'EXPRIMER SUR LES VALEURS ET LES INTÉGRER.	Discuter et rédiger le message en duo : le parrain et le messager. Si un louveteau de 3 ^e année n'est pas un parrain, il est invité à s'associer aux louveteaux de 4 ^e année.	Introduction Un animateur lit ou raconte l'histoire du Message au peuple libre et explique à la meute le sens de ce moment (<i>Traces de loup</i> orange). Message Le louveteau livre son message. La meute lui adresse en retour une ou plusieurs qualités. On peut également chanter la chanson du Message au peuple libre pour rythmer la cérémonie. Clôture La meute compte de nouveaux gardiens de la loi. Il faut les fêter !
3^e camp	Se souvenir de son message de l'année précédente et clarifier le rôle de parrain. ➔ EXPLIQUER LES VALEURS AUX AUTRES.		
4^e camp	Faire le point sur les valeurs découvertes à la meute durant les quatre années. ➔ PERCEVOIR CES VALEURS CHEZ LES AUTRES.	Identifier une ou plusieurs qualités à chaque messager. Préparer un cadeau à offrir au messager.	

Au 3^e camp, se souvenir de son message

- Demander aux louveteaux ce dont ils **se souviennent de leur message**. Par la suite, ils récupèrent le *Traces de loup* de l'année précédente pour s'en inspirer et identifier ce qui a changé depuis.
 - Ensemble, le petit groupe **liste les valeurs** vécues à la meute. Chaque louveteau, à son tour, explique l'une d'elles au reste du groupe.
 - Faire un jeu de rôle pour définir les attitudes clés d'un parrain (tu peux utiliser leur expérience de corac pour le *Premier lien* également, voir page 212).
- Proposer aux louveteaux de 3^e année d'être le parrain ou la marraine d'un messager, c'est donner une chance pour que ce louveteau et son filleul tissent une réelle relation faite de découvertes et de discussions.



Au 4^e camp, faire le point sur ses découvertes

Propose aux louveteaux de quatrième année de **faire le point sur l'ensemble de leurs découvertes**. Pour ce faire, chaque louveteau, au départ de situations vécues qu'il se remémore, identifie la ou **les valeurs mises en pratique tout au long de sa vie de louveteau dans ses relations avec les autres louveteaux**. Il présentera le fruit de sa réflexion, au travers d'une **fresque** par exemple, au reste de la meute lors de la *Course du printemps* (voir page 216).

Pour y parvenir, il peut :

- utiliser des souvenirs matériels de jeux, réunions et camp ;
- retrouver ses notes dans les quatre *Traces de loup* ;
- dessiner ses souvenirs, ses découvertes ;
- créer une chanson expliquant la fresque ;
- réaliser la fresque ou y inscrire des mots qui lui semblent importants ;
- apposer les écailles du *Temps de la mue* en recréant son Kaa personnel, etc.

Les animateurs peuvent également de leur côté, rassembler l'un ou l'autre souvenir pour les louveteaux.





Symboliquement, représente l'ensemble de la meute sur un grand panneau. Par exemple, un dessin de la meute assise autour d'un feu. Les louveteaux sont représentés par le message qu'ils ont adressé à la meute lors de leur propre Message au peuple libre les années précédentes. Il s'agit donc ici de compléter ce panneau avec les mots des messagers de l'année en cours. À partir de ce symbole, il est facile d'expliquer que la meute est composée de louveteaux ayant de nombreuses qualités, indispensables pour **bien vivre ensemble**.

Message

- Akela appelle un messager devant la meute.
- Le louveteau livre son message, soutenu par son parrain à ses côtés.
- Les louveteaux aînés s'adressent alors au messager, en citant l'une ou l'autre qualité observée chez lui ou elle. Un aîné offre ensuite le cadeau préparé spécialement pour le messager.
- Un animateur récupère le message du louveteau, pour l'ajouter à la représentation symbolique de la meute.
- Akela clôture ce message en exprimant, à chaque fois son Maître-mot : « Bonne chasse à toi qui gardes la loi. »

Pour rythmer davantage la cérémonie, utilise le chant du **Message au peuple libre** que tu trouveras sur le CD *Rocking Loup*.



Temps entre un parrain et un messager

L'objectif de ce temps est que deux louveteaux, d'âges différents, discutent des valeurs vécues à la meute.

- Le messager explique à son parrain les différentes découvertes réalisées lors des moments vécus avec un animateur.
- Ensemble, le messager et le parrain identifient plusieurs qualités du messager, qui font que celui-ci est unique et indispensable à la meute.
- Enfin, ils écrivent un texte de quelques lignes, exprimant pourquoi il est un chouette louveteau.

Pour aider tes louveteaux dans cette étape, utilise le *Traces de loup orange*.

Le parrain et l'animateur n'ont pas le même rôle dans la préparation du Message au peuple libre. Il est intéressant que le messager discute de valeurs avec un pair et avec un adulte, puisque ceux-ci ne voient pas les choses de la même manière.

Une idée de cérémonie

Introduction

Le staff présente l'histoire du Message au peuple libre (*Traces de loup orange*). Ensuite, demande aux louveteaux d'expliquer le sens de cette animation et de la loi de la jungle : « La force du loup c'est le clan, la force du clan c'est le loup. »

Clôture

La meute compte à présent de nouveaux gardiens de la loi. Il faut les fêter !

BONNES PRATIQUES

- souper gastronomique
- cocktail de fruits de toutes les couleurs
- projection des premières photos du camp
- soirée sur le thème du Livre de la jungle, même si le thème de camp est différent



Proposition 1 de message

- LOUP :** Parce que la force du loup c'est le clan, la meute m'aide à être un peu plus...
- MEUTE :** Parce que la force du clan c'est le loup, nous te remercions d'être...
- AKELA :** Continue à vivre pleinement avec les autres. Bonne chasse à toi qui gardes la loi.

Proposition 2 de message

- LOUP :** Par tout ce que j'ai vécu avec mes frères loups, j'ai découvert les qualités de la meute. Ce que je voudrais faire de mon mieux, c'est...
- MEUTE :** Par tout ce que nous avons déjà vécu avec toi, nous avons découvert tes qualités...
- AKELA :** Continue à vivre pleinement avec les autres. Bonne chasse à toi qui gardes la loi.



Proposition 3 de message

(Il s'agit du même texte que celui de la chanson *Mon message au clan* du *Rocking Loup*).

LOUP : À travers les grandes chasses,
Tous les jeux et les camps,
J'ai vécu avec vous tous
De très très bons moments.
J'ai découvert la nature,
La devise et la loi
Vivre avec les louveteaux,
J peux dire que c'est comme ça !
En ce jour devant vous tous
Avec un grand sourire
Pour moi être un chouette louveteau,
Voilà c'que ça veut dire...

MEUTE : Cela fait déjà deux ans
Que tu es parmi nous.
Cela fait déjà deux ans
Que tu es chez les loups.
Tu connais notre devise
C'est loup de notre mieux.
Et tu connais notre loi
Qu'on applique en ce lieu.
Nous te remercions d'être...

AKELA : Continue à vivre pleinement avec les autres.
Bonne chasse à toi qui gardes la loi.



La Promesse est l'acte d'adhésion aux valeurs scout. De ce fait, il est indissociable de la Loi. Loi et Promesse figurent d'ailleurs au cœur de la définition du scoutisme, établie par Baden-Powell et aujourd'hui garantie par l'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS).

Quel intérêt ?

La Promesse constitue un temps d'arrêt, de réflexion pendant l'adolescence, période propice aux questions. Elle permet de partager une référence avec la patrouille, la troupe, l'unité et l'ensemble du mouvement scout.

L'éclaireur ou l'éclaireuse est amené-e à rédiger un message, un texte personnel. Souvent pour la première fois, il ou elle se base sur un écrit pour poser un acte d'adhésion, en connaissance de cause.

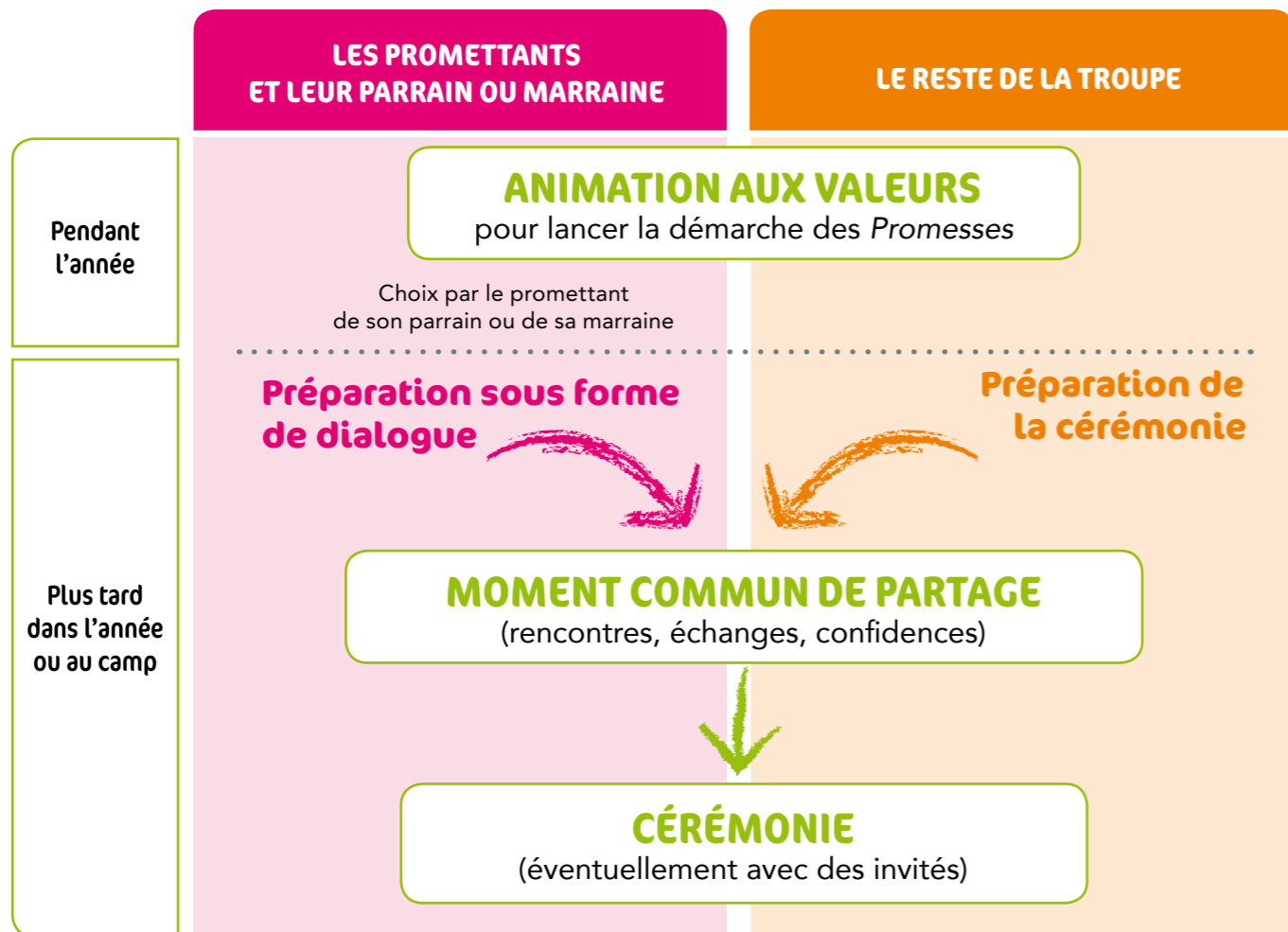
Par la Promesse, l'éclaireur annonce qu'il a des projets de vie ; il s'affirme frère ou sœur de tous ceux et celles qui ont choisi de vivre les valeurs du scoutisme. Par la même occasion, il demande aux autres d'être témoins de son engagement et de le soutenir.

Quand et pour qui ?

La Promesse est proposée aux éclaireurs de deuxième année. Puisqu'il s'agit d'un acte personnel, le scout doit se sentir prêt à adhérer à ce qu'il croit. C'est la raison pour laquelle le moment où ce geste symbolique est posé peut varier d'un éclaireur à l'autre.

Les plus anciens, qui n'auraient pas souhaité faire leur Promesse au cours de leur seconde année, ont évidemment l'occasion de prolonger leur réflexion et d'entrer dans la démarche d'adhésion après leur deuxième camp à la troupe.

La Loi : on n'en parle pas qu'au camp...



Une animation aux valeurs pour toute la troupe

En cours d'année, tu construis une Animation aux valeurs pour l'ensemble des éclaireurs, lors d'une réunion ou d'un week-end. Les plus jeunes découvrent ainsi le **texte de la Loi** et se l'approprient petit à petit ; les aînés les accompagnent, partagent leur expérience et approfondissent leur réflexion. Pour les éclaireurs de deuxième année, c'est le moment d'entrer dans la démarche de la Promesse.

Tu trouveras dans l'**Azimut** un chapitre sur la Promesse, dans notre fédération et dans le monde. Les dix articles de la Loi y sont commentés dans un langage approprié aux éclaireurs.



L'**Azimut** est gratuit : distribue-le à tous les éclaireurs de ta troupe.



Cette animation peut prendre des formes variées :

- un jeu à postes avec un ou deux article(s) de la Loi qui serai(en)t abordé(s) à chaque étape ; un animateur invite les éclaireurs à y réagir en citant un exemple concret d'application dans la vie de tous les jours ;
- une veillée où le staff installe dix panneaux qui reprennent chacun une phrase, porteuse des valeurs de la Loi ; les éclaireurs circulent parmi les affiches et, sur des post-it, réagissent à au moins trois d'entre elles par le biais d'un dessin, d'un texte, d'une phrase, etc. ; après ce moment, chaque personne peut prendre librement connaissance des pensées des autres participants pour nourrir sa propre réflexion ;
- un parcours d'obstacles à vivre en patrouille, avec des contraintes telles que faire le chemin les yeux bandés, en duo, à reculons, etc. ; chaque parcours réussi octroie une citation de Baden-Powell sur laquelle réfléchir et échanger ;
- une déclinaison de la Loi selon un thème donné : les éclaireurs listent des thèmes de camp, puis en tirent un au sort et réécrivent la Loi scout en fonction du thème donné ;
- etc.

Après avoir passé du temps à découvrir la Loi et les valeurs qu'elle véhicule avec l'ensemble de la troupe, chaque promettant pose un premier acte concret : il ou elle demande à un des aînés de le parrainer.

Pour le **promettant**, le parrain ou la marraine est un aîné, éclaireur ou animateur, qui va l'accompagner lors de son cheminement vers la Promesse. C'est une personne qu'il juge compétente, en qui il a confiance, avec laquelle il communique volontiers, en toute sincérité : c'est l'interlocuteur privilégié lors des discussions et réflexions qui sont menées.

De son côté, le **parrain** ou la **marraine** :

- est à l'écoute des besoins, du ressenti de son filleul ;
- fait preuve de tolérance quant à sa vision des choses ;
- respecte les démarches, les idées, les émotions de son filleul ;
- a une vue globale, aide à planifier l'action à suivre ;
- laisse le rôle principal au promettant : il ne faut pas faire pour lui mais avec lui.

Cet accompagnement renforce l'**estime de soi** du parrain ou de la marraine qui transmet ses aptitudes, entretient une relation privilégiée et positive avec un autre éclaireur, découvre que quelqu'un lui fait confiance et lui reconnaît certaines compétences.

« Nous voulons un Homme intérieur. »

Notre ambition éducative

Lors de sa Promesse, l'éclaireur reconnaît et comprend, dans leur globalité, les valeurs qu'il côtoie depuis quelques années ; il y adhère et les prend en compte pour construire sa vie d'adolescent.





Un dialogue promettant/parrain

La préparation de la Promesse est avant tout un temps de réflexion. Accompagné par son parrain ou sa marraine, l'éclaireur promettant fait d'abord le **point sur ce qu'il a découvert** au niveau des valeurs de la Loi scout depuis son entrée dans le mouvement. Ensuite, il **réfléchit à ce en quoi il croit**. Enfin, il **prend conscience du sens du verbe "adhérer"** dans le cadre de la Promesse scout.

La préparation est une étape indispensable pour s'approprier les trois principes : les découvrir, y réfléchir pour pouvoir les comprendre et les intégrer au texte que l'éclaireur va rédiger.

Les doigts levés du salut scout représentent notre engagement vis-à-vis des trois principes : personnel, social et spirituel.



Le principe personnel

Développer le plus possible, dans la mesure de ses capacités, toutes ses qualités. C'est ce que Baden-Powell appelait le devoir envers soi-même.

Le principe social

Il fait directement référence à la solidarité et au service envers les autres. Ne pas s'enfermer dans son cocon, s'ouvrir au monde en s'engageant dans ses lieux de vie, agir chaque jour au service des autres. C'est ce que Baden-Powell appelait le devoir envers les autres.

Le principe spirituel

C'est le cheminement intérieur. Dans le monde, il n'y a pas que soi et les autres : il y a aussi tout ce qui nous dépasse. Chercher cette réalité spirituelle qui donne du sens à la vie, rester ouvert aux messages des différentes religions et être respectueux des choix spirituels des autres. C'est ce que Baden-Powell appelait le devoir envers Dieu.



Prévois une **veillée "tandem"** où les groupes parrain/filleul se succèdent auprès du feu pour l'entretenir durant une nuit entière. Fournis-leur une liste de questions ouvertes, sur base desquelles ils peuvent dialoguer.

Quelques idées de questions :

- **Sur le principe personnel :**
 - Qu'ai-je déjà accompli dans ma vie et dont je suis particulièrement fier ?
 - Quel est le compliment que l'on m'a déjà adressé et qui m'a fait du bien ?
 - Quelles qualités puis-je mettre en avant pour la troupe ?
 - Que voudrais-je réaliser lors de ce camp, durant la prochaine année scout et après avoir été chez les scouts ?
- **Sur le principe social :**
 - Quels sont les groupes auxquels j'appartiens ?
 - Quelle est la place que j'occupe au sein de ces groupes ?
 - Quelle(s) responsabilité(s) suis-je prêt à y prendre ?
- **Sur le principe spirituel :**
 - Comment faire la différence entre ce qui est bon et ce qui est mal ?
 - Pourquoi devrais-je être bon ?
 - Pourquoi y a-t-il des souffrances autour de moi ?
 - Quelles sont les valeurs que j'ai déjà rencontrées et auxquelles je suis prêt à croire ?
 - Comment ces valeurs influencent-elles mes choix ?
 - Le fait d'adhérer à une religion est-il important pour moi ?

Sur le laps de temps qu'ils passeront autour du feu, les duos aborderont probablement, en plus des questions données, d'autres sujets qui leur tiennent à cœur (peut-être bien éloignés du scoutisme). S'il est important de leur faire découvrir ces trois principes que Baden-Powell trouvait fondamentaux, il est naturel que les adolescents étendent leurs échanges à d'autres thèmes, partagent à propos d'autres centres d'intérêts.

Toujours prêt

Les trois principes énoncent ce que l'éclaireur doit être prêt à accepter et à mettre en pratique dans sa vie de tous les jours. Toutefois, à cette période de sa vie, le jeune est en pleine construction de sa personnalité. Tu observeras donc certainement des contradictions entre ses paroles et ses actes, entre ce qu'il dit et ce qu'il fait effectivement.

Ce qui compte lors de la démarche de la Promesse, c'est que le scout adhère à cette manière d'agir et de penser, soit conscient de sa pertinence, même s'il n'est pas encore capable de comprendre intégralement l'ensemble de ces idéaux.

Un texte d'engagement

La Promesse met en avant :

- le fait de vouloir vivre selon les valeurs de la Loi scout et selon les trois principes tels que Baden-Powell les avait imaginés ;
- l'appartenance à une fraternité mondiale traversant tous les pays ;
- la volonté de créer un monde en paix, un monde meilleur.

Voici quatre propositions qui peuvent aider à la rédaction du texte d'adhésion :

1 Texte de Promesse de référence pour tous les scouts (s'y retrouvent les trois idées à développer) :

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.

Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la Loi scout. »

2 Voici une **proposition différente** qui pourrait inspirer les promettants :

« Je suis scout parmi des millions d'autres, d'hier, d'aujourd'hui et de demain. Je veux participer avec eux à la construction de la paix. Je crois en un monde meilleur. Je veux y jouer un rôle actif. Je veux m'engager vis-à-vis de moi-même, des autres et de ma spiritualité. Je reconnais dans la Loi scout des valeurs que je partage. Pour toutes ces raisons, je m'engage à vivre selon notre Loi. »

3 Le promettant peut composer un **texte plus spécifique**, construit à partir du texte de Promesse de référence, où il exprime l'un ou l'autre élément découvert dans les échanges. Pour personnaliser son texte, il peut libeller sa Promesse en utilisant l'outil proposé ci-dessous :

<input type="checkbox"/> Je souhaite	<input type="checkbox"/> Je veux	<input type="checkbox"/> Je choisis	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> en mon âme et conscience	<input type="checkbox"/> librement	<input type="checkbox"/> après réflexion	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> me joindre à la fraternité scout mondiale	<input type="checkbox"/> accompagner mes frères scouts à	<input type="checkbox"/> appartenir au mouvement scout mondial	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> rendre le monde meilleur	<input type="checkbox"/> m'investir pour une société plus juste	<input type="checkbox"/> œuvrer pour le bien de l'humanité	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> et participer à la construction de la paix.	<input type="checkbox"/> et lutter contre les inégalités.	<input type="checkbox"/> et défendre les intérêts de tous.	<input type="checkbox"/>

Je m'engage

<input type="checkbox"/> à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel	<input type="checkbox"/> envers moi-même, vous et ma foi	<input type="checkbox"/> dans le respect de mon devoir envers moi-même, les autres et Dieu	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> à vivre	<input type="checkbox"/> à agir (selon)	<input type="checkbox"/> à partager	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> au quotidien	<input type="checkbox"/> tout au long de ma vie	<input type="checkbox"/> de mon mieux	<input type="checkbox"/>

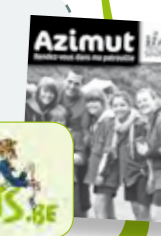
les valeurs de la Loi scout.

- 4** L'éclaireur peut aussi rédiger une **formulation sur mesure**. Pour correspondre au texte de référence, cet énoncé comprendra toujours :
- une expression à la première personne du singulier ;
 - un verbe d'adhésion ;
 - une référence à la fraternité mondiale ;
 - une expression des buts du scoutisme (éducation des jeunes et construction d'un monde en paix) ;
 - un engagement dans les trois principes (personnel, social et spirituel) ;

■ un engagement à cheminer vers l'idéal de la Loi scout.

Pour accompagner l'éclaireur lors de la rédaction de son texte et lors de la cérémonie, retrouve ces quatre textes d'engagement dans l'**Azimut**.

L'**Azimut** est gratuit : distribue-le à tous les éclaireurs de ta troupe.





Une activité pour les autres éclaireurs

L'organisation pratique de la célébration est préparée par d'autres scouts que les promettants, pendant les moments de dialogue avec les parrains. L'environnement doit être beau, recherché visuellement : décorum lié au thème du camp, utilisation de torches, endroit original, etc. L'imagination est au pouvoir pour choisir un chant, un texte, un conte... vraiment original.

Prévois aussi, avec les autres éclaireurs, un petit cadeau à remettre aux promettants à la fin de la cérémonie. Ce présent peut être :

- un **objet de réflexion** : par exemple, un carnet où se trouvent des témoignages positifs, que l'éclaireur conservera, dans lequel le texte de sa *Promesse* sera écrit et où la troupe aura livré quelques commentaires, photos, etc. sur l'engagement qu'il a pris ;
- un **objet symbolique** : un petit quelque chose que le scout pourra garder sur lui (l'insigne de la *Promesse*, un nœud de foulard ou un pin's par exemple) ;
- un **objet souvenir** : une trace qui pourra être laissée chez lui et qui rappelle à l'éclaireur sa *Promesse* faite au milieu de ses amis.

L'engagement de l'éclaireur est symbolisé par l'insigne de *Promesse* à porter sur sa chemise. Selon le sens que cela a pour lui, l'éclaireur portera soit l'insigne avec la croix scoute, soit l'insigne avec le logo mondial du scoutisme.



Les trois feuilles de la fleur de lys symbolisent les trois devoirs. Les deux étoiles à cinq branches symbolisent les dix articles de la *Loi* ; la cordelière et le nœud plat symbolisent l'unité et la fraternité dans le mouvement. Les huit branches de la croix scoute symbolisent quant à elles les Béatitudes prononcées par Jésus.



Un moment commun

Pour terminer les temps de préparation des différents intervenants, prépare une activité où la troupe se retrouve au complet. Tous les éclaireurs pourront ainsi partager ce qu'ils ont vécu. Organise une animation dont l'objectif est de **favoriser les rencontres**, les échanges, les confidences.

Ça peut être, par exemple, une **marche** dans la nuit ou un **rendez-vous** autour des flammes : les animateurs sont répartis autour de plusieurs feux allumés dans la prairie et ils y accueillent des groupes d'éclaireurs pour discuter avec eux de la *Loi* et des trois principes ; les scouts qui ne sont pas auprès d'un animateur restent au coin veillée pour parler calmement d'un autre thème qui les intéresse.

Une proposition de cérémonie

La cérémonie permet de vivre un **moment commun unique** durant lequel l'ensemble des promettants s'engagent et soulignent ainsi le caractère universel de la *Promesse*. Si cela a du sens pour les promettants et pour le reste de la troupe, peuvent être **invités** : un membre de l'équipe d'unité, un cadre fédéral, une personne de référence sur le plan spirituel, etc.

La cérémonie commence par un moment d'accueil préparé par le staff. Ensuite, la *Loi* est relue par un ou deux éclaireurs.

Vient alors le moment d'**adhésion** pour le promettant. C'est le moment le plus court et le plus intense du processus.

- 1 L'éclaireur qui s'apprête à faire sa *Promesse* est présenté par son parrain ou sa marraine qui explique brièvement aux autres les différents éléments du parcours réalisé.
- 2 L'éclaireur promettant explique la réflexion qu'il a menée au sujet des valeurs prônées par la *Loi* scoute et présente son texte d'engagement personnel.
- 3 Le parrain ou la marraine marque alors son soutien.
- 4 L'éclaireur prononce sa *Promesse* scoute en saluant.
- 5 Il reçoit ensuite le petit cadeau préparé par le groupe.
- 6 Enfin, il salue chacun des animateurs, puis toute la troupe, qui répond à son salut, et il rejoint sa patrouille.

La cérémonie de la *Promesse* est un moment fort, souvent accompagné par des chants. Un chant supplémentaire a été composé pour fêter cette occasion : il est facile à chanter et à accompagner à la guitare. Il s'intitule « *Je promets* » et a été composé avec l'aide de Samir Barris pour le texte et la musique.

Ce chant peut être utilisé en plus du célèbre « *Chant de la Promesse* » composé par le Père jésuite Jacques Sevin en 1921.

Tu peux choisir l'un ou l'autre, les deux, aucun...

CHANT DE LA PROMESSE

Jacques Sevin, 1921

1. Devant tous je m'engage,
Sur mon honneur
Et je te fais hommage
De moi Seigneur.

Refrain : Je veux t'aimer sans cesse,
De plus en plus ;
Protège ma *Promesse*,
Seigneur Jésus.

2. Je jure de te suivre
En fier chrétien
Et tout entier je livre
Mon cœur au tien.

3. Fidèle à ma patrie
Je le serai ;
Tous les jours de ma vie
Je servirai.

4. Je suis de tes apôtres
Et chaque jour
Je veux aimer les autres
Pour ton amour.

5. Ta règle a sur nous-mêmes
Un droit sacré ;
Je suis faible, tu m'aimes :
Je maintiendrai !

Prononcer son texte lors de la cérémonie des *Promesses* n'est pas un aboutissement : c'est le début du processus d'adhésion, qui s'approfondit lors de l'*Engagement* (voir page 186) chez les pionniers et se concrétise plus encore lorsque l'animateur offre *du temps, du talent et du cœur*.

Une devise a été utilisée en 2007 pour le centenaire du scoutisme : « *Un monde, une Promesse*. » Cette devise rappelle la démarche qui unit la fraternité scoute mondiale.

Chaque année, tu peux proposer aux éclaireurs qui ont déjà fait leur *Promesse* de renouveler cette dernière, à la fin de la cérémonie par exemple, en récitant ensemble le texte de référence. C'est une façon de redire son engagement à vivre les valeurs de la *Loi* scoute, cet appel à être que partagent les scouts du monde entier.



JE PROMETS

Samir Barris, 2013

1. Un sourire, une main,
Une épaule, un mot qui fera du bien
Je les donne sans compter
Toujours prêt à partager
Dans la troupe, dans le monde,
Je veux être quelqu'un sur qui l'on compte
Par ciel gris, par ciel bleu,
Je m'engage à faire de mon mieux

Refrain : Je promets je promets je promets je promets
Cette *Loi*, je la fais mienne
Je promets je promets je promets je promets
Toujours prêt quoi qu'il advienne

2. Ah l'odeur de l'été
Ah la chaleur de l'amitié,
Pour la magie de tous ces instants
Je suis reconnaissant
Ah le goût de l'aventure,
Comme il est bon d'habiter la nature.
Tous ensemble, aux veillées,
Nous chanterons sous la voûte étoilée

3. Scout d'ailleurs, scout d'ici
Vois-moi comme un frère, un ami
Pour aujourd'hui, pour demain,
Tous unis dans un projet commun
De justice, de respect,
D'accueil et de fraternité
Oui, je veux le porter,
Je m'y engage devant vous, rassemblés.

Refrain (2x)

4. Près du feu, impatient,
Je me lève car il est temps...
Solennel, je me dresse,
Je suis fier de faire ma promesse

Je promets je promets je promets je promets
je promets je promets je promets je promets
je promets je promets je promets je promets
je promets je promets je promets je promets

Refrain : Je promets je promets je promets je promets
Cette *Loi*, je la fais mienne
Je promets je promets je promets je promets
Toujours prêt, quoi qu'il advienne
Toujours prêt, quoi qu'il advienne
Toujours prêt, quoi qu'il advienne.

Pour apprendre le nouveau chant de promesse à ta troupe, télécharge le MP3 sur www.lesscouts.be.





Ton rôle

L'engagement scout est une excellente occasion de **faire le point** sur soi-même, en particulier pour les ados qui se cherchent.

En tant que membre du staff, tu es un **soutien** pour tes éclaireurs et un **interlocuteur** de choix. Tu es présent dès le début du cheminement au cours duquel certains des scouts apprécieront de discuter avec une personne plus mûre. Sois **authentique** lors de tes conversations avec les éclaireurs. Si la *Loi* est un idéal vers lequel chaque scout doit tendre, elle évoque une perfection que personne n'atteint. Mieux vaut être franc avec les ados, leur parler de ton expérience en toute simplicité plutôt qu'essayer d'enjoliver la réalité pour sauvegarder une image de "scout modèle" à tout prix. C'est aussi faire preuve de cohérence avec notre mission éducative que de parler en toute honnêteté, de ne masquer ni ses richesses, ni ses faiblesses.

Des variantes...

- Conçois une journée *Promesse* où chacun organise, avec son parrain ou sa marraine, une courte cérémonie pour laquelle il choisit le lieu et le moment, ce qui y sera lu et chanté.
- L'ambiance du camp donne l'occasion de concrétiser des temps de partage avec tous les scouts. Mais pourquoi ne pas envisager l'idée de vivre la *Promesse* à un autre moment de l'année ?

ÇA S'EST FAIT

Notre troupe, qui n'avait plus vécu de *Promesse* depuis de nombreuses années, a décidé de remettre cette dernière au cœur de l'animation. Afin de marquer ce moment, le staff s'est organisé pour avoir accès aux ruines d'une abbaye en dehors des heures d'ouverture au public.

Les promettants, quant à eux, ont choisi un parrain ou une marraine ne faisant pas partie de la troupe, puisque personne n'y avait fait sa *Promesse*. Certains éclaireurs ont demandé à leur parrain/marraine de baptême, d'autres à leur grand-mère ou encore à un cousin qui était animateur dans une autre troupe.

Ce moment de réflexion a été enrichi par un carnet que le staff avait conçu. Chaque promettant l'avait reçu deux mois avant la cérémonie et avait ainsi eu l'occasion de discuter et d'échanger avec son parrain/sa marraine.

La cérémonie s'est déroulée en soirée, à la lueur des flambeaux dans le décor merveilleux des ruines de l'abbaye, lors d'un week-end de Pâques. L'ensemble des parrains/marraines extérieurs à la troupe étaient présents ainsi que des membres du staff d'unité.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

ÇA S'EST FAIT

Dans notre troupe, après un moment de préparation et de réflexion, la cérémonie s'est déroulée lors de la visite des parents au milieu du camp. À cette occasion, les éclaireurs non promettants ont réalisé un immense feu en forme de croix scoute. La troupe s'y est rassemblée et les parents l'ont entourée pour marquer leur soutien.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

Comprendre tes éclaireurs

À l'adolescence, le jeune développe une nouvelle conscience du monde et est capable d'aborder des **questions abstraites**. La question liée à la recherche de l'identité « *Qui suis-je ?* » amène l'adolescent à se poser des questions d'ordre existentiel sur lui-même, sur le monde, la justice, la paix, l'environnement. Il découvre les **valeurs** (qui ne sont pas nécessairement celles rencontrées dans le scoutisme) qui gouvernent les acteurs et notre société. Il s'approprie petit à petit des idées qu'il puise en dehors de sa famille. Il affine sa notion du bien et du mal, il discute avec les jeunes de son âge, pèse le pour et le contre, il remet tout en question.

C'est aussi à ce moment-là que la question du sens de la vie éclate avec le plus de lucidité. Pouvant se projeter dans le plus long terme, l'adolescent prend davantage conscience de son destin à construire. Du fait de la remise en question de nombreux aspects de sa vie, l'ado se met en quête d'une **identité spirituelle**.

On a souvent tendance à croire que les jeunes sont indifférents face aux questions religieuses et spirituelles ; mais dans les faits, l'adolescent est en **questionnement**. Le jeune s'interroge sur sa capacité à croire, à espérer, à faire confiance à la vie. Il se demande s'il y a quelque chose après la mort, se pose des questions sur ce qui le dépasse.

La démarche des *Promesses* permet au jeune de confronter ses représentations à celles des autres, de partager ses croyances, ses peurs, sa recherche de valeurs et, éventuellement, sa foi.

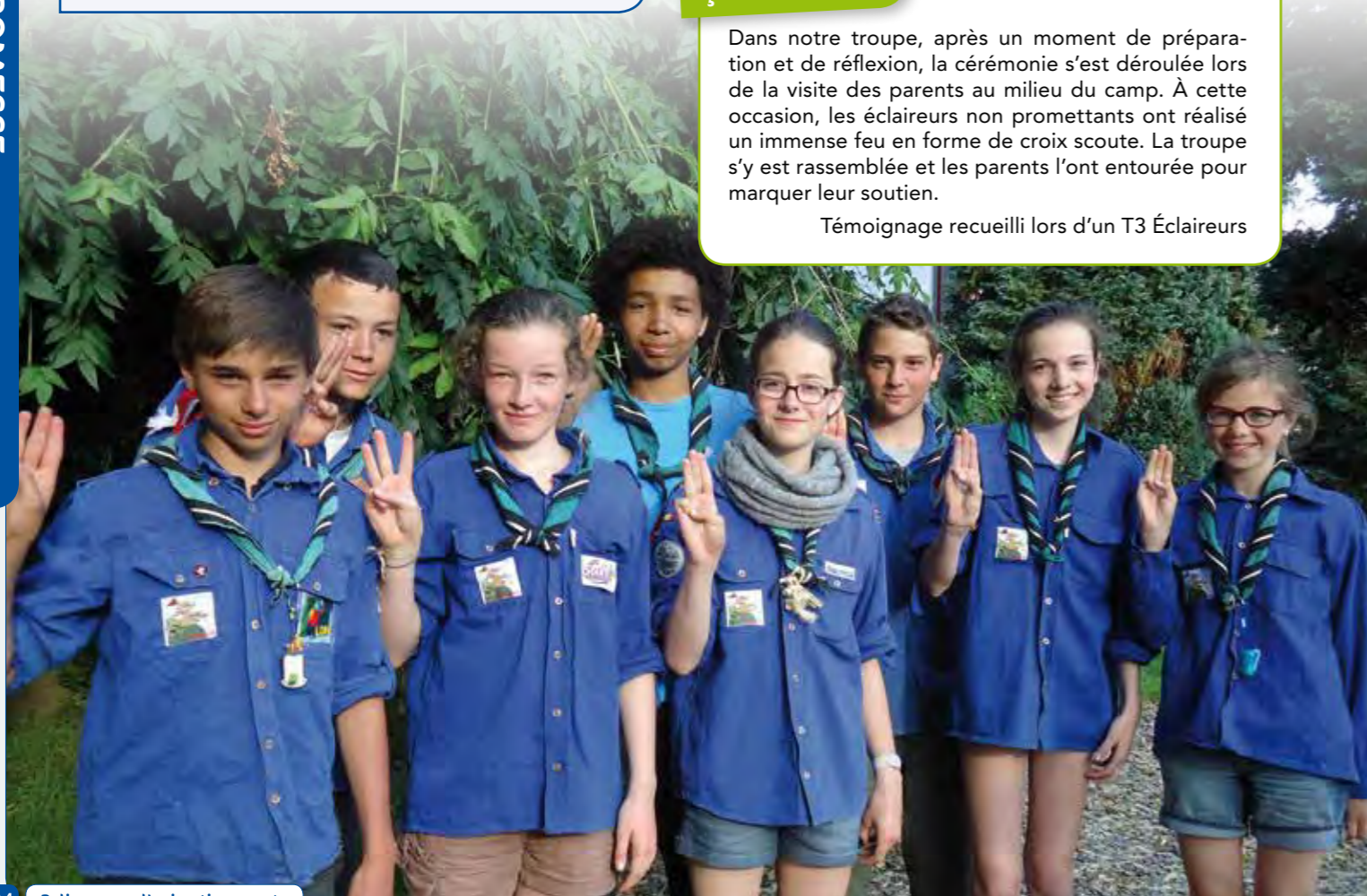


« Le véritable chemin du bonheur est de donner celui-ci aux autres. Essayez de quitter la terre en la laissant un peu meilleure que vous ne l'avez trouvée et quand l'heure de la mort approchera, vous pourrez mourir heureux en pensant que vous n'avez pas perdu votre temps et que vous avez fait "de votre mieux". Soyez toujours prêts à vivre heureux et à mourir heureux. Soyez toujours fidèles à votre Promesse scoute, même quand vous aurez cessé d'être un scout. »

Baden-Powell, *Dernier message aux scouts*, 1928

Le cahier *La Loi scoute et la Promesse* et le carnet *Azimut* sont disponibles sur www.lascouterie.be ou téléchargeables sur www.lesscouts.be.

Tu y trouveras des textes pour soutenir la réflexion, ainsi que des outils pour rédiger le texte d'engagement.





Lors de son *Engagement*, le pionnier ou la pionnière de première année renouvelle sa *Promesse*. À cette occasion, il ou elle réaffirme son désir de vivre selon la *Loi scout*. Il ou elle réfléchit également à l'impact que cet engagement aura sur sa vie future au jour le jour.

L'Engagement des pionniers est lié à la *Promesse* des éclaireurs. Il en constitue le prolongement. Après avoir adhéré aux valeurs scouts à la troupe, les pionniers font un pas de plus et s'engagent à vivre en cohérence avec ces valeurs, chez les scouts et ailleurs.

Quel intérêt ?

- Réaffirmer son adhésion aux valeurs de la *Loi scout* en tant que **référence privilégiée** dans ses choix de vie.
- Découvrir de quelle manière le pionnier souhaite traduire les valeurs scouts en **actes**, quelles actions il pourrait poser pour vivre en cohérence avec ces valeurs.
- Nourrir les réflexions du pionnier en **quête d'identité** et l'aider dans son cheminement personnel à définir des choix en cohérence avec ses valeurs et ses idéaux.

« **Nous voulons un Homme équilibré.** »

Notre ambition éducative

Lors de son *Engagement*, le pionnier s'engage à vivre les valeurs scouts au quotidien. Il établit ainsi une **cohérence** entre ce qu'il pense, ce qu'il dit et ce qu'il fait. Dans le cadre de l'*Engagement*, ces trois éléments se traduisent respectivement par « je veux faire des valeurs scouts des références privilégiées dans mes choix de vie », « je m'y engage formellement devant le reste de mon poste » et « je concrétise ces valeurs dans ma vie quotidienne. »



« **Nous voulons un Homme intérieur.** »

Notre ambition éducative

Après y avoir réfléchi, le pionnier est invité à renouveler sa *Promesse*. Il réaffirme ainsi son envie de vivre selon les valeurs de la *Loi scout* : il en fait un **guide pour ses choix de vie**, présents et futurs.

Quand et pour qui ?

L'*Engagement* se construit au poste autour de deux moments clés :

- **vivre une animation** autour des valeurs de la *Loi scout* (avant le camp) : cette animation s'adresse à tous les pionniers ;
- **préparer et célébrer** son *Engagement* (pendant le camp). La préparation se vit en deux groupes séparés, selon que les pionniers sont en première ou en deuxième année. Ensuite, les pionniers de première année s'engagent devant l'ensemble du poste au cours d'une célébration.

« **Mais si nous ne rêvions jamais (...), nous ne ferions jamais de progrès.** »

« Si tous les hommes avaient développé en eux le sens de la fraternité, l'habitude de prendre d'abord en considération les besoins d'autrui et d'y subordonner leurs propres ambitions, plaisirs ou intérêts, nous vivrions dans un monde bien différent. « Rêve utopique », diraient certains, « simple rêve qui ne vaut pas la peine qu'on cherche à l'atteindre. » Mais si nous ne rêvions jamais et que nous ne nous penchions jamais pour essayer d'attraper la substance de nos rêves, nous ne ferions jamais de progrès. »

Baden-Powell, *Scouting Sketches*, 1925

Vivre une animation autour des valeurs de la *Loi scout*



1. Se remémorer sa *Promesse*

Pour introduire cette animation destinée à tous les pionniers, demande-leur quels souvenirs ils ont gardé de leur *Promesse*, du moment où ils ont adhéré aux valeurs de la *Loi scout*, devant le reste de la troupe. Pour les aider à aller plus loin dans leurs souvenirs, invite-les à retrouver et décrire les **émotions** liées à ce premier acte d'adhésion.

Et si un pionnier n'a pas fait sa *Promesse* ?

Évidemment, il ne la renouvelle pas. Mais qu'importe ! Lorsque tu demandes aux autres de se rappeler de leur *Promesse* (voir ci-dessus), propose à ceux qui ne l'ont pas vécue de réfléchir aux valeurs qu'ils vivent chez les scouts et en quoi elles sont importantes pour eux. Et au moment de l'*Engagement*, celui-ci fera aussi office de *Promesse* : le pionnier adhère aux valeurs de la *Loi scout* et s'engage à vivre en cohérence avec ces valeurs, chez les scouts et ailleurs.

Les pionniers qui ont vécu leur *Promesse* à la troupe portent, dès leur arrivée dans le poste, leur insigne sur leur chemise rouge. En effet, cet acte d'adhésion ne prend pas fin lors du passage au poste. **Porter son insigne de *Promesse* sur sa chemise Pionniers** permet de marquer la continuité avec l'*Engagement*.

Distribue ensuite un **support** à tous les pionniers dans lequel ils prennent note de leurs réflexions. Celui-ci accompagnera les pionniers de première année jusqu'à la fin de la démarche de l'*Engagement* au camp.



2. Souligner la dimension mondiale du scoutisme

Les valeurs de la *Loi scout* sont partagées par les scouts du monde entier. C'est l'occasion de souligner notre appartenance à cette **fraternité mondiale**. C'était le rêve de Baden-Powell : de cette compréhension mutuelle naîtrait la paix.

Comment illustrer cette dimension mondiale ?

- En montrant des photos ou une vidéo qui présente(nt) des scouts de tous horizons ;
- en récoltant des témoignages de scouts de différents pays, cultures, religions ;
- en écoutant une chanson qui parle de fraternité mondiale.

À la fin de ce moment, invite chaque pionnier à noter ses impressions dans le support reçu précédemment.

Certains de ces supports sont disponibles sur le site de l'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS) www.scout.org ou dans le cahier *La Loi scout et la Promesse* téléchargeable sur www.lesscouts.be.





3. Redécouvrir la Loi scout

Le but est de provoquer la discussion autour de chaque article de la *Loi* pour que les pionniers renouvellent leur *Promesse* en connaissance de cause : trois ans se sont écoulés depuis celle-ci, ils porteront donc un nouveau regard sur chaque article.

Pour susciter les échanges, organise une **promenade** au cours de laquelle vous ferez dix étapes. À chaque arrêt, propose une **activité** en rapport avec un article de la *Loi* scout. Ensuite, avant de poursuivre votre route, demande aux pionniers de résumer en un seul mot quel élément important vécu dans le scoutisme a été mis en évidence lors de l'activité. Laisse-les s'exprimer librement, puis pointe la **valeur** que tu avais ciblée en préparant le stand.

Voici, pour chaque article de la *Loi*, un exemple d'**activité** que tu peux proposer aux pionniers.

Le scout fait et mérite confiance.

Le groupe vit quelques petits jeux basés sur la confiance : fermer les yeux et **se laisser tomber** dans les bras d'un autre pionnier, faire osciller un participant entre des personnes placées en cercle, guider son partenaire qui a les yeux bandés, etc.

Confiance

Le scout s'engage là où il vit.

Le groupe s'installe confortablement en cercle. Chaque membre doit penser à une personne qu'il **admire** pour son investissement (qu'il la connaisse personnellement ou pas, qu'elle soit toujours en vie ou pas). Ensuite, à tour de rôle, chacun dit le prénom de la personne choisie. (Si des participants veulent en savoir plus sur l'une des personnes citées, ils peuvent s'informer durant le trajet jusqu'au stand suivant).

Engagement



Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.

Avant l'activité, l'animateur aura glissé, dans des muffins, différentes **citations** concernant la justice. Chaque participant reçoit un petit gâteau et après la lecture de chaque consigne, peut en manger un morceau.

Consigne 1 : « *Pense à une personne qui a eu un rôle important à jouer dans la construction de ton identité.* ». Quand tout le monde a un prénom en tête, chacun le dit lors d'un tour de parole.

Consigne 2 : « *Pense à une personne qui a rendu le monde un peu plus juste.* ». Et l'activité continue comme dans la première partie.

À ce moment, l'un des pionniers aura probablement trouvé le petit papier placé dans son muffin et chacun réalise qu'il en aura un...

Consigne 3 : « *Pense à une personne pour qui tu aimerais rendre le monde un peu plus juste.* ». Chacun finit sa dégustation, déroule son papier, lit sa citation et dit ce qu'il comprend ou pense de la phrase.

Justice

Le scout est solidaire et est un frère pour tous.

Le groupe est divisé en équipes de quatre à six pionniers qui se placent en file indienne, séparés de trois mètres environ. Un animateur remet un **dessin** géométrique à chaque premier de file tandis que chaque dernier reçoit un papier, une latte et un bic.

Dans chaque équipe, le premier de la file transmet une instruction au deuxième, qui la communique au troisième... jusqu'à ce que l'information arrive au dernier. L'opération se répète jusqu'à ce que le pionnier qui est en fin de ligne ait reçu l'ensemble des consignes pour réaliser le dessin en espérant que celui-ci soit fidèle au modèle de départ. Au bout de quelques minutes, l'activité s'arrête et on compare chaque dessin original avec le résultat final.

Partenaire, solidaire

Le scout accueille et respecte les autres.

Le groupe est divisé en deux équipes au sein desquelles certains pionniers jouent le rôle des animateurs et d'autres celui de scouts qui arrivent au poste pour la première fois. Chaque équipe imagine les trois premières minutes de l'accueil des nouveaux. Puis, les deux équipes interprètent les **saynètes**.

Accueil

Le scout découvre et respecte la nature.

Des feuilles d'infusion (menthe, tilleul, ortie, rooibos, fenouil...) sont mises à la disposition des pionniers, ainsi que des sachets en mousseline ou des boules à thé.



Le groupe est réparti en duo et chacun lors d'un tour prépare un thé qu'il offrira à son binôme. Soit le "cuisinier" joue l'effet surprise, soit il demande au pionnier ce qu'il veut, soit il crée un thé en fonction de la personnalité du scout auquel il est associé...

Ensuite, chaque pionnier déguste son thé avec les autres participants.

Nature

Le scout fait tout de son mieux.

Au départ d'un ensemble d'illustrations, chacun choisit une image qui représente un moment de sa vie où il a fait quelque chose "de son mieux", où il s'est donné pleinement.

Le groupe se met en cercle. Le premier pionnier va donner son **illustration** au deuxième en lui expliquant, tout bas, la situation. Le deuxième va ensuite vers le troisième et peut choisir de donner sa propre carte ou celle qu'il vient de recevoir. Il raconte donc sa situation ou la situation du premier, sans le préciser. Et cela continue durant quelques tours de cercle afin que les images puissent un peu circuler.

Quand les échanges s'arrêtent, chacun explique la situation reliée à l'illustration qu'il a en main.

Faire de son mieux

Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.

Le groupe écoute une ou plusieurs **chansons** (selon le temps dont il dispose et selon l'intérêt pour l'une ou l'autre chanson). Tu peux, par exemple, diffuser une des chansons créées pour Les Scouts : *Je promets* ou le chant de *Start*. Lors de l'écoute, chaque pionnier repère et retient ce que la chanson a de scout. Ensuite, le groupe partage autour de ce que chacun a entendu.



Chant

Le scout partage et ne gaspille rien.

L'animateur dispose deux **gobelets**, l'un vide et l'autre rempli, à une certaine distance l'un de l'autre. Chaque pionnier reçoit une grosse paille (ou chalumeau). L'animateur demande alors au groupe de transvaser l'eau d'un gobelet à l'autre, sans déplacer ceux-ci de plus de 30 centimètres et sans qu'il y ait la moindre trace de salive dans l'eau à la fin de l'opération.

Pour réussir, les pionniers ne doivent donc pas aspirer l'eau dans le chalumeau pour la libérer ensuite dans le gobelet. Par contre, ils peuvent emboîter toutes leurs pailles pour fabriquer une sorte de long tuyau qui joindra les deux gobelets.

Partage

Le scout respecte son corps et développe son esprit.

Le groupe a sept minutes pour découvrir la solution de trois **énigmes**. Pendant ce temps, trois participants sautent à la corde, tandis que le reste du groupe se concentre sur les réponses des énigmes.

La corde ne peut pas s'arrêter de tourner car, quand c'est le cas, l'animateur stoppe la lecture des énigmes ou n'écoute plus les réponses. Tandis que le chrono court toujours !

Respect du corps et de l'esprit

Tu peux bien sûr inventer d'autres activités et/ou utiliser d'autres techniques : confection d'un origami, témoignage d'un vécu scout, création d'une mind-map, dessin ou collage, écoute d'une histoire ou d'un conte, visionnage d'un reportage, film, documentaire, etc.

Tout au long de l'animation, les pionniers se servent du support que tu leur as distribué à la première étape (voir page précédente) pour **garder une trace** des réflexions que leur inspire chaque article de la *Loi* scout. C'est d'autant plus important pour les pionniers de première année qui s'en serviront pour préparer leur *Engagement* au camp.

Cette animation peut prendre **plusieurs formes** : jeu à postes, jeu de piste, marche aux flambeaux, etc. Elle peut se vivre avec l'ensemble du poste ou en petits groupes.

4. Débriefing

Une fois que les pionniers se sont penchés sur chaque article de la *Loi* scout, propose un **moment d'échange** en petit groupe. *Qu'avez-vous retiré de cette activité ? Qu'est-ce qui vous a marqué, interpellés, touchés ? Que pensez-vous de la Loi scout ? Comment la définiriez-vous ?*



Préparer son Engagement



Les pionniers de deuxième année

Ils préparent la cérémonie d'Engagement pour que ce moment soit inoubliable.

Tu trouveras un tas d'idées et de conseils dans le cahier *Cérémonies et célébrations scouts*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.



Les pionniers de première année

Ils préparent le moment où ils exprimeront leur Engagement devant le reste du poste.

Cette préparation se vit en plusieurs étapes :

- 1 Chaque pionnier reprend le **support** qu'il avait reçu et relit ce qu'il a noté sur chaque article de la *Loi* scoutie lors de l'animation vécue avant le camp. Si c'est nécessaire, anime un moment d'échange sur l'un ou l'autre article dont les pionniers aimeraient encore discuter. Ils pourront ainsi renouveler leur *Promesse* en toute conscience.
- 2 À travers son *Engagement*, le pionnier s'engage à vivre en cohérence avec les valeurs de la *Loi* scoutie et les trois principes. L'une ne va pas sans les autres. Pour que les pionniers comprennent bien leur portée, demande-leur de trouver un exemple pour chaque principe, en lien avec leur vie scoutie ou non.
 - **Le principe personnel** : il s'agit de la responsabilité qu'a chaque individu de développer le plus possible, dans la mesure de ses capacités, toutes les qualités qu'il porte en lui.
 - **Le principe social** : c'est la relation d'un individu à la société et sa responsabilité dans celle-ci. Ceci englobe non seulement la famille, la communauté locale, le pays, le monde entier mais aussi le respect des autres et du monde naturel.



- **Le principe spirituel** : c'est la relation d'un individu aux valeurs spirituelles de la vie, la conviction qu'il existe une force qui dépasse l'Homme.

Comment symboliser son Engagement ?

Par deux, invite les pionniers de première année à trouver un objet qui symbolise leur *Engagement*. Chacun doit en trouver un. Ceux qui le souhaitent ou qui ne dénicheront pas d'objet qui leur convient peuvent le représenter en le dessinant par exemple. Précise-leur que c'est cet objet qu'ils présenteront au reste du poste lors de la cérémonie d'Engagement.

Ainsi, par deux, les pionniers :

- cherchent chacun leur objet symbolique ;
- discutent de ce choix et de ce que ça représente pour eux.

- 3 Invite ensuite chaque pionnier à réfléchir individuellement à l'**impact** de son *Engagement* sur sa vie au quotidien : « *que pourrais-je faire pour vivre en cohérence avec les valeurs de la Loi scoutie et les trois principes ?* » Chacun liste une série d'**actions concrètes** qu'il pourrait mettre en place après avoir exprimé son *Engagement*. Pour ce faire, tu peux leur proposer de réaliser une carte avec :

- au recto : les 10 articles de la *Loi* scoutie et les trois principes ;
- au verso : la liste de leurs actions.

Cette liste restera **confidentielle**. Une fois écrite, tu récupères la carte de chacun pour la lui envoyer par la poste quelques semaines plus tard. Veille à respecter le caractère privé de l'écrit. Par exemple, tu peux demander à chacun de glisser sa carte dans une enveloppe avant de te la donner.

Recevoir cette carte chez soi permet de **se rappeler les engagements que l'on a pris**. C'est une belle occasion d'inviter chacun à les tenir dans sa vie au quotidien, chez les scouts et ailleurs.

- 4 Demande à chaque pionnier de préparer le **texte** qu'il dira devant le reste du poste lors de la cérémonie d'Engagement. Tu trouveras ci-contre trois propositions de textes. La force de l'Engagement ne réside pas tant dans les mots prononcés ou la forme concrète que prend la cérémonie, mais bien dans la réflexion qui amène le pionnier à **se définir devant tous**.

Pour vivre les valeurs de la *Loi*, chez les scouts et ailleurs : le cahier *GPS*, à l'intention des pionniers, disponible via www.lascouterie.be ou www.lesscouts.be.

GPS est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste.



PROPOSITION 1

(En référence à la *Promesse*) « *Lors de ma Promesse, j'ai souhaité, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoutie mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.* »

(Renouvellement) « *Aujourd'hui, en tant que pionnier, je renouvelle ma Promesse et m'engage à vivre, chaque jour, en cohérence avec les valeurs de la Loi scoutie, chez les scouts et ailleurs, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel.* »



PROPOSITION 2

Composer son propre texte d'Engagement en choisissant un élément par ligne. Si aucun élément de la ligne ne convient au pionnier, il peut inventer le sien tant que l'idée exprimée dans chaque ligne est respectée.

Lors de ma Promesse,

<input type="checkbox"/> j'ai souhaité	<input type="checkbox"/> j'ai voulu	<input type="checkbox"/> j'ai choisi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> en mon âme et conscience	<input type="checkbox"/> librement	<input type="checkbox"/> après réflexion	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> me joindre à la fraternité scoutie mondiale,	<input type="checkbox"/> accompagner mes frères scouts,	<input type="checkbox"/> appartenir au mouvement scout mondial,	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> rendre le monde meilleur	<input type="checkbox"/> m'investir pour une société plus juste	<input type="checkbox"/> œuvrer pour le bien de l'humanité	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> et participer à la construction de la paix.	<input type="checkbox"/> et lutter contre les inégalités.	<input type="checkbox"/> et défendre les intérêts de tous.	<input type="checkbox"/>

Aujourd'hui, en tant que pionnier,

<input type="checkbox"/> je renouvelle mon engagement à	<input type="checkbox"/> je réaffirme ma volonté de	<input type="checkbox"/> je veux continuer à	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> vivre chaque jour en cohérence	<input type="checkbox"/> agir chaque jour en cohérence	<input type="checkbox"/> me comporter chaque jour en cohérence	<input type="checkbox"/>

avec les valeurs de la Loi scoutie, chez les scouts et ailleurs

<input type="checkbox"/> à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel.	<input type="checkbox"/> envers moi-même, vous et ma foi.	<input type="checkbox"/> dans le respect de mon devoir envers moi-même, les autres et Dieu.	<input type="checkbox"/>
---	---	---	--------------------------

PROPOSITION 3

Je suis scout parmi des millions d'autres, d'hier, d'aujourd'hui et de demain. Je participe avec eux à la construction de la paix. Je crois en un monde meilleur. J'y joue un rôle actif.

Je continue, depuis ma *Promesse*, à m'engager vis-à-vis de moi-même, des autres et de ma spiritualité.

J'ai trouvé dans la *Loi* scoutie des valeurs que je continue à partager. Pour toutes ces raisons, je renouvelle ma *Promesse* et m'engage à vivre, chaque jour, en cohérence avec les valeurs de la *Loi* scoutie, chez les scouts et ailleurs.





Vivre son Engagement



S'engager devant le poste

Tout d'abord, les pionniers de première année montrent l'objet qu'ils ont choisi pour symboliser leur engagement à vivre en cohérence avec les valeurs de la Loi scout et expliquent sa signification au reste du poste. Ils livrent ensuite le texte d'Engagement qu'ils ont préparé.

Célébrer l'Engagement

La célébration de l'Engagement est un moment fort, à vivre avec tout le poste. Les pionniers de deuxième année sont impliqués dans l'organisation de la cérémonie et son décorum. Celle-ci peut déboucher sur un moment de fête, qui contribuera à rendre l'événement inoubliable.



Voici une proposition de texte pour introduire la cérémonie d'Engagement :

« Souvenez-vous de votre Promesse chez les Éclaireurs*... Vous vous êtes engagés à vivre selon les valeurs de la Loi scout comme des millions d'autres scouts dans le monde. C'est un acte d'adhésion aussi fort que courageux car les valeurs scout sont exigeantes.

Depuis votre Promesse, vous avez mûri, vous avez grandi, vous avez parcouru un bon bout de chemin... C'est pourquoi, aujourd'hui, au moment où de nouveaux horizons s'ouvrent à vous, nous vous proposons de renouveler votre Promesse, de réaffirmer votre envie de faire des valeurs scout des références privilégiées dans vos choix de vie. Par votre Engagement et après y avoir mûrement réfléchi, nous vous invitons, à présent, à vous engager à vivre en cohérence avec les valeurs de la Loi scout, chez les scouts et ailleurs... »

*à adapter aux pionniers qui n'auraient pas vécu leur Promesse à la troupe.



Comprendre tes pionniers

Au poste, je m'engage

Dans un moment de questionnement sur lui ou elle, les autres et le monde, le pionnier ou la pionnière est invité-e à réaffirmer son souhait de vivre selon la Loi scout. Dans le même temps, il ou elle perçoit les implications que ses choix pourront avoir dans le reste de sa vie. Par ailleurs, il ou elle aborde à une étape charnière de sa vie (fin du parcours scout, fin des humanités pour la plupart, début d'une vie en kot pour certains, etc.) et à son âge, on ignore souvent à quoi demain peut ressembler. L'Engagement est l'occasion de **faire le point** et de réfléchir voire, de se rassurer dans l'orientation que l'on souhaite donner à sa vie.



Pour clôturer ce moment fort, les pionniers de première année reçoivent leur insigne d'Engagement. Selon le sens que cela a pour lui, le pionnier portera soit l'insigne avec la croix scout, soit l'insigne avec le logo mondial du scoutisme.

Les trois feuilles de la fleur de lys symbolisent les trois devoirs. Les deux étoiles à cinq branches symbolisent les dix articles de la Loi ; la cordelière et le nœud plat symbolisent l'unité et la fraternité dans le mouvement. Les huit branches de la croix scout symbolisent quant à elles les Béatitudes prononcées par Jésus.

Ton rôle

- Faire comprendre aux pionniers que l'Engagement vise d'une part, à **renouveler** la Promesse faite à la troupe et d'autre part, à **faire un pas de plus** dans l'adhésion aux valeurs scout en s'engageant à vivre en cohérence avec ces valeurs, chez les scouts et ailleurs (dans sa famille, à l'école et plus tard, dans son milieu professionnel, avec ses amis, etc.).
- **Respecter** chacun dans son cheminement personnel.
- Être disponible pour les pionniers qui souhaiteraient **partager leurs réflexions** avec toi.
- Le moment où le pionnier réfléchit aux actions qu'il aimerait poser dans sa vie pour vivre en cohérence avec les valeurs de la Loi scout est un **moment personnel** qu'il est important de respecter.



6 LA SYMBOLIQUE



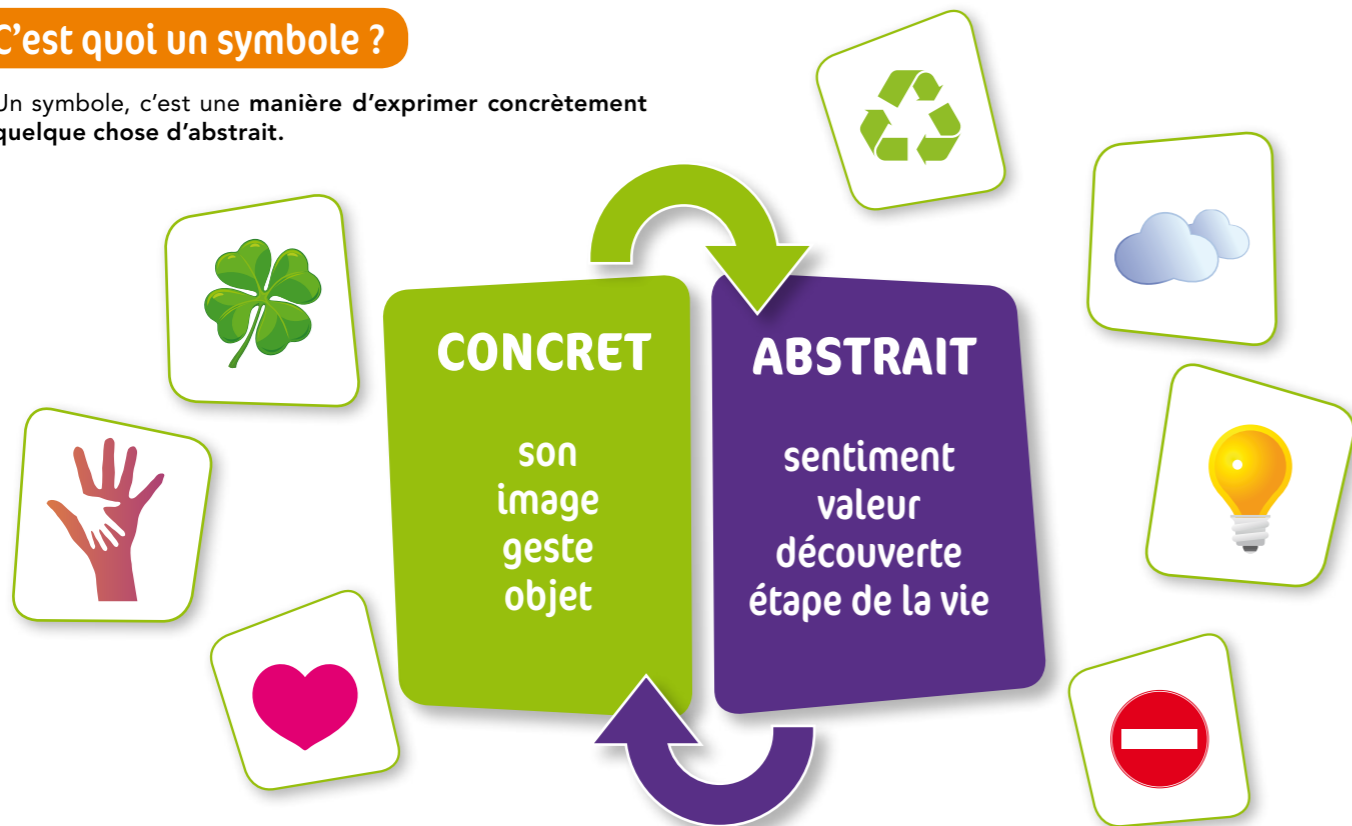
La symbolique scout est constituée d'un ensemble de paroles, gestes et rites porteurs de sens. Elle renforce le groupe, permet à chacun de trouver des repères, favorise le sentiment d'appartenance à un mouvement mondial. Certains de ces repères sont hérités de l'histoire du mouvement. D'autres sont liés à un cadre imaginaire. D'autres encore sont construits par le groupe.

LA SYMBOLIQUE

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 scouts, certains de ces repères sont hérités de l'histoire du mouvement. D'autres sont liés à un cadre imaginaire. D'autres encore sont construits par le groupe. Tous ces éléments se redécouvrent ou se renouvellent régulièrement au sein de chaque section, pour permettre à chacun et chacune de participer sereinement et activement à la vie scout.

C'est quoi un symbole ?

Un symbole, c'est une manière d'exprimer concrètement quelque chose d'abstrait.



Des balises et des liens

Le scoutisme n'utilise pas des symboles pour faire joli ou pour créer un univers sectaire que personne ne comprend. Ce n'est pas du décorum, c'est un support qui a du sens pour les personnes qui le partagent.

Les symboles permettent de :

- matérialiser nos valeurs et les traduire en gestes concrets ;
- créer des liens et une intimité parce qu'on les partage ;
- développer un sentiment de cohérence et d'appartenance ;
- fixer des balises pour grandir parce qu'ils ont du sens pour ceux qui les utilisent.

Des traditions ?

Même s'ils existent depuis longtemps, les symboles ne sont pas seulement utilisés par tradition, « parce qu'on a toujours fait comme ça ! ». Il ne suffit pas de les partager, il faut qu'ils aient du sens pour tous ceux qui les utilisent et qu'on puisse se poser la question : « Pourquoi je fais cela ou j'utilise ce mot ou ce geste ? ».



Ton rôle

- Veiller à ce que chaque scout comprenne le sens des symboles utilisés dans le groupe.
- Proposer des symboles éducatifs qui lui permettent de grandir en toute confiance.

« Se sentir membre de la fraternité des coureurs des bois. »

« Par le scoutisme, le scout a maintenant la possibilité de rentrer dans la fraternité des coureurs des bois. Il peut laisser des traces et les suivre, faire des signaux, allumer son feu, se construire une cabane et faire cuire sa tando. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Les symboles scouts

Il existe un côté boy-scout caricaturé par la société où les scouts parés de leur plus bel uniforme, qui comporte short et chapeau, courent au fond des bois. Mais nos symboles vont plus loin que cette image. Ils traduisent un projet commun.

La manière de vivre des scouts inclut simplicité, proximité avec la nature et débrouillardise. Un climat qui aide à se sentir bien et proche des autres.

Au niveau mondial

Certains symboles viennent de très loin et sont utilisés par les scouts sur toute la planète. Partagés par des générations de scouts, ils nous relient à l'histoire et nous projettent vers l'avenir. De cette manière, au-delà des langues, des cultures ou des religions, ils permettent aux scouts de ressentir la fraternité du mouvement.

Le mot "scout" signifie éclaireur. Il peut symboliser l'aventure, l'audace, l'esprit observateur et attentif de celui qui ouvre la route à d'autres. Aujourd'hui, le mot scout est la dénomination commune, le terme générique pour le baladin, le louveteau, l'éclaireur et le pionnier.

L'uniforme, c'est la manifestation extérieure de la volonté de vivre des choses ensemble. C'est un signe de fraternité dans un groupe. Le foulard propre à chaque unité exprime la participation au scoutisme dans un lieu précis.



Se serrer la main gauche : partout dans le monde, les scouts aiment se saluer de la même façon : une franche poignée de la main gauche accompagnée d'un signe de la main droite (le pouce sur l'auriculaire plié et les trois autres doigts tendus côte à côte). Certains en profiteraient pour rassembler les pieds d'un coup sec ou claquer du talon, mais il ne s'agit certes pas d'un salut militaire.

L'origine du choix de la main gauche remonte à un épisode victorieux des campagnes militaires menées par Baden-Powell où, alors qu'il recevait la reddition d'un chef de tribu, il s'avança vers lui pour lui serrer la main et reconnaître ainsi sa valeur. Le chef de tribu lui tendit la main gauche en lui disant que les valeureux se serrent celle-là car c'est celle du cœur.

Les liens avec la Loi et la Promesse

La Loi, en définissant un idéal et un projet communs, a une fonction symbolique importante. Les moments d'adhésion aux valeurs scout et les cérémonies qui y sont associées sont des rituels porteurs de sens.



Le salut scout

Les trois doigts levés du salut scout symbolisent le **triple épanouissement** : **personnel**, **social** et **spirituel** au travers de la *Promesse*.



Le logo du mouvement mondial

Les trois parties de la fleur de lys symbolisent cet épanouissement. Les deux étoiles à cinq branches représentent les dix articles de la *Loi* alors que la cordelière et le nœud plat renvoient à l'**unité** et la **fraternité** dans le mouvement.



La Charte

La *Charte* précise et développe les trois principes :

- **personnel** : engagement des animateurs ;
- **social** : accueil de tous ;
- **spirituel** : un développement actif et ouvert à la différence.

La devise des animateurs

Empruntée au chanteur Jean-Jacques Goldman, la formule « *du temps, du talent et du cœur* » se décline aussi sur les mêmes trois principes : **le temps** qu'on donne aux autres, **le talent** que je dois personnellement développer et **le cœur** que je mets à donner un sens élevé à ce que je fais.



Aucune obligation

Aucun symbole n'est en soi une obligation pour faire du scoutisme : ce sont simplement **des outils à la disposition des groupes**, qui choisissent de les employer ou non, selon le moment qu'ils vivent.

La joie d'être ensemble

Des éléments comme le salut, l'uniforme, ou des mots comme troupe ou patrouille, expriment la **volonté de vivre ensemble quelque chose de fort**. Ils n'ont rien à voir avec une signification de type paramilitaire (le culte de la force, du chef tout puissant ou de la dissolution de la personne au profit du groupe). Ces symboles parlent simplement d'amitié, de relations et de joie d'être ensemble. Baden-Powell était le premier convaincu de la distinction entre le scoutisme et l'armée :

« *L'entraînement et la discipline militaires sont exactement le contraire de ce que nous enseignons dans le mouvement scout.* » Discours au jamboree, 1925.

« *L'entraînement militaire tend à détruire l'individualité, alors qu'un de nos objectifs principaux est de développer le caractère unique de chaque personne.* », *Scouting for Boys*, 1908.

D'une branche à l'autre

Chaque branche possède son propre registre symbolique. Cependant, derrière des noms et des signes différents, ce sont bien les mêmes procédés éducatifs qui sont mis en œuvre : favoriser l'adhésion dans le groupe, stimuler et valoriser les découvertes, s'ouvrir à l'autre et à ses différences, éveiller aux valeurs de la *Loi*...

Chez les Baladins

Vers 6 ans, l'enfant quitte le stade de la pensée magique, où il espère que ses désirs deviendront réalité. On ne lui fait plus croire n'importe quoi. **S'il entre dans un imaginaire, c'est parce qu'il est prêt à jouer le jeu, à s'identifier à des personnages avec lesquels il pourra évoluer et grandir.**



La légende des Baladins

À travers les histoires de *La légende des Baladins*, l'enfant peut trouver sa place dans le groupe et mieux appréhender le monde qui l'entoure. Bien sûr, *La légende des Baladins* n'est pas le seul cadre imaginaire proposé. Pour un jeu, une sortie ou un camp, les rêves du staff permettront au scout de grandir en confiance. Les animateurs donnent du sens à des gestes, signes, rites... Autant de repères pour le groupe.

Chez les Louveteaux

Après 8 ans, l'enfant aime encore l'imaginaire, mais il peut faire la part des choses. Il préfère des histoires et des symboles dont il connaît les codes et les règles. Son besoin de justice sera ainsi rencontré et il pourra évoluer dans sa sizaine et à la meute.



Jungle à la meute

Le cadre du *Livre de la jungle*, écrit par Rudyard Kipling, est porteur de sens. Il s'agit d'une **histoire universelle**. Un roman que l'on peut qualifier d'apprentissage, où Mowgli grandit dans un milieu d'apparence hostile en trouvant peu à peu sa place. À travers les personnages que Mowgli côtoie (Baloo, Bagheera ou Frère Gris), il découvre la jungle et son peuple. Mais avant tout, **il se découvre lui-même parce que les personnages ont eux aussi des forces et des faiblesses**. De l'arrivée à la meute (le *Premier lien*) au départ (la *Course du printemps*), toutes les étapes, les activités, les jeux et la vie du camp peuvent s'enrichir de la symbolique offerte par la jungle. Ce cadre imaginaire, choisi par Baden-Powell pour les Louveteaux, est **partagé par beaucoup de louveteaux dans le monde pour son potentiel éducatif**.



ÇA S'EST FAIT

Dans les meutes des unités de scouts marins, on utilise fréquemment l'histoire du **Phoque blanc**. Cette histoire, issue du *Livre de la jungle* de Kipling, a pour héros Kotick, un jeune phoque blanc. Sea Pig, le vieux sage, est le gardien des traditions marines. **Ces personnages ont du sens pour les groupes qui les utilisent.**



Et si on fait autre chose ?

Il s'agit de propositions parmi d'autres. Certains groupes fonctionnent avec d'autres personnages, d'autres univers imaginaires. Ce n'est évidemment pas un problème. Et si les outils proposés t'intéressent, rien ne t'empêche de **garder les objectifs de base, adaptés à la tranche d'âge et de les envelopper dans un autre emballage**.

De plus, l'existence d'un cadre imaginaire ne signifie pas la mort des autres, au contraire ! Il ne s'agit pas de caser Ana, la petite jument ou Bagheera, dans chaque activité de la ribambelle ou de la meute. Place aux petits Martiens, aux dinosaures, aux Indiens ou au monde des insectes !



Chez les Éclaireurs

Avec un corps et un esprit en pleine mutation, l'adolescent perçoit son environnement comme changeant. **Le cadre symbolique devra remplir deux conditions essentielles : lui offrir une place et une structure.** Au-delà de ce qui est commun au mouvement scout, c'est sur la devise du scoutisme qu'on peut s'attarder : « *Toujours prêt* ». Elle appelle à être disponible, à se lancer dans l'aventure avec toutes les ressources qu'on peut mettre en œuvre. Elle invite aussi à se débrouiller avec simplicité.



Le totem et le quali

Même si ces symboles ne sont pas courants dans le mouvement scout, ils ont un sens profond pour qui les donne et les reçoit. **Le totem est un signe de reconnaissance et d'appartenance.** Il montre qu'on a appris à connaître un éclaireur et que celui-ci fait partie du groupe. C'est un rite qui ponctue le parcours du scout et grâce auquel il doit pouvoir ressentir son intégration.

Chez les Pionniers

Les grands adolescents ont **besoin de laisser leur empreinte** dans les groupes et lieux dans lesquels ils passent. Leur chambre en est un bel exemple.

La symbolique proposée aux pionniers les fait rentrer dans l'aventure et les invite à **prendre les chemins de randonnée.** Mais, le réservoir de symboles proposé dans le scoutisme n'est pas fermé. Chacun peut le réinventer tout en veillant à ce qu'il permette à chaque scout de grandir. C'est vrai pour toutes les branches et encore plus au poste.



La Trace et la Panorama

La Trace permet au pionnier sur le départ de **laisser une marque visible de son passage au poste** (son empreinte de main sur le mur, quelques mots dans le livre d'or du poste, etc.).

Le Panorama est l'occasion de mettre à l'honneur un pionnier qui quitte le poste. Elle évoque sa personnalité, des souvenirs de son parcours scout, des anecdotes, des moments forts de la vie commune, etc.

Un cadre ponctuel

À l'occasion d'un camp, d'un projet ou d'un thème, ta section peut **créer des éléments nouveaux ou en transformer d'autres** : une chanson, un geste, un coin particulier dans le local. Ces symboles "maison" auront une durée de vie limitée à la présence de leurs inventeurs ; très vite, ils n'évoqueront plus rien pour personne et peuvent disparaître pour laisser la possibilité à d'autres de surgir au détour d'un événement.

Les passages

Pour les scouts, les **moments de passage d'une section à l'autre sont souvent délicats.** On redevient le "petit" après avoir été le "vieux". On quitte son petit groupe, ses animateurs, son local.

Ton rôle est de faciliter ces changements.

- En organisant des **rencontres avec les autres sections** et en tenant un discours positif et enthousiaste sur tout ce que les scouts concernés auront la chance de vivre dans quelques mois.

Exemple : Les louveteaux sont invités à vivre cela au cours d'un moment symbolique : la *Course du printemps*.

- En permettant à ceux qui partent et au groupe dont ils ont fait partie de **se dire au revoir**, de se rappeler ce qu'ils ont partagé et de **relier ensemble cette expérience.**

L'accueil et l'intégration

De l'accueil du jeune baladin au départ du pionnier, il est possible de **faciliter les transitions**, de faire en sorte que chacun se sente le bienvenu dans le groupe. Chaque scout pourra ainsi évoluer sans trop de heurts.

Les devises

De manière imagée ou plus percutante, **elles réaffirment nos idéaux et nos projets communs.** Elles permettent une adhésion de tous.



Baladins :
« Tous copains »

Éclaireurs :
« Toujours prêts »



Louveteaux :
« De notre mieux »

Pionniers :
« Droit devant »



Première rencontre

Salut des artistes



Premier lien

Course du printemps



Adhésion

Totem et quali



Expédition

Panorama et Trace

Chaque groupe peut créer un nouveau cadre de référence pour que chacun sente qu'il est une personne intégrée dans celui-ci.

Chaque intégration réussie permettra ensuite, pour celui qui s'est senti accueilli, d'aller vers d'autres groupes, de s'intégrer dans d'autres lieux (groupes de loisirs, milieu scolaire ou professionnel).

Un monde de symboles donne le sentiment d'appartenir à une fraternité pour laquelle on est prêt à s'engager.



Craquelin

Qu'est-ce que La légende des Baladins ?

C'est un cadre imaginaire composé de personnages hauts en couleurs qui agrémentent les histoires et chansons rythmant la vie de la ribambelle.

On y trouve des histoires pour introduire les propositions pédagogiques de la branche, pour préparer le départ en camp, et pour accompagner les enfants dans différents moments de la vie courante. *La légende des Baladins* permet aussi de découvrir les valeurs du scoutisme.



Ana

Qui sont les personnages ?

Ana est une jument malicieuse, amie des baladins, avec qui ils peuvent rigoler, faire des câlins et à qui ils racontent leurs secrets. Entre six et huit ans, on entretient souvent un rapport privilégié avec les animaux.

Craquelin est un vieil artiste qui a beaucoup voyagé et avec qui les baladins se sentent en confiance. Il partage son expérience et leur apprend des tas de choses. Il est à l'origine du premier groupe de baladins.

Gribou, Pistache et Boulon sont les personnages principaux, du même âge que les baladins. Ils vivent des situations, à la ribambelle ou dans la vie quotidienne, qui permettent aux baladins de s'identifier à eux et de vibrer en même temps qu'eux. L'enfant prend ainsi confiance en lui en se rattachant à des situations qu'il connaît.

Comment intégrer le cadre imaginaire ?

- Accompagner l'accueil des nouveaux (*Première rencontre*) et le passage vers les Louveteaux (*Salut des artistes*) avec les histoires de *La légende des Baladins*.
- Aménager un coin du local en roulotte de Craquelin.
- S'inventer un vocabulaire (ex : la boîte de jeu devient la *Malle à friandises*).
- Instaurer un rituel (commencer le rassemblement par un petit mot rien qu'à vous. Par ex : « *Salut les artistes !* »).
- Chanter une chanson pour se faire plaisir ou lors d'une occasion spéciale.
- Découvrir une histoire de *La légende des Baladins*, pour s'endormir, sous forme de sketch à la veillée, ou même comme point de départ d'un jeu.

Le cadre imaginaire de *La légende des Baladins* n'a pas la prétention de devenir le seul monde dans lequel peuvent grandir les baladins. Vive les imaginaires variés composés de pirates, de dragons, de nature, etc.



M. Loyol



Des histoires et des chansons...

Chaque baladin reçoit un cahier. Il contient huit histoires de *La légende des Baladins* en version simplifiée et illustrée. Entre les histoires, il y a des jeux et des coloriages. Au début du cahier, quelques pages permettent aux animateurs de personnaliser le cahier en fonction des habitudes de la ribambelle.

Un autre cahier, pour les animateurs, reprend les 24 histoires de *La légende des Baladins* dans leur version longue. Certaines sont présentées sous la forme d'une histoire à raconter aux baladins ; d'autres peuvent être jouées par l'ensemble du staff ou par des marionnettes.

Le CD *Balablues* reprend une dizaine de chansons qui rythment les moments forts de la vie à la ribambelle.



Caribou

Quel intérêt pour l'animation ?

Tu disposes d'un cadre imaginaire adapté aux enfants de 6 à 8 ans, qui te permet d'intégrer cet univers à ton animation et d'introduire progressivement les propositions pédagogiques de la ribambelle.

Utiliser le cadre imaginaire, c'est te donner la possibilité de présenter à tes baladins certains moments clés de la ribambelle. Cela te permet de les expliquer par l'image, par l'exemple et concrètement. Une petite histoire peut être plus parlante qu'un long discours, surtout si on est baladin. Tu peux utiliser les histoires et le décor à ta guise.

Quand l'utiliser ?

Tu peux te familiariser avec l'univers de *La légende des Baladins* par petites touches, en l'abordant régulièrement. Pour que le baladin ou la baladine s'identifie aux personnages, il ou elle doit apprendre à les connaître. L'important c'est de ne pas vouloir tout faire d'un coup. Tu choisis les chansons, les histoires à raconter ou à mettre en scène selon les circonstances, les envies et les besoins de ton animation. Ainsi, au cours de l'année, et lorsque cela te semble approprié, tu intègres certaines propositions pédagogiques.



Gribou

Boulon

Pistache



Ovistiti

Tu peux te procurer *La légende des Baladins* via www.lascouterie.be ou www.lesscouts.be.

La légende des Baladins existe aussi dans une version gratuite pour les enfants : distribue-la à tous les baladins de ta ribambelle.





La Première rencontre est la démarche symbolique d'accueil du nouveau baladin ou de la nouvelle baladine à la ribambelle. L'enfant y découvre l'imaginaire de *La légende des Baladins*. Il prend confiance à travers son intégration progressive dans le groupe.



Dans *La légende des Baladins*...

Craquelin, le vieil artiste un peu espiègle et son amie Ana, la petite jument se sont rencontrés il y a très longtemps... autour d'un immense château de cartes. Des années plus tard, trois enfants, Gribou, Boulon et Pistache, décident de partir à la découverte de l'univers des baladins...

Tu trouveras les histoires des rencontres de Craquelin, d'Ana, de Gribou et les autres dans *La légende des Baladins*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.

La légende des Baladins existe aussi dans une version gratuite pour les enfants : distribue-la à tous les baladins de ta ribambelle. Tu peux te la procurer via www.lascouterie.be



Quand ?

La Première rencontre se vit en **début d'année**, durant les premières réunions jusqu'au mois de novembre. Il est important de poser le cadre rapidement pour que l'enfant puisse profiter pleinement de la vie à la ribambelle.

DÉCOUVRIR L'IMAGINAIRE

de *La légende des Baladins*.

DÉCOUVRIR LA RIBAMBELLE

faire connaissance avec la ribambelle et se sentir accueilli en renforçant l'importance du petit groupe.

FÊTER LES NOUVEAUX

mettre en avant les talents de chacun et présenter le nouveau au groupe au cours d'une cérémonie.

FAIRE LE POINT

prendre le temps de réfléchir à ce qui a été vécu lors d'un Bivouac.

Quel intérêt ?

Intégrer les nouveaux

En découvrant l'univers de *La légende des Baladins*, le nouveau baladin reconnaît les codes du groupe (chant de rassemblement, foulard, etc.) et y trouve sa place. Il prend alors progressivement confiance en lui-même et dans le groupe.

Apprendre à accueillir

Faire connaissance avec les nouveaux venus, leur donner une place dans la ribambelle et former un nouveau groupe permet de valoriser et responsabiliser ceux qui y ont déjà passé un an.

Sentiment d'appartenance

Partager un imaginaire commun, un vocabulaire spécifique, des gestes propres au groupe permet au baladin de sentir qu'il fait partie de la ribambelle. Les enfants se connaissent et sont prêts à vivre ensemble une année d'aventures et de découvertes.



Comprendre tes baladins

Entre 6 et 8 ans, l'enfant vit dans un monde où **l'imaginaire occupe une place importante**, surtout lorsque celui-ci met en scène des personnages auxquels il peut s'identifier. La Première rencontre permet à l'enfant de découvrir et d'entrer dans l'univers imaginaire des baladins, créé pour répondre à ce stade de son développement.

La ribambelle constitue **un des premiers lieux de vie en commun informel** où, grâce au petit groupe, l'enfant va petit à petit prendre confiance en lui. Celui-ci a en effet besoin d'un cadre rassurant et motivant pour s'épanouir pleinement.

Grâce aux jeux et autres activités variées vécues en petits groupes (comme les jeux à postes), le baladin satisfait son **besoin de bouger et de s'ouvrir aux autres**, tout en surmontant sa difficulté de rester attentif longtemps.

BONNE PRATIQUE

Et s'ils arrivent plus tard ?

De nouveaux baladins peuvent arriver en cours d'année. Ils n'ont pas vécu la Première rencontre, mais il est important pour leur intégration de :

- leur faire découvrir la ribambelle et les autres enfants en veillant à ce qu'ils rejoignent un petit groupe ;
- les amener à entrer dans l'imaginaire de *La légende des Baladins*, notamment en leur offrant leur exemplaire et en les invitant à lire les premières histoires ;
- marquer le coup ; vivre un petit moment festif, une mini-cérémonie.

Garder une part d'enfance

« Les enfants sont capables de voir l'aventure dans une flaque d'eau sale tout à fait ordinaire. Si l'animateur a gardé une part d'enfance, il doit être capable de la voir aussi. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, édition Worldbrotherhood, 1944

Ton rôle d'animateur

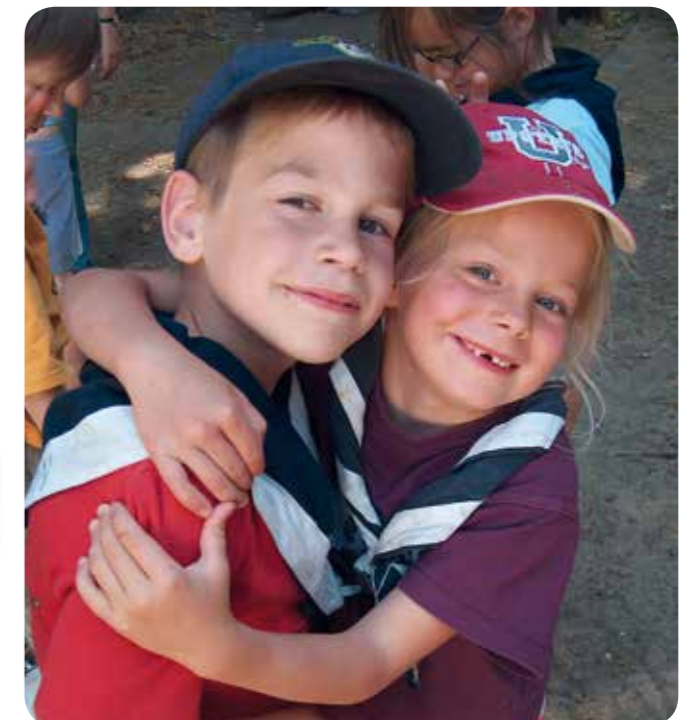
En mettant en scène les histoires, tu plonges le baladin dans **l'imaginaire** de *La légende des Baladins*, et il peut s'identifier aux personnages.

Tu accompagnes chacun des baladins dans la **découverte de l'autre** en vue de créer un **climat de confiance** au sein de la ribambelle. Durant les premières réunions, prévois des moments de jeux et d'activités en petits groupes, afin que l'enfant trouve facilement ses repères. Privilégie la formation des mêmes groupes lors de ces activités.

Tu permets à chacun de prendre sa place dans la ribambelle nouvellement constituée. Lors de la phase de découverte, tu proposes des animations diversifiées pour que chaque baladin puisse trouver un poste qui lui plaise et mettre en avant ses qualités et talents. C'est, entre autres, grâce à ces animations que les baladins apprendront à mieux se connaître. Dans le cadre du *Bivouac*, tu amènes chaque baladin à **s'interroger** sur ce qu'il a déjà vécu et sur ce qu'il attend des activités de la ribambelle.

« **Nous voulons un homme sociable.** »
Notre ambition éducative

À l'âge des baladins, l'enfant connaît de grands changements, tant sur le plan intellectuel que relationnel. Un accueil réussi permet à l'enfant de **prendre confiance** en sa capacité à nouer des liens dans la ribambelle. Cette première étape l'amène à s'ouvrir aux autres. Cette préoccupation se retrouve dans la pointe éducative de la branche que tu peux retrouver à la page 25.





Une idée pour s'organiser

1. DÉCOUVRIR L'IMAGINAIRE

Lors des premières réunions, le temps d'une histoire, les baladins sont séparés entre nouveaux et aînés. Les animateurs racontent aux premiers l'histoire de la rencontre de Craquelin et Ana, et aux seconds, l'histoire de la machine à barbes à papa.



Pour les nouveaux

La rencontre de Craquelin et d'Ana raconte comment un vieil artiste un peu espiègle fait la connaissance d'Ana, la petite jument, qui deviendra sa fidèle compagne d'aventures. La première visite de Gribou et les autres introduit les personnages de Gribou, Boulon et Pistache, les premiers baladins.

Ces deux histoires permettent au baladin de découvrir l'imaginaire de *La légende des Baladins* et de s'identifier aux personnages.

Pour les aînés

La machine à barbes à papa présente comment Mandarine, la cousine de Gribou, est accueillie dans la ribambelle. Cette histoire permet de sensibiliser les aînés à l'accueil des nouveaux.

BONNE PRATIQUE

Pour rendre ce moment spécial, tu peux raconter les histoires de manière originale : mises en scène, marionnettes, ombres chinoises, etc. Les baladins construisent la marionnette dont ils vont ensuite jouer le rôle, par exemple.

2. DÉCOUVRIR LA RIBAMBELLE

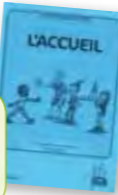
Durant les premières réunions, le baladin va vivre régulièrement des **activités ou jeux en petit groupe**. Petit à petit, il va prendre ses repères en se retrouvant régulièrement avec le même petit groupe jusqu'au moment festif. Tu peux prévoir des moments particuliers pour permettre cette prise de confiance jusqu'à la fête d'intégration :

- **Accueil en chanson** : les enfants apprécient particulièrement les chansons répétitives. Les chansons qui intègrent les prénoms de tous, comme *Les prénoms chanson* dans le *Balablues* sont particulièrement indiquées.



- **Petits jeux d'accueil** : des jeux avec un parachute (prêt en ludothèque) ou avec une pelote de laine que l'on se lance pour matérialiser les liens permettent de mieux faire connaissance tout en étant actif.

Plus d'idées dans le cahier sur *L'accueil et les passages*.



- **L'accueil symbolique** : une fresque avec les mains ou les silhouettes de tous, un panneau avec les photos et les prénoms de chacun, des mots croisés qui mêlent tous les prénoms, etc. Ces démarches matérialisent le groupe nouvellement formé, en accordant une place à chaque baladin.

- **Animation Sensaction** : une animation sur la confiance est prévue pour aider le baladin à prendre conscience qu'il peut surmonter des difficultés grâce à la confiance qu'il place en certaines personnes de son entourage.



3. FÊTER LES NOUVEAUX

Après quelques réunions, le temps est venu de faire la fête pour ponctuer l'arrivée des nouveaux dans le groupe.

- En début de réunion, les baladins découvrent l'**histoire du village endormi**. Ensuite, les enfants choisissent individuellement l'activité à laquelle ils veulent prendre part et sont répartis en petits groupes. Chaque animateur tient un poste où sont révélés les talents de chacun. Voici quelques idées d'activités pour ces postes :

- Apprendre la chanson de rassemblement et d'autres chants des Baladins.
- Présenter Craquelin le vieil artiste et apprendre à dessiner les personnages de *La légende des Baladins* afin de décorer le local.
- Créer les marionnettes correspondant aux personnages de *La légende des Baladins*.
- Mettre en scène la première histoire avec les marionnettes confectionnées.
- Présenter les différents personnages et jouer à un jeu de mémoire avec ceux-ci.
- Modeler les personnages de *La légende des Baladins* en pâte à sel.
- Mimer une histoire ou la mettre en scène en prenant des photos, etc.

Il s'agit d'une activité en lien avec les personnages, les histoires, les chants et le cadre imaginaire des baladins.

- Dans un second temps, les baladins et les animateurs **préparent une courte cérémonie**. Pour cela, les nouveaux baladins et les anciens sont séparés. D'un côté, les nouveaux baladins se chargent de la décoration du local et de la préparation du goûter. De l'autre, les aînés se préparent à raconter aux autres un moment ou une activité spécifique vécue avec un nouveau et réalisent un petit souvenir pour chacun d'eux. La présentation peut être réalisée par les baladins d'un même petit groupe.

- Ensuite, place à la fête. Le nouveau baladin est présenté par un ou plusieurs aîné(s), au travers du rappel d'une activité vécue ensemble. Puis, les jeunes baladins reçoivent leur exemplaire de *La légende des Baladins* et l'écusson des Baladins de leurs animateurs, ainsi qu'un petit cadeau créé par les aînés.

Petit groupe

Jusqu'à la cérémonie d'accueil, il est plus facile pour un baladin de vivre les activités, comme les jeux pour faire connaissance, dans un même petit groupe. Passé cette étape de découverte, n'oublie pas d'en varier la composition en fonction des activités ou des objectifs.

4. FAIRE LE POINT

Après quelques réunions, tu peux organiser un *Bivouac* pour que chaque baladin prenne le temps de réfléchir à tout ce qu'il a déjà vécu à la ribambelle et exprime ce qu'il aimerait encore faire.

Ce moment peut débuter par la lecture de l'histoire de la visite du *Coffre à trésors*. Les enfants sont amenés, en partant de l'histoire, à se souvenir de ce qu'ils ont vécu et à exprimer ce qu'ils souhaitent vivre par la suite à la ribambelle.

Par exemple, ils réalisent un bricolage, un montage photo ou dessin personnalisé. Cela peut évoquer une ou plusieurs des dernières réunions ou une envie pour le reste de l'année. Chacun choisit le support avec lequel il est le plus à l'aise et peut, s'il le souhaite, le partager avec le reste de la ribambelle.



Les premières pages de *La légende des Baladins*

Les baladins peuvent compléter les premières pages de leur exemplaire personnel de *La légende des Baladins* et retrouver chez eux les histoires.





Le *Salut des artistes* permet d'accompagner le baladin ou la baladine qui quitte la ribambelle pour rejoindre la meute. Le groupe reconnaît ce que le baladin lui a apporté et l'enfant prend conscience de ce qu'il a appris grâce au groupe.

Dans La légende des Baladins...

Gribou, Pistache et Boulon cherchent à découvrir qui sont les louveteaux. Ils décident de les observer en cachette et se rendent à leur local. Là, ils découvrent les Bandar-Logs, de très vilains singes qui cherchent des ennuis aux loups. Les trois baladins mettent en place une ruse pour les empêcher. Pour les remercier, les louveteaux les invitent à manger avec eux et ils regardent tous ensemble le film du camp Louveteaux.



Ton rôle ?

Tu **rassures l'enfant** qui est sur le point de vivre les premiers changements majeurs de son parcours scout. Tu **l'accompagnes** en évoquant ses débuts à la ribambelle et la façon dont il a trouvé sa place au sein du groupe. S'il s'est intégré rapidement, pourquoi serait-ce différent à la meute ?

Tu peux également **préparer avec les animateurs Louveteaux** un moment commun pour les deux sections. Cela permet aux baladins de découvrir la meute et d'être rassurés sur leur futur passage.

Tu aides la ribambelle à se rendre compte de ce qui a été vécu durant les deux dernières années et tu incites les baladins à **remercier** celui qui s'en va pour tout ce qu'il a pu apporter au groupe.

Tu suscites l'envie de **fêter** les départs en vivant un dernier moment convivial avec tout le groupe. Chaque baladin vient apporter ses idées et ses talents pour que la fête soit une réussite.

Idées concrètes

- L'histoire des baladins qui veulent savoir peut être lue pour expliquer et rassurer les aînés qui s'apprêtent à quitter la ribambelle.
- Ensuite, la ribambelle se rappelle les différents éléments qui constituent **l'arbre à souvenirs**. Cela permet au baladin de **s'exprimer librement** à travers ses souvenirs, avec le support qu'il préfère (chanson, dessin, collage, petit mot, etc.).
- Enfin, chaque baladin ouvre son **Coffre à trésors** dans le but de se souvenir de toutes ses découvertes individuelles. Afin d'aider le baladin dans ces réflexions, l'animateur peut prévoir un support adapté comme il le ferait lors d'un *Bivouac*.

L'Arbre à souvenirs

Merlin ne peut pas participer à l'ensemble des réunions. Les baladins décident de lui en garder une trace pour qu'il n'ait pas l'impression d'avoir raté quelque chose.

Tu trouveras l'histoire de Merlin dans *La légende des Baladins*.



- Avant la veillée, par petits groupes, les baladins de première année, accompagnés des animateurs, préparent un remerciement à destination de ceux qui vont quitter le groupe.
- Durant le *Salut des artistes*, chaque baladin quittant la ribambelle **est remercié par le groupe** : il reçoit un petit cadeau personnalisé (photo souvenir, petits mots, dessins, bricolages...) qui lui rappelle les bons moments vécus à la ribambelle. S'il le souhaite, le baladin qui s'en va peut également adresser un remerciement au groupe.
- Tu invites les aînés à **découvrir la meute** en passant une journée au camp des louveteaux ou en vivant un jeu avec eux (en les invitant dans une sizaine).

Faites la fête !

C'est l'occasion pour toute la ribambelle de se remémorer les bons moments vécus ensemble. Soigne le **décorum** pour que cela reste un moment inoubliable pour chaque baladin.



Comprendre tes baladins

Le passage à la meute est le **premier changement de branche**. Il a fallu un certain temps à l'enfant pour prendre confiance à la ribambelle. Ce changement peut constituer pour lui un moment difficile à vivre. Il a besoin d'être rassuré et de se sentir en sécurité.

Le baladin a aussi **besoin de garder des traces concrètes** de ce qu'il a vécu à la ribambelle pour en prendre pleinement conscience et se souvenir. Un cadeau d'au revoir personnalisé lui permet de renforcer son sentiment d'identité, et la fête symbolise le fait que le passage est un moment fort de sa vie scout.

À travers tous ces souvenirs, tu aides l'enfant à **valoriser ses qualités et talents** et à créer une image positive de lui-même.

BONNES PRATIQUES

Répondre aux questions

Accorde une attention toute particulière aux questions que peuvent te poser les baladins, surtout lors du dernier camp ! Ils seront curieux de savoir ce qui les attend... À toi de les rassurer.

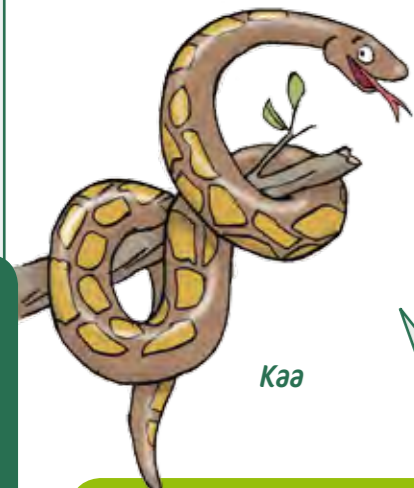
Le cahier *L'accueil et les passages* te donne d'autres pistes pour accompagner les baladins dans ce changement.



« **Le scout fait et mérite confiance.** »

Article 1 de la Loi scout

Chez les Baladins, la confiance se vit dans la réciprocité. Le baladin apporte autant à la ribambelle que le groupe au baladin.



Kaa

Rudyard Kipling

C'est l'auteur dont l'œuvre a si bien inspiré nos aventures.

Quelques informations sur cet homme :

- Il est né le 30 décembre 1865 à Bombay et décédé, à 70 ans, le 18 janvier 1936 à Londres.
- Il a vécu quelques années de son enfance en Inde pour rejoindre ensuite définitivement l'Angleterre.
- Journaliste et écrivain britannique, il s'est spécialisé dans les récits d'aventure pour la jeunesse.
- Il a écrit *The Jungle Book* en 1894 et *The Second Jungle Book* en 1895.
- En 1907, année de création du scoutisme, il reçoit le prix Nobel de littérature. Il est alors le plus jeune auteur à recevoir cette distinction.



Messua

Le contexte historique

1865, Bombay, en Inde. Kipling a vécu dans ce beau pays pendant plusieurs années lorsqu'il était enfant. Au bout de six ans, il rentre à Londres avec ses parents. Journaliste à l'âge de 17 ans, il retourne en Inde pour y écrire ses premières œuvres. Ces histoires sont largement inspirées de ses observations sur place, au moment où l'Inde est encore sous la domination de l'empire britannique.

Ton rôle

Kipling t'offre un univers riche de mille et une histoires à exploiter avec les louveteaux et louvettes. **Fonce et emmène-les au cœur de la jungle** pour vivre pleinement des aventures en meute.

Le soir et/ou au coin du feu, raconte-leur des passages de la vie de Mowgli.



Bagheera

Tu trouveras des histoires dans le *Jungle à la meute* et dans les *Traces de loup*, sur www.lesscouts.be.

Les *Traces de loup* sont gratuits : distribue-les à tous les louveteaux de ta meute.

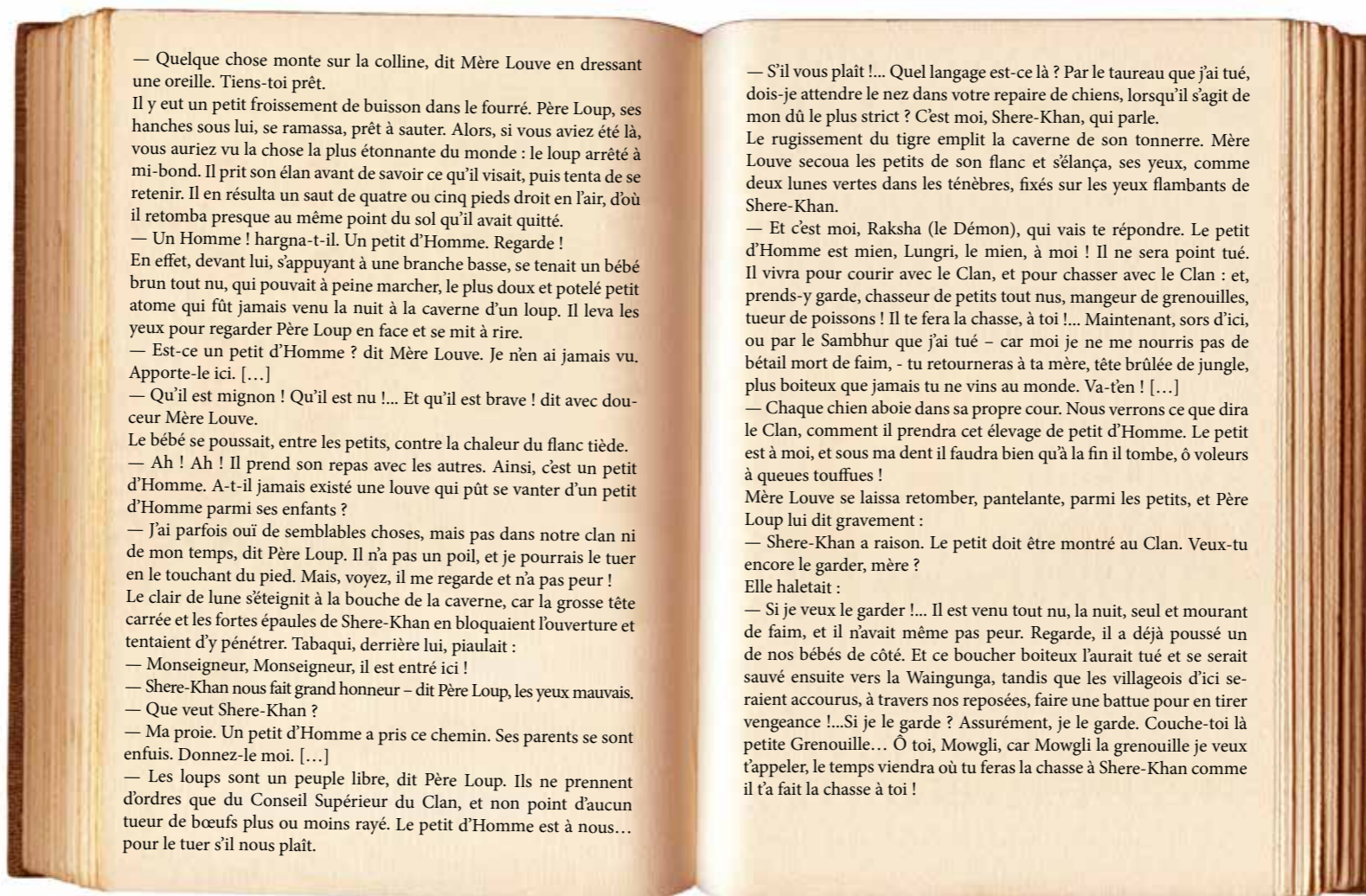


Pourquoi le Livre de la jungle ?

Baden-Powell était conscient de l'importance d'un cadre imaginaire riche pour le développement des enfants de 8 à 12 ans.

Au-delà du plaisir que les louveteaux éprouvent en lisant les histoires de la jungle, d'autres raisons, plus pédagogiques, ont conforté Baden-Powell dans son choix.

- Ces histoires débordent de **symboles** et **rituels** qui rassurent le louveteau dans ses découvertes.
- Mowgli vit un tas d'**aventures** auxquelles le louveteau s'identifie facilement.
- Kipling utilise un **langage très imagé** qui plaît à l'enfant. Il comprend le sens de termes forts que tu ne dois plus définir à chaque fois : le clan, le conseil, une chasse, la loi de la jungle, etc.
- La diversité des personnages balaie un bon nombre de **comportements humains**.
- Mowgli est intégré au Peuple libre, un groupe qui vit selon des règles établies ensemble. Tu peux t'en inspirer pour rédiger la charte de ta meute.



— Quelque chose monte sur la colline, dit Mère Louve en dressant une oreille. Tiens-toi prêt.

Il y eut un petit froissement de buisson dans le fourré. Père Loup, ses hanches sous lui, se ramassa, prêt à sauter. Alors, si vous aviez été là, vous auriez vu la chose la plus étonnante du monde : le loup arrêté à mi-bond. Il prit son élan avant de savoir ce qu'il visait, puis tenta de se retenir. Il en résulta un saut de quatre ou cinq pieds droit en l'air, d'où il retomba presque au même point du sol qu'il avait quitté.

— Un Homme ! hargna-t-il. Un petit d'Homme. Regarde !

En effet, devant lui, s'appuyant à une branche basse, se tenait un bébé brun tout nu, qui pouvait à peine marcher, le plus doux et potelé petit atome qui fût jamais venu la nuit à la caverne d'un loup. Il leva les yeux pour regarder Père Loup en face et se mit à rire.

— Est-ce un petit d'Homme ? dit Mère Louve. Je n'en ai jamais vu. Apporte-le ici. [...]

— Qu'il est mignon ! Qu'il est nu !... Et qu'il est brave ! dit avec douceur Mère Louve.

Le bébé se poussait, entre les petits, contre la chaleur du flanc tiède.

— Ah ! Ah ! Il prend son repas avec les autres. Ainsi, c'est un petit d'Homme. A-t-il jamais existé une louve qui pût se vanter d'un petit d'Homme parmi ses enfants ?

— J'ai parfois ouï de semblables choses, mais pas dans notre clan ni de mon temps, dit Père Loup. Il n'a pas un poil, et je pourrais le tuer en le touchant du pied. Mais, voyez, il me regarde et n'a pas peur !

Le clair de lune s'éteignit à la bouche de la caverne, car la grosse tête carrée et les fortes épaules de Shere-Khan en bloquaient l'ouverture et tentaient d'y pénétrer. Tabaqui, derrière lui, piaulait :

— Monseigneur, Monseigneur, il est entré ici !

— Shere-Khan nous fait grand honneur - dit Père Loup, les yeux mauvais.

— Que veut Shere-Khan ?

— Ma proie. Un petit d'Homme a pris ce chemin. Ses parents se sont enfuis. Donnez-le moi. [...]

— Les loups sont un peuple libre, dit Père Loup. Ils ne prennent d'ordres que du Conseil Supérieur du Clan, et non point d'aucun tueur de bœufs plus ou moins rayé. Le petit d'Homme est à nous... pour le tuer s'il nous plaît.

— S'il vous plaît !... Quel langage est-ce là ? Par le taureau que j'ai tué, dois-je attendre le nez dans votre repaire de chiens, lorsqu'il s'agit de mon dû le plus strict ? C'est moi, Shere-Khan, qui parle.

Le rugissement du tigre emplit la caverne de son tonnerre. Mère Louve secoua les petits de son flanc et s'élança, ses yeux, comme deux lunes vertes dans les ténèbres, fixés sur les yeux flambants de Shere-Khan.

— Et c'est moi, Raksha (le Démon), qui vais te répondre. Le petit d'Homme est mien, Lungri, le mien, à moi ! Il ne sera point tué. Il vivra pour courir avec le Clan, et pour chasser avec le Clan : et prends-y garde, chasseur de petits tout nus, mangeur de grenouilles, tueur de poissons ! Il te fera la chasse, à toi !... Maintenant, sors d'ici, ou par le Sambhur que j'ai tué - car moi je ne me nourris pas de bétail mort de faim, - tu retourneras à ta mère, tête brûlée de jungle, plus boiteux que jamais tu ne vins au monde. Va-t'en ! [...]

— Chaque chien aboie dans sa propre cour. Nous verrons ce que dira le Clan, comment il prendra cet élevage de petit d'Homme. Le petit est à moi, et sous ma dent il faudra bien qu'à la fin il tombe, ô voleurs à queues touffues !

Mère Louve se laissa retomber, pantelante, parmi les petits, et Père Loup lui dit gravement :

— Shere-Khan a raison. Le petit doit être montré au Clan. Veux-tu encore le garder, mère ?

Elle haleta :

— Si je veux le garder !... Il est venu tout nu, la nuit, seul et mourant de faim, et il n'avait même pas peur. Regarde, il a déjà poussé un de nos bébés de côté. Et ce boucher boiteux l'aurait tué et se serait sauvé ensuite vers la Waingunga, tandis que les villageois d'ici seraient accourus, à travers nos reposées, faire une battue pour en tirer vengeance !... Si je le garde ? Assurément, je le garde. Couche-toi là petite Grenouille... Ô toi, Mowgli, car Mowgli la grenouille je veux t'appeler, le temps viendra où tu feras la chasse à Shere-Khan comme il t'a fait la chasse à toi !



Tha



Frère Gris

Quel intérêt ?

Ce cadre imaginaire offre un panel de **personnages** et de **moments** qui rythment le **quotidien des louveteaux et louvettes**.

Mowgli est un louveteau qui évolue durant quatre années. Les louveteaux vivent les mêmes épreuves, expériences et sentiments que Mowgli (l'accueil, la nouveauté, le rejet, la différence, la peur, l'amour, l'amitié, les bêtises, les apprentissages, les découvertes, etc.).

Les louveteaux ont besoin de situations concrètes pour leur permettre de réfléchir sur des événements qui les touchent, personnellement ou non. Le cadre du *Livre de la jungle*, riche de personnages et de situations concrètes variées, permet également au louveteau d'établir la distance nécessaire pour comprendre une situation précise.



Phao

Akela

Quand ?

Le cadre imaginaire du *Livre de la jungle* est utile pour la gestion de **tous les moments de la vie quotidienne** de la meute ainsi que les **moments forts** que vivent les louveteaux (*Premier lien*, *Temps de la mue*, etc.).

Tu peux donc facilement utiliser un thème d'année et de camp différent et le combiner avec celui du *Livre de la jungle* pour les *Conseils*, les grandes chasses, l'accueil via le *Premier lien*, le *Message au peuple libre*, etc.

Et Walt Disney là-dedans ?

En 1968, Walt Disney sort le dessin animé *Le Livre de la jungle*. Il s'est inspiré de Kipling pour écrire une autre histoire du *Livre de la jungle*.

Le jeu des sept erreurs :

- Dans la version de Kipling, c'est Père Loup et Raksha qui trouvent Mowgli dans la jungle, et non Bagheera.
- Dans le dessin animé, Père Loup s'appelle Rama, alors que dans le livre, Rama est un buffle.
- Le Roi Louie n'existe pas puisque les Bandar-Log ont la mémoire trop courte pour se souvenir du chef qu'ils se seraient choisis.
- Petit Toomai est le fils du cornac Grand Toomai et non d'Hathi. Un cornac est un homme qui dresse les éléphants sauvages : il leur apprend les bonnes manières pour ensuite les mettre au service du gouvernement.
- Kaa est l'un des meilleurs amis de Mowgli et ce, depuis son enlèvement par les Bandar-Log. Seul le peuple des singes gris en a peur...
- Chez Disney, Mowgli doit quitter le clan pour faire la paix avec Shere-Kahn, alors que pour Kipling, Mowgli quittera la jungle par choix.
- Dans le dessin animé, les Bandar-Log enlèvent Mowgli pour apprendre le secret du feu alors que chez Kipling, c'est pour apprendre à construire des cabanes avec des lianes.



Petit Toomai



Le *Premier Lien* est ce moment symbolique, organisé par la meute après quelques réunions, pour affirmer au nouveau louveteau ou à la nouvelle louvete que'il ou elle est un membre à part entière de la meute. Le nouveau louveteau confirme au groupe son souhait de poursuivre l'aventure.

Pendant ce temps dans la jungle...

Le nouveau louveteau est **introduit au Conseil**. La règle veut que deux personnes, qui ne sont ni son père ni sa mère, parlent en sa faveur devant le reste de la meute. Pour Mowgli, c'est Baloo et Bagheera qui joueront ce rôle. Grâce à leur intervention, le petit d'Homme est accepté par le clan.



Quel intérêt ?

Les aînés, acteurs de l'intégration

- Les louveteaux volontaires de troisième année prennent en charge l'accompagnement individuel des nouveaux louveteaux. C'est la première étape dans l'accompagnement des plus jeunes du clan.
- Cette démarche d'accompagnement individualisée responsabilise les aînés.

Le nouveau ou la nouvelle

- Grâce à l'accueil organisé par les anciens de la meute, le nouveau loup est **mis en confiance dès son arrivée**. Il sait qu'un louveteau en particulier sera attentif à lui pour répondre à ses questions et l'aider à comprendre la vie à la meute.
- Lui apprendre à connaître un peu mieux les autres louveteaux et vieux loups.
- Marquer le coup du passage des baladins aux louveteaux.

L'ensemble de la meute

Il s'agit de mettre en place une véritable **cohésion de groupe** pour former un **clan fort et soudé** dès le début de l'année.



Quand ?

- **L'accueil** se fait lors du passage ou de la première réunion d'un nouveau louveteau. C'est un moment particulier.
- **L'accompagnement** de l'intégration s'étale sur quelques réunions pour apprendre à se connaître. Les louveteaux, nouveaux comme anciens, s'observent, se découvrent, s'accoutument, cherchent à se comprendre... Ils s'approprient.
- **L'intégration** se vit au moment de la fête du *Premier lien*, lors de la première soirée du premier week-end de meute, par exemple.

Des idées de mise en œuvre

Préparer l'intégration des nouveaux louveteaux (1^{re} réunion)

Pour instaurer un climat de confiance, il est essentiel que chaque nouveau louveteau se sente accueilli et bienvenu au sein de la meute. Les aînés lui préparent un accueil original.

Par exemple :

- décorer le local avec une ou plusieurs photos de chaque louveteau ;
- prévoir une place (chaise ou tabouret) pour chacun des nouveaux ;
- préparer une série de jeux ou d'activités facilitant les premiers contacts ;
- les louveteaux de 4^e année préparent les activités du passage avec les animateurs pour les faire vivre au reste de la meute ;
- raconter l'histoire de l'accueil de Mowgli : les animateurs proposent aux autres louveteaux de s'associer à la présentation de l'histoire.

L'accompagnement par les cornacs (jusque mi-octobre)

Les louveteaux de troisième année endossent le rôle de cornac, de guide. Ainsi, ce sont Bagheera et Baloo qui endossent ce rôle vis-à-vis de Mowgli : ils lui apprendront tous les secrets de la jungle pour que le petit d'Homme s'intègre rapidement.



Afin de faciliter son intégration au sein de la meute, chaque nouveau louveteau est **accompagné par un cornac** (louveteau de 3^e année) durant quelques semaines. Les cornacs, en développant une relation privilégiée avec un des nouveaux louveteaux, pourront grâce à leur expérience :

- **expliquer** le fonctionnement et les habitudes de la meute ;
- **rassurer** le louveteau et répondre à ses questions ;
- **faciliter** les premières rencontres au sein de la meute ;
- **être un lien** fort entre le nouveau louveteau et le reste de la meute ;
- **s'assurer** de son bien-être et des bonnes relations avec l'ensemble des louveteaux ;

■ **oser faire appel** aux animateurs en cas de nécessité.

Quelques idées pour mettre en place les duos de cornac et nouveau louveteau :

- un simple tirage au sort... le hasard peut parfois bien faire les choses ;
- le staff forme les duos au départ des envies soit des nouveaux louveteaux, soit des futurs cornacs ;
- un jeu qui permettra de former les duos au départ de points communs (scouts ou autres).

À la fin de cet accompagnement individuel, le cornac aide le nouveau louveteau à rédiger un court texte qu'il prononcera lors de la cérémonie du *Premier lien*.



La fête du Premier lien (mi-octobre, lors du premier week-end de meute)

Pour clôturer la période d'intégration, la meute organise une cérémonie : un **Conseil au clair de lune**. C'est lors de ce **Conseil** que les cornacs présentent les louveteaux qu'ils ont pu accompagner durant plusieurs réunions. Chaque nouveau louveteau s'exprime face au clan en expliquant pourquoi il souhaite continuer à vivre la loi de la meute avec les autres.

L'insigne de branche, premier symbole d'appartenance à la meute, est alors remis en cadeau par les animateurs.

La meute nouvellement constituée se rappelle la loi du Peuple libre : « **La force du loup c'est le clan, la force du clan c'est le loup** ». Cette cérémonie se termine par un grand moment récréatif et joyeux. La meute est à la fête et heureuse du nouveau groupe formé.

Pour créer une ambiance de **Conseil au clair de lune**, utilise :

- un feu, des bougies ou flambeaux ;
- des éléments de décor pour s'imaginer la jungle ;
- des déguisements pour les animateurs ;
- du maquillage ou des masques pour les louveteaux ;
- un extrait du *Livre de la jungle* ;
- des chants, danses et musiques.

« **Le scout accueille et respecte les autres.** »

Article 5 de la Loi scout

Cet article est essentiel pour la bonne intégration d'un louveteau ou d'une louvete à la meute. Veiller à son intégration, c'est déjà le respecter en tant que personne, avec ses qualités et ses défauts.

Ton rôle

Même si les louveteaux occupent une place essentielle dans la démarche, tu restes, en tant qu'adulte, la référence de ce processus d'intégration. Ton rôle est d'insuffler cette volonté d'**ouverture et d'accueil** envers toute nouvelle personne désireuse de rejoindre la meute.

Veiller à ce que chaque louveteau ait bien un cornac pour l'accompagner, **même s'il rejoint la meute plus tard dans l'année**. Pour vivre une vraie démarche d'accompagnement, limite à deux le nombre de nouveaux loups pour chaque cornac.

Expliquer le rôle de cornac aux louveteaux concernés et leur donner des idées d'actions pour intégrer le plus jeune louveteau. Pourquoi ne pas débriefer avec eux ce rôle, un peu avant la fête du *Premier lien* ?

Si tu organises un conseil avant le *Premier lien*, les nouveaux louveteaux y trouveront bien entendu leur place.

Si ton staff accueille un nouvel animateur, pourquoi ne pas vivre ce *Premier lien* en même temps que celui des louveteaux ?

Comprendre tes louveteaux

L'intégration d'un nouveau membre prend du temps car elle comporte trois étapes successives :

Au début, le louveteau **découvre et vit l'aventure** :

- 1 il observe les autres louveteaux et les coutumes de la meute ;
- 2 il prend conscience de la place de chaque louveteau et du fonctionnement du clan ;
- 3 il exprime à la meute sa volonté d'en faire pleinement partie, lors de la fête du *Premier lien*.

Par la suite, le louveteau **participe** : il prend naturellement une place de plus en plus active dans la vie du clan. Sa participation s'observe dans les *Conseils*, décisions, activités ou jeux durant l'année.

Enfin, le louveteau **s'investit** : il a emmagasiné une certaine expérience dans ses relations et dans l'apprentissage des techniques. Il met ces nouvelles compétences au service du groupe. Cette étape commence lors de la deuxième année à la meute.



BONNES PRATIQUES

À chaque arrivée d'un nouveau louveteau, quel que soit le moment de l'année et quel que soit son âge, la démarche du *Premier lien* se vit de la même manière.

Les louveteaux de quatrième année ont pour mission de partager leurs expériences avec tous les louveteaux de la meute, et pas uniquement aux nouveaux.





Quitter la meute dans laquelle on a vécu des moments forts n'est jamais facile. Pourtant, quelques gestes et paroles peuvent aider le louveteau et la louvette à franchir plus facilement ce passage d'un univers à un autre : de la meute à la troupe, de l'enfance à l'adolescence. Pour un enfant de douze ans, marquer symboliquement cette transition vers une autre grande étape de sa vie est porteur de sens.

Pendant ce temps dans la jungle...

La *Course du printemps*, c'est le moment où Ferao annonce le printemps, la saison des amours, appelée dans la jungle **Le Temps du Nouveau Parler**. Tout le monde est en joie, sauf Mowgli. Il se sent mal. Il est tiraillé entre son envie de rester avec ses amis les loups et son attirance irrésistible pour le village des Hommes...

Comme Mowgli, les louveteaux de dernière année ont envie de rester à la meute mais sont aussi très attirés par ce qui se vit chez les Éclaireurs.

Retrouve l'histoire complète de Mowgli et ses frères dans le cahier *Jungle à la meute*.



Quel intérêt ?

La *Course du printemps* répond à trois objectifs principaux :

- rassurer tes louveteaux de dernière année sur ce qui les attend chez les éclaireurs, en dédramatisant la transition (parfois compliquée) ;
- les remercier pour tout ce qu'ils ont réalisé et apporté à la meute ;
- leur permettre de s'exprimer sur ce qu'ils ont vécu et découvert à la meute.

Ce temps, vécu comme une fête, aide à **renforcer l'estime de soi** des louveteaux.

Quand ?

La *Course du printemps* se vit lors des **derniers moments du camp**. On profite ainsi de l'ambiance particulière et de la présence de tous les louveteaux.

Par ailleurs, pour préparer cette course du printemps, **des contacts avec la troupe** et/ou le staff Éclaireurs peuvent déjà être pris durant l'année.

Pour qui ?

La *Course du printemps* est un moment particulier pour le louveteau qui rejoint la troupe à la rentrée. **Une page de vie scout se tourne : il quitte la meute en toute confiance.**

Même si la *Course du printemps* est spécifique aux louveteaux de dernière année, l'ensemble de la meute est impliqué dans sa préparation.

Ton rôle

Il s'agit d'abord de **rassurer le louveteau en répondant à toutes ses questions**. Il est important de ne laisser planer aucune zone d'ombre ou d'inquiétude sur la vie à la troupe. Ton rôle est bien évidemment de **donner l'envie de rejoindre la troupe**, même si cela reste encore inconnu pour tes louveteaux.

Si des rencontres sont organisées pour les louveteaux par le staff Éclaireurs, participe à leur préparation pour te coordonner avec eux.

Veille à ce que chaque louveteau reçoive bien un cadeau et/ou un petit mot de la part des autres louveteaux.

En tant qu'animateur Louveteaux, tu peux prendre part à d'éventuels moments **d'accueil des louveteaux par la troupe**. Ta présence peut les encourager.

Si toi aussi tu changes de staff, si tu rejoins la ribambelle, la troupe ou le poste en tant qu'animateur, pourquoi ne pas vivre cette *Course du printemps* en même temps que tes louveteaux ?

« **Nous voulons un Homme confiant.** »

Notre ambition éducative

Au fil des jeux, des rencontres et des découvertes durant les quatre années à la meute, le louveteau se connaît mieux et est à l'aise pour vivre pleinement avec d'autres. La confiance que ses pairs lui accordent l'aide à prendre le large pour apprendre à construire avec les autres.

Des idées de mise en œuvre

POUR RASSURER

Le louveteau ou la louvette qui passe à la troupe se pose un tas de questions. Il ou elle peut également avoir certaines craintes. **Prends le temps de le rassurer.**

- Le staff Louveteaux profite d'un **week-end avec les aînés** de la meute pour échanger, discuter, évoquer leurs bons moments à la troupe, etc.
- Comme **premier contact avec la troupe**, le staff Éclaireurs rencontre les futurs éclaireurs et les invite à partager des moments privilégiés : passer une journée au camp, prévoir une première réunion uniquement avec eux, etc. La rencontre se termine en donnant l'insigne de la *Course du printemps* (le raton laveur représentant les éclaireurs), symbole de la rencontre entre le louveteau et la troupe.
- Lors d'une journée de camp, les éclaireurs accueillent les louveteaux et expliquent qui ils sont et ce qu'ils font.



POUR REMERCIER

Le louveteau ou la louvette qui passe à la troupe a apporté à la meute, entre autres choses, son expérience, sa personnalité, ses qualités et ses compétences. **Prends le temps de le ou la remercier** parce qu'il ou elle a permis à la meute d'évoluer.

- Les louveteaux de 1^{er} et de 2^e année confectionnent des cadeaux individuels (taie d'oreiller dédiée, cadre photos souvenirs, etc.).
- Les louveteaux de 3^e année adressent un message de remerciement sous la forme d'un texte libre, d'une chanson, d'un dessin, etc.
- Les louveteaux de 4^e année rédigent un mot aux animateurs qui quittent également la meute.
 - En sizaine (sans les aînés), les louveteaux relèvent trois qualités que le loup qui s'en va a développé à la meute.

POUR S'EXPRIMER

Le louveteau ou la louvette qui passe à la troupe fait le point sur son parcours à la meute. **Laisse-lui le temps d'exprimer ses découvertes.**

Au départ de photos, d'objets souvenirs, des quatre *Traces de loup*, d'éléments concrets de jeux ou de diverses traces d'ateliers réunis par les membres du staff, les louveteaux créent **une fresque collective en 3D**. Ce souvenir est présenté à la meute lors de la soirée ou veillée un peu exceptionnelle de la *Course du printemps* en fin de camp.

Comprendre tes louveteaux

Le moment de la *Course du printemps* coïncide avec **d'autres changements** dans la vie d'un enfant de 12 ans : l'entrée en secondaire, l'adolescence, la puberté et une identité qui s'affirme de plus en plus. Cette étape est donc **symboliquement cruciale** pour les louveteaux. Rends-la aussi agréable, positive et dynamique que possible.

BONNES PRATIQUES

- Lors du camp, prévois une soirée pour raconter tes bons souvenirs quand tu étais chez les éclaireurs.
- Dans la fresque, les louveteaux peuvent ajouter les différentes écailles du *Temps de la mue*.
- Tout au long de l'année, récolte les éléments utiles à la confection de la fresque.



Quand un éclaireur ou une éclaireuse arrive à la troupe, il ou elle découvre un nouveau monde, constitué de patrouilles, de rites et d'habitudes qui peuvent parfois déstabiliser. Il ou elle fait la connaissance d'autres scouts et animateurs. La troupe lui organise alors un temps d'accueil : l'Adhésion.

Quel intérêt ?

Le nouvel éclaireur a besoin d'être accueilli, rassuré, écouté au sein d'un groupe dont il ignore encore presque tout du fonctionnement et des membres qui le composent. L'Adhésion marque formellement l'entrée de tout nouvel éclaireur dans la troupe. Il peut alors affirmer : « **Aujourd'hui, je suis éclaireur** ».

La fête se déroule après deux ou trois réunions passées à la troupe. Il n'y a donc pas de date fixe (un éclaireur qui rentrerait à la troupe au mois de mars fêterait son adhésion en avril par exemple).

« **Le scout fait et mérite confiance.** »

Article 1 de la Loi scout

Généralement, l'éclaireur qui arrive à la troupe est un grand louveteau qui redevient un petit ; il doit se construire une nouvelle place dans un autre groupe. L'Adhésion lui permet de se sentir en confiance car ses droits à la parole et à l'écoute sont reconnus par tous. Le jeune éclaireur se sent accueilli et peut alors s'épanouir dans le groupe.



Une idée d'organisation

L'Adhésion peut se vivre en deux temps. Le premier sera centré sur les attentes du nouvel éclaireur ; le second aura pour objet le nouveau visage de la troupe.

Premiers contacts

Chaque nouvel éclaireur est invité à s'exprimer librement sur ce qu'il a apprécié lors des premières activités à la troupe. Ce temps se construit comme une discussion entre amis. Les anciens montrent à l'éclaireur qu'ils s'intéressent à lui, à son ressenti, ses envies, ses goûts. Les aînés lui parlent des activités spécifiques à la troupe, de la façon dont les valeurs scoutées y sont abordées, des us et coutumes de la section qu'ils fréquentent, etc.

Accueillir un nouvel éclaireur passe par une étape fondamentale : lui faire vivre très rapidement des activités typiques, amusantes et séduisantes. Les premières réunions sont cruciales et devraient être représentatives de ce qui va se passer par la suite.

En troupe

L'Adhésion est une fête. Et qui dit fête dit :

- **déco** : c'est l'occasion d'embellir le local ou de te déplacer avec les éclaireurs dans un bel endroit ;
- **ambiance** : un moment prévu en soirée, un fond musical, quelques instruments ou chants, de la chaleur humaine, des rires, etc. ;
- **repas** : une boisson spéciale, quelques petites choses à grignoter pour se rassembler autour d'une table ;
- **speech** : pas de long discours, mais un temps, un peu solennel, où les aînés ou les animateurs "parlent pour" le nouvel éclaireur devant l'ensemble de la troupe et s'engagent à ce qu'on lui fasse de la place ;
- **cadeau** : le jeune éclaireur reçoit de la part de la troupe plusieurs objets symboliques montrant son appartenance aux différents groupes dont il fait partie.

Quelques idées de cadeaux :

- le nœud d'épaule aux couleurs de sa patrouille ;
- le carnet Azimut, qui présente la vie à la troupe ;
- l'insigne de la branche Éclaireurs ;
- l'insigne de notre fédération (sur lequel se trouve la fleur de lys, symbole du mouvement scout mondial).

Un lien avec la Course du printemps

Chez les Louveteaux, un moment d'au revoir est prévu pour les loups qui quittent la meute : c'est la Course du printemps. Un de ses objectifs est de répondre aux questions des louveteaux, de les rassurer si nécessaire, de leur donner envie d'aller vers ce nouveau groupe souvent mal connu qu'est la troupe.

Chaque année, un animateur Éclaireurs passe à la meute pour expliquer la vie de la section aux aînés des louveteaux. Ceux-ci peuvent aussi être conviés, en compagnie d'un animateur Louveteaux, à l'une ou l'autre des activités de la troupe.

Ces événements (Course du printemps et Adhésion) marquent le début et la fin du parcours de transition entre les deux branches.



« **Le mouvement est une fraternité joyeuse.** »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Ton rôle

Le passage de la meute à la troupe est un moment clé pour le jeune ado (tout comme le passage de l'école primaire au secondaire). Pour que cette transition se fasse en douceur, lors de la rentrée scoutée, tu peux :

- animer une (partie de) réunion avec les nouveaux éclaireurs avant d'être rejoints par le reste de la troupe ;
- mettre en place un système de parrain ou marraine qui accompagnerait plus particulièrement un nouvel éclaireur et qui pourrait être celui qui parle pour lui à la fête ;
- prévoir un Conseil "éclaireurs de 1^{re} année" ;
- etc.

Les adolescents sont tous différents : tu en rencontreras des timides, des extravertis, des solitaires, des blagueurs, etc. Dans tous les cas, veille à être à l'écoute pour pouvoir répondre à toutes les questions et lever ainsi les angoisses qui pourraient apparaître.

Comprendre tes éclaireurs

Les jeunes mettent en place des mécanismes de défense pour éviter d'être bouleversés par toutes les transformations physiques et psychologiques qui accompagnent l'entrée dans l'adolescence. Certains comportements peuvent dès lors être compris comme des recherches de protection vis-à-vis de leurs angoisses.

Parmi les défenses déployées, l'adolescent utilise l'identification aux pairs : pour ne pas se sentir seul face aux problèmes qu'il rencontre, le partage avec d'autres jeunes de son âge devient un pilier essentiel dans sa vie.

Il peut aussi orienter sa curiosité vers une création ou une activité valorisée : en tenant un journal intime, en adhérant à une association, à un groupement de jeunes. L'ado se dégage ainsi des tensions qui l'habitent et répond à son besoin d'être reconnu par les autres. D'où l'importance, pour les jeunes éclaireurs, de sentir que leurs angoisses sont écoutées et que le dialogue est ouvert.

L'Adhésion doit aider le nouvel éclaireur à se sentir accueilli, égal aux autres. Ce n'est cependant pas une recette miracle instantanée. Le processus d'accueil compte d'autres éléments, complémentaires à l'Adhésion : la Patrouille y joue un rôle crucial, de même que la Totémisation (voir page 220).

Pour accueillir ensemble : le carnet Azimut, disponible sur www.lascouterie.be ou www.lesscouts.be.

L'Azimut est gratuit : distribue-le à tous les éclaireurs de ta troupe.





Pour clôturer son intégration au sein du groupe, la troupe donne symboliquement au nouvel éclaireur ou à la nouvelle éclaireuse le nom d'un animal qui le ou la représente : le totem. Le jeune reçoit aussi un quali (diminutif de qualificatif) qui met en avant une de ses principales qualités.

Quel intérêt ?

Lors de son *Adhésion* en début d'année, le jeune éclaireur a marqué son **désir de faire partie de la troupe**. Lors de la *Totémisation*, c'est au tour du groupe de faire un geste envers lui.

La troupe a appris à connaître le scout et le reconnaît comme une personne unique. Elle prend le temps de réfléchir à sa personnalité pour lui offrir un nom d'animal qui souligne ses traits singuliers. Ce moment se vit au terme de la première année, au cours du camp. L'éclaireur se sent alors pleinement reconnu, confirmé dans son sentiment d'appartenir à la troupe et son estime de soi en est renforcée.

« **Le scout accueille et respecte les autres.** »

Article 5 de la Loi scout

En faisant l'expérience de l'accueil et du respect, le nouvel éclaireur prend confiance et donne le meilleur de lui-même : c'est le but de la *Totémisation*.

Quand et pour qui ?

La **fin de la première année** à la troupe est le moment idéal, lors du premier camp par exemple. Suffisamment tôt pour que l'objectif d'accueil prenne tout son sens et suffisamment tard pour connaître l'éclaireur et trouver le totem et le quali qui lui conviendront le mieux. Si un éclaireur ne participe pas au camp, la *Totémisation* peut évidemment se dérouler pendant l'année.

La troupe offre la *Totémisation* à tout éclaireur qui en fait partie.

Un moment solennel et festif

Pour marquer l'importance de ce moment, la troupe organise une cérémonie au cours de laquelle elle fait part au scout de ses totem et quali et lui explique les raisons de ces choix. La forme de la *Totémisation* varie d'une troupe à l'autre car il est important que chaque groupe ait ses spécificités, ses rites. Dans tous les cas, ce moment est une fête, un temps agréable, chaleureux où chacun se trouve tantôt accueilli, tantôt accueillant.

Un symbole propre à la troupe...

Mais pas LE symbole. Pour preuve, nous, scouts belges, sommes presque les seuls dans le monde à pratiquer la *Totémisation* car nous y voyons un intérêt pédagogique. Lors des *Totémisations*, nous mettons en place un cadre symbolique, imaginaire pour nos adolescents.



Une idée de préparation

Sélectionner des noms

- Rappeler à la troupe les critères de choix du totem et du quali (caractère, caractéristiques sociales, intellectuelles, physiques, etc.) pour être sûr d'être tous d'accord.
- Lister les caractéristiques et les centres d'intérêt des jeunes éclaireurs (entre animateurs et éclaireurs totémisés). Ces caractéristiques permettront de choisir un totem et un quali. Les goûts et les préférences de l'adolescent à totémiser donneront aux plus anciens des pistes pour la réalisation d'une cérémonie sur-mesure.
- Avoir à disposition un fichier de totems et de qualis.
- Déléguer le choix du totem et du quali à des petits groupes, incluant un animateur et les éclaireurs connaissant le mieux chaque futur totémisé. Mieux vaut éviter les noms trop originaux, voire inventés.

Définir une trame

- Déterminer un canevas commun pour la *Totémisation* (un groupe de travail s'en charge, qui peut être le staff ou un groupe d'éclaireurs).
- Personnaliser le moment de la *Totémisation* en demandant au jeune de réaliser une action où il pourra montrer l'un de ses talents, par exemple.

Choisir un lieu

Prévoir un endroit qui sort de l'ordinaire pour marquer le coup (penser à demander l'autorisation avant de s'y installer) :

- une clairière ;
- les ruines d'un château ou d'une tour ;
- un site avec de gros rochers ;
- une petite île au milieu d'un cours d'eau ;
- etc.

Soigner le décorum

Pour montrer aux scouts que l'on a mis les petits plats dans les grands :

- choisir un thème (éventuellement lié à celui du camp) ;
- se déguiser (éviter d'avoir le visage caché : c'est angoissant quand on ne voit que les yeux, la bouche et non les expressions) ;
- trouver des chants, une musique d'ambiance bien adaptés ;
- placer des lanternes ou des flambeaux ;
- réaliser des bannières aux noms des futurs totémisés ;
- etc.

Garder l'effet de surprise

Tenir secret le moment de la cérémonie est plus mémorable et plus amusant. Quelques idées pour surprendre :

- le moment, différent de l'année précédente et imprévisible ;
- la façon de l'annoncer (via une lettre, pendant un jeu, au cours d'un repas...) ;
- l'introduction d'un objet inattendu (une photo prêtée par les parents) ;
- un témoignage (du meilleur copain, avec une anecdote inédite...) ;
- etc.

"Surprise et secret" ne signifient pas "complot et angoisse". La *Totémisation* est un espace de bienvenue : l'éclaireur ou l'éclaireuse doit garder un bon souvenir de ce moment où il ou elle s'est senti-e particulièrement bien avec les autres.

Certains éclaireurs s'amusent parfois à profiter de cet aspect secret pour faire courir les pires rumeurs sur la *Totémisation* : les animateurs doivent donc se montrer particulièrement attentifs pour y couper court. Mieux vaut lever un coin du voile que de laisser l'inquiétude s'installer chez les plus jeunes.

La cérémonie

Un moment d'introduction, d'explication

La troupe annonce le début de la *Totémisation* aux éclaireurs concernés. Pendant quelques minutes, l'éclaireur se réjouit et prend conscience du fait qu'il va vivre un moment important qui lui est entièrement dédié.

Des défis, des actions communes à tous les totémisés

Ce moment d'aventure est un pur moment d'action. Les activités doivent être marquantes par leur originalité, symboliser l'accueil dans la grande famille des totémisés, tout cela dans le respect de chacun.

Une ou plusieurs actions personnalisées

À côté de ce tronc commun, chaque éclaireur bénéficie d'un petit "plus" : défi, chant, texte, discours, cadeau, anecdote, etc.

Cette activité individualisée peut, par exemple, être préparée par la patrouille de l'éclaireur.

Un moment solennel commun

La *Totémisation* arrive à son terme. Pendant un moment plus calme, les éclaireurs reçoivent leur nouveau nom. Cela peut se passer lors d'une petite cérémonie ritualisée dont voici un exemple.

Intro

- L'animateur qui mène la cérémonie, qu'on appelle parfois "Grand Sachem", accueille et cite le prénom des futurs totémisés.
- Un aîné résume les caractéristiques et qualités de l'éclaireur présenté.
- Un animateur (autre que le Grand Sachem) fait le lien entre les qualités et les activités personnalisées réalisées par l'éclaireur.
- Le Grand Sachem invite ensuite chacun des futurs totémisés à exprimer en quelques mots son ressenti par rapport à l'accueil qu'il a reçu (lors de l'année ou au camp) ou par rapport au défi qu'il vient de vivre.

Totem et quali

Quelques formules pour donner le totem et quali et expliquer les raisons de ce choix :

- une phrase rituelle prononcée par le Grand Sachem ;
- un objet sur lequel le totem est stylisé ;
- une ultime activité réalisée par l'éclaireur pour découvrir son totem et son quali (rébus, oui-non, décodage, objet symbolique avec nom caché, etc.).

En préparant la cérémonie, veille à ce que l'éclaireur puisse éventuellement refuser son totem ou poser des questions quant au choix de celui-ci.

Final

Le Grand Sachem (ou le maître de cérémonie) répète les nouveaux totems et qualis pour chaque éclaireur. Il invite ensuite la troupe à danser et chanter la *Danse des Totems*. Il conclut enfin la cérémonie et donne ses consignes pour la suite des activités.

Qu'ils sont beaux les totems
Des fils du hibou
Que nos braves sachems
Ont choisis pour nous.
Gravés dans une poutre
Au bord du Brahmapoutre
Ils nous sont passés outre
De chez les Hindous.
Et vous, et nous.



ÇA S'EST FAIT

Dans notre troupe, le totem Dingo (chien sauvage australien) avait été choisi pour une éclaireuse ; or, celle-ci avait été mordue par un chien durant son enfance et était toujours très marquée par cet incident. Par égard pour la jeune fille, nous avons préféré lui donner le nom d'un autre animal. L'éclaireuse a quitté l'assemblée et les totémisés se sont regroupés pour choisir un nom différent parmi ceux qu'ils avaient sélectionnés à son intention.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

Ton rôle

La *Totémisation* est une **fête d'accueil**. Qui dit fête, dit plaisir ; et **plaisir pour tous**. Dans ce cadre, tu es là pour soutenir celui qui semble un peu en difficulté et refuser toute moquerie. Ne rien dire reviendrait à cautionner.

Les animateurs sont adultes, ils sont **garants de ce qui se passe dans leur section**. Ils s'assurent que tout se déroule dans le respect de chacun et veillent à ce que tout le monde participe et s'amuse.

Tu es le maître de cérémonie : l'organisateur. La troupe entière prend la responsabilité de différentes parties de la cérémonie, mais tu en restes le **gardien**. Tu veilles à l'équilibre des différentes séquences qui la composent, tu y insuffles un rythme, tu vérifies que les besoins en sommeil des jeunes qui te sont confiés sont respectés, etc.



Points d'attention

Ton rôle d'animateur est, entre autres choses, d'établir une **relation de confiance**, d'être à l'écoute et d'être disponible pour chacun de tes scouts. Tu dois, bien entendu, conserver ce rôle en tout temps, mais y veiller peut-être encore plus lors des *Totémisations*.

« La Totémisation suppose la passion d'épreuves. »

Pas vraiment. Le mot "épreuves" implique, pour celui qui les passe, la notion de réussite et d'échec, d'adversité, de difficulté. Tout cela ne colle pas avec la volonté d'accueillir. Au contraire, lors de la *Totémisation*, la troupe place le nouvel éclaireur au centre d'une action qui lui plaît, d'un défi personnalisé.

Le scoutisme est effectivement un mouvement où l'on apprend, découvre, évolue dans un tas de domaines. Mais cette approche ne s'organise pas dans la démarche de **don** des totems. Hélas, il arrive encore que dans des cérémonies, "dépassement de soi" flirte avec "renoncement de soi", et "humilité" rime avec "humiliation". La fête de la *Totémisation* est et doit rester un **accueil inconditionnel** du nouvel éclaireur au sein de la troupe.

« Nous voulons un Homme confiant. »

Notre ambition éducative

La *Totémisation* met en lumière les atouts des éclaireurs que la troupe accueille. Elle permet ainsi au scout de grandir avec une image positive de lui et une estime de soi croissante.

« "Coyote", "Bleu", etc. »

Pourquoi certains s'amusent-ils à appeler les nouveaux comme cela ? Si c'est parce qu'ils n'ont pas de totem, pourquoi ne pas les appeler par leur prénom tout simplement ? Si c'est symbolique, quelle est l'image qui y correspond ? Si c'est juste parce qu'on a toujours fait comme ça, pourquoi continuer ? Si c'est pour humilier, cela ne cadre avec aucune des valeurs que nous défendons et c'est intolérable.

Certaines *Totémisations*, par les traditions, le vocabulaire employé, les épreuves, les rites, etc. ont pu faire mal physiquement ou moralement à un éclaireur. C'est inacceptable, strictement interdit au sein du mouvement scout car cela ne correspond pas à nos valeurs. Et c'est également punissable par la loi belge.

« Le totem définit autant le physique que le caractère. »

Le totem caractérise l'éclaireur dans toutes les facettes de sa personnalité. L'aspect physique n'en est qu'une des composantes. Il est d'ailleurs préférable de privilégier les traits de caractère, les rapports avec les autres, l'implication dans la vie de la troupe, etc. Alors que l'adolescent subit les transformations de son corps d'enfant, parfois dans la douleur, focaliser l'attention sur la physionomie, lors du choix du totem, serait vraiment réducteur.

« Le quali est à acquérir. »

Ou à "dés-acquérir" ? Aucun des deux : un quali est une qualité propre au jeune quant à sa manière d'être, sa manière de penser... Un qualificatif, par définition, est « un mot ou groupe de mots qui exprime la qualité, la manière d'être ».

« Le totem et le quali doivent être donnés en même temps. »

Dans certaines troupes, le quali est donné au cours de la deuxième année : elles estiment qu'une connaissance plus approfondie de l'éclaireur permet l'attribution d'un quali lui correspondant davantage. Il est préférable d'offrir tout le symbole au même moment pour ne pas accueillir quelqu'un "à moitié". Cela évite également de passer des nuits à élaborer différentes cérémonies qui ont lieu entre "initiés" différents.



ÇA S'EST FAIT

Pour la cérémonie des totems, notre troupe avait trouvé un bel endroit au pied d'une falaise. Au moment final, la patrouille de l'éclaireur qui était totémisé est montée au-dessus de la falaise et a déroulé une immense banderole sur laquelle étaient indiqués le totem et le quali choisis par la troupe.

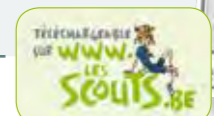
Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

Comprendre tes éclaireurs

Le **groupe de pairs** a une valeur très importante à l'adolescence et influence sérieusement le jeune. En intégrant la troupe, le jeune choisit une communauté dans laquelle il se sent à l'aise, à tous les niveaux. Même si la conformité aux normes du groupe est passagère, elle est nécessaire à la construction de la future personnalité du jeune, qui quitte ainsi peu à peu son identité d'enfant.

La *Totémisation* est l'occasion, pour les membres de la troupe, d'**accueillir les nouveaux** et de les reconnaître dans leur différence. Pour le jeune scout, c'est l'occasion de sentir qu'il appartient réellement au groupe qu'il a intégré.

Pour construire une démarche et une cérémonie au top : le cahier *Totems et Qualis* disponible via www.lascouterie.be ou www.lesscouts.be.





L'Expédition est un week-end qui s'organise dans les premiers moments de la vie du poste pour accueillir les nouveaux, créer une cohésion de groupe et commencer à rêver l'année qu'on aimerait vivre ensemble.

Quel intérêt ?

Pour le nouveau pionnier ou la nouvelle pionnière :

- trouver plus facilement sa place au sein du poste ;
- se familiariser avec la vie chez les Pionniers, prendre ses marques ;
- rencontrer tous les membres du poste et apprendre à (mieux) se connaître.

Pour le poste :

- démarrer l'année sur les chapeaux de roues, plein de motivation ;
- intégrer les nouveaux pionniers et créer des liens entre eux et les aînés ;
- entendre les envies de chacun pour cette nouvelle année et rêver les premiers projets ;
- négocier les règles de vie et rédiger ensemble une charte ;
- transmettre l'histoire du poste.

« Nous voulons un Homme sociable. »

Notre ambition éducative

Le poste est un groupe aux relations intenses, où l'on apprend à vivre ensemble dans le respect de soi et des autres. On y développe des rapports authentiques et enrichissants qui donnent une dimension profondément humaine à ce que les pionniers construisent ensemble. Et cela commence avant tout par un accueil personnalisé et de qualité.

Pour recréer un nouveau poste ensemble : le cahier GPS, à l'intention des pionniers, disponible via www.lascouterie.be ou www.lesscouts.be.

GPS est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste.



« Le scout accueille et respecte les autres. »

Article 5 de la Loi scout

Être accueilli, en tant que nouveau, par un groupe qui nous respecte et nous accepte tel qu'on est, sans avoir à faire nos preuves, sans avoir à le mériter, offre un cadre rassurant. Ce climat de confiance et de bienveillance permet à chacun d'être authentique et de donner le meilleur de lui-même. Les bases sont posées pour construire un nouveau groupe soudé où il fait bon vivre.

Quand et pour qui ?

L'Expédition se vit dans les premiers moments de la vie du groupe, c'est-à-dire le plus tôt possible. La date dépend évidemment de celle des passages et de la manière dont ceux-ci se vivent au sein de ton unité.

L'Expédition est destinée à tout le poste.

Comment le mettre en place ?

Mettre sur pied un week-end scout n'a sans doute plus de secret pour toi. L'Expédition s'organise de la même manière. Elle se différencie seulement par ses objectifs.

« Un sourire est une clé secrète qui ouvre bien des cœurs. »

Baden-Powell, *Adventuring to Manhood*, 1936



Ton rôle ?

Attitudes à privilégier

- Lancer rapidement la préparation de l'Expédition pour qu'elle se vive dans les premiers moments de l'année.
- Pendant le week-end, être attentif à ceux qui semblent un peu en difficulté pour s'intégrer et refuser toute attitude de jugement ou de moquerie.
- Faire attention aux relations héritées de la troupe car la plupart des scouts se connaissent déjà depuis un certain temps (exemples : un scout qui est brimé par certains, deux autres qui vivent une relation très exclusive, etc.).
- Veiller à ce que le vécu, parfois très fort, des aînés chez les pionniers ne crée pas un décalage avec ceux qui viennent d'arriver au poste.

Points d'attention

- L'accueil, c'est un moment à ne pas rater. Mais c'est surtout une attitude, une manière d'être permanente, plutôt qu'une belle opération sans lendemain. Ainsi, l'Expédition ne marque pas l'aboutissement de la démarche d'accueil des nouveaux pionniers. Certains auront sans doute besoin de plus de temps pour trouver leur place au sein du poste et se sentir complètement à l'aise.
- La vie au poste dure deux ans. La composition du groupe change chaque année de moitié en moyenne. L'Expédition permet de souder plus rapidement le nouveau groupe et de réunir les pionniers autour d'envies communes.

Des idées concrètes

Voici quelques idées pour construire une Expédition :

- une mise en scène, un scénario, un fil rouge pour plonger le poste dans un autre univers ;
- des jeux de créativité pour faire émerger les envies des pionniers pour l'année à venir ;
- des jeux pour faire connaissance ;
- des moments en groupe mais aussi à deux (un aîné et un nouveau) ;
- un aîné qui parraine un nouveau ;
- une activité de coopération, un défi de groupe pour favoriser l'entraide ;
- une randonnée ou une marche nocturne ;
- un nom pour le groupe, un slogan, un cri de rassemblement ;
- une réalisation de groupe : une chanson, une fresque, etc. ;
- une animation aux valeurs autour de l'accueil ;
- un moment fort autour des Panoramas : une occasion de transmettre l'histoire du poste aux nouveaux pionniers, en invitant ceux qui viennent de le quitter (voir le Panorama et la Trace à la page 226).

Il existe des techniques ludiques pour aider les pionniers à imaginer ce qu'ils aimeraient vivre ensemble. Tu les trouveras dans le cahier *Des projets pour grandir* téléchargeable sur www.lesscouts.be.



Des petits plus qui font toujours plaisir

- Un cadeau de bienvenue : l'insigne des pionniers ;
- une invitation fun à la première réunion ;
- des chaises au nom des nouveaux ;
- un mot de bienvenue mis en scène de manière originale ;
- une liste de contacts (prénoms, GSM, emails) mise à jour ;
- une photo du nouveau poste affichée dans le local.

Comprendre tes pionniers

La bande de potes est essentielle aux yeux des grands adolescents et joue un rôle important dans leur développement affectif. Le poste est un nouveau groupe qu'il convient de souder dès le début de l'année, même si la plupart de ses membres se connaissent déjà depuis un certain temps. Les relations, parfois nées à la ribambelle, sont denses et riches.

L'éducation à la différence, dans le respect de l'autre et de ses affinités, débute chez les Baladins et s'accroît au poste.





Le *Panorama* met à l'honneur le pionnier ou la pionnière sur le départ en évoquant ses particularités, sa personnalité, des anecdotes de sa vie au sein du groupe...

La *Trace*, quant à elle, permet au pionnier ou à la pionnière en fin de parcours de laisser, dans le local ou ailleurs, une marque visible de son passage au poste.

Quel intérêt ?

- Prendre le temps d'évoquer son passé scout pour l'ancrer dans son histoire.
- Nourrir sa confiance en lui, au moment où il s'apprête à se lancer vers de nouveaux horizons, de nouveaux engagements.
- Marquer le coup, fêter son départ pour manifester l'amitié que le groupe lui porte.
- Lui permettre de clôturer son parcours scout en laissant une trace visible de son passage.

Pour marquer la fin du parcours scout : le cahier GPS, à l'intention des pionniers, disponible via www.lascouterie.be ou www.lesscouts.be.

GPS est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste.



« Nous voulons un Homme confiant. »

Notre ambition éducative

Fêter le départ de quelqu'un en lui rappelant tous les bons moments qu'il a vécus dans le scoutisme, les amitiés qu'il y a tissées, ce en quoi il a compté pour le poste, etc. renforce la confiance en soi et celle que l'on porte à autrui. C'est un beau cadeau pour celui qui se lance dans sa vie de jeune adulte, où de nombreux défis l'attendent.

Quand et pour qui ?

Le *Panorama* peut se vivre à la fin du camp ou en début d'année scout. Ceux qui restent au poste le préparent pour ceux qui le quittent.

Si le *Panorama* se vit en début d'année, deux formules sont possibles :

- 1 Il se vit avant la *Rentrée scout*, avec les pionniers qui viennent de passer l'année ensemble.

Avantages :

- Les pionniers sur le départ vivent ce moment avant de quitter définitivement le poste.
- Les *Panoramas* évoquent des moments connus de tous.

Point d'attention : pour pouvoir organiser ce moment au plus tard la veille des passages, il convient d'en planifier correctement la préparation.

- 2 Il se vit lors de l'*Expédition* (voir page 224).

Avantages :

- Les nouveaux découvrent la vie du poste et son histoire au travers des *Panoramas*.
- Les anciens, qui viennent de quitter le poste, peuvent être invités en tant que tels.

Point d'attention : n'organise pas la fête trop tard ; après octobre, elle perd de son intensité.

La *Trace* peut être intégrée à la fin de la présentation des *Panoramas* ou être organisée à un autre moment que tu juges plus approprié.

« Nous sommes exactement comme des briques dans un mur : nous avons chacun notre place, même si elle peut nous paraître petite dans un si grand mur. Mais si une brique se brise ou glisse hors de sa place, une tension trop forte commence à s'exercer sur les autres, des fissures apparaissent et le mur s'écroule. »

Baden-Powell, *Yarns for Boy Scouts*, 1909

Comment mettre le *Panorama* en place ?

Inviter les pionniers fêtés

Si la présentation des *Panoramas* a lieu après le camp, le poste peut envoyer une invitation officielle et sympa aux pionniers mis à l'honneur à cette occasion.

Trouver un endroit

La présentation des *Panoramas* est un moment fort pour l'ensemble du poste, en particulier pour ceux qui le quittent. Choisir un lieu approprié est important puisque celui-ci participe à l'ambiance générale.



Voici quelques idées :

- le local du poste décoré pour la circonstance ;
- une prairie avec des flambeaux ;
- un site proposant une vue panoramique ;
- un ancien lieu de week-end ;
- etc.

Trouver les conteurs de *Panorama*

Les conteurs sont des membres du poste, pionniers ou animateurs. Ils se chargent de coordonner la réalisation et la présentation du *Panorama* du pionnier sur le départ. Évite qu'un pionnier ne gère seul un *Panorama* car c'est une mission complexe qu'il vaut mieux préparer à plusieurs.

Tu te réunis avec les pionniers pour répartir les *Panoramas*. Rien n'empêche un pionnier fêté de s'impliquer dans le *Panorama* d'un autre. Tu peux proposer des idées, si besoin : Guillaume pourrait s'occuper de son "ancien" parrain de *Promesse*, Julie de son petit ami, Claude de Ben avec qui il s'est égaré pendant le *Hike* de patrouille, etc.

Se renseigner sur chaque pionnier fêté

Les conteurs de *Panorama* rassemblent un maximum d'informations sur le pionnier en partance : leurs propres souvenirs, les échos de ses anciens animateurs, des photos, des vidéos, etc. Le *Panorama* est nourri par les anecdotes de sa vie dans le groupe, de sa personnalité, de ses particularités, de ses engagements, etc. Il évoque la façon dont le pionnier mis à l'honneur a marqué le poste.



Réfléchir au fil rouge du Panorama

Les conteurs imaginent la façon de le présenter. Varier les supports dynamisera les présentations et rendra ainsi le moment plus **festif**. Place à l'humour, la fantaisie et la créativité !

Tu trouveras ci-contre des idées concrètes pour réaliser un Panorama.

La qualité de la présentation ne dépend pas de sa durée : **mieux vaut court et bon que long et ennuyeux**, pour que le poste ait envie d'écouter jusqu'au bout.

Faire preuve de tact

Dans son parcours scout, un pionnier a vécu des moments heureux, intenses, dont certains font partie de ses meilleurs souvenirs. Mais il a peut-être traversé aussi des moments plus difficiles ou délicats, qu'il serait malvenu de relater lors de son Panorama. Il est essentiel que celui-ci soit **respectueux et amusant**, autant pour le pionnier fêté que pour le reste du poste.

Des idées concrètes

Pour réaliser un Panorama

- Créer un montage photos ou vidéo ;
- interviewer les anciens animateurs du pionnier ;
- retrouver des productions de ses jeunes années comme une écaille du *Temps de la mue* réalisée chez les Louveteaux ;
- organiser une balade avec des stands qui relatent le parcours scout du pionnier fêté ;
- lui composer une chanson ;
- lui écrire des petits mots et les glisser dans une enveloppe ;
- réaliser des sketches le mettant en scène ;
- organiser un jeu ;
- remettre au pionnier partant un petit cadeau symbolisant un souvenir, un moment fort ou lui offrir un album avec des anecdotes, des photos, etc. retraçant son parcours scout ;
- rédiger un poème, une BD ou un journal télévisé qui retrace les épisodes saillants de la vie du pionnier fêté.

Pour animer le moment des Panoramas

- Imaginer un accueil spécifique pour les pionniers fêtés avant de lancer la présentation des Panoramas ;
- prévoir un moment de réponse, de réaction pour celui qui est fêté ;
- clôturer la présentation des Panoramas par un repas festif ;
- prévoir un fil conducteur ou un présentateur pour éviter les blancs entre les différents Panoramas.

Comment mettre la Trace en place ?

La Trace permet au pionnier en fin de parcours de laisser, dans le local, une **marque visible** de son passage au poste. Les manières de la réaliser sont multiples. En voici quelques exemples :

- une poutre du local gravée ;
- une empreinte de main sur le mur ;
- une musique : compiler les chansons choisies par les pionniers sur le départ sur un seul et même support ;
- une fresque, dont une partie est complétée chaque année par le(s) pionnier(s) sur le départ ;
- un masque en plâtre du visage ;
- une photo gag ;
- un graffiti ;
- une réalisation personnelle ;
- une citation.

Et si nous n'avons pas de local, comment faire ?

Le poste peut imaginer une Trace plus "mobile". Par exemple, chaque pionnier sur le départ pourrait :

- écrire un mot dans un livre qui recueillerait les textes d'une année à l'autre ;
- déposer un objet symbolique dans une malle.

Il faut juste veiller à ce que l'animateur Pionniers, responsable de cette Trace, la **transmette** à un autre dès qu'il quitte le poste, afin qu'elle y perdure au fil des années.

Ton rôle

- Veiller à ce qu'il y ait au moins deux conteurs de Panorama pour chaque pionnier qui quitte le poste. Tu peux aussi en prendre un en charge.
- Permettre à un pionnier sur le départ de s'investir dans le Panorama d'un autre s'il le souhaite.
- Être attentif à ce que le contenu de chaque Panorama soit respectueux du pionnier.
- Soutenir les pionniers dans la réalisation des Panoramas, en les aidant à rechercher des informations sur le pionnier en partance ou en donnant des idées d'anecdotes, etc.
- Veiller à la variété des présentations et des supports, pour rendre le moment des Panoramas le plus dynamique possible.
- S'assurer que tous les Panoramas se préparent. Il serait dommage qu'un pionnier fêté se trouve lésé par la nonchalance des conteurs de son Panorama.
- Faire attention à ce que le type de Trace soit le même pour tous les pionniers de la même année, afin de renforcer le sentiment d'appartenance au groupe. Rien n'empêche d'en changer si celle adoptée par les postes précédents ne convient plus : la Trace est un symbole qui doit avoir du sens pour tous.

Comprendre tes pionniers

Les grands adolescents ont besoin de laisser leur **empreinte** dans les groupes et les lieux par lesquels ils passent. Pour se construire, ils aspirent à évoluer dans un cadre riche en repères. Bien que la composition du poste change, chaque année, le nom du groupe, ses symboles, ses valeurs, son expérience, etc. sont autant d'éléments qui perdurent : ils créent une intimité, aident à tisser et maintenir des **liens** et procurent un **sentiment d'appartenance** à celles et ceux qui les partagent. Tels sont les buts de la Trace et du Panorama qui contribuent ainsi à inscrire le poste dans une histoire.





7

LA NATURE

Par la vie en plein air, les scouts découvrent leurs propres dimensions et limites. Le milieu naturel leur offre défis, partages de moments difficiles ou exaltants, émerveillements et découvertes spirituelles. Les scouts acquièrent ainsi des attitudes et des comportements responsables envers l'environnement.

LA NATURE

La nature est le terrain d'aventures privilégié du scoutisme. Le scout ou la scoute a besoin d'air et d'espace pour vivre ses aventures. La nature lui offre bien d'autres choses encore, utiles à son développement et particulièrement efficaces pour donner goût aux autres éléments de notre méthode. Tout peut se vivre dans la nature : défis, jeux, moments difficiles ou exaltants, calme, réflexion...

« Le scout découvre et respecte la nature. »

Article 6 de la Loi scout

Le scoutisme fait un pari : c'est en vivant des moments privilégiés et intenses dans la nature que chacun pourra s'y sentir bien, l'appréhender et apprendre à la respecter davantage.

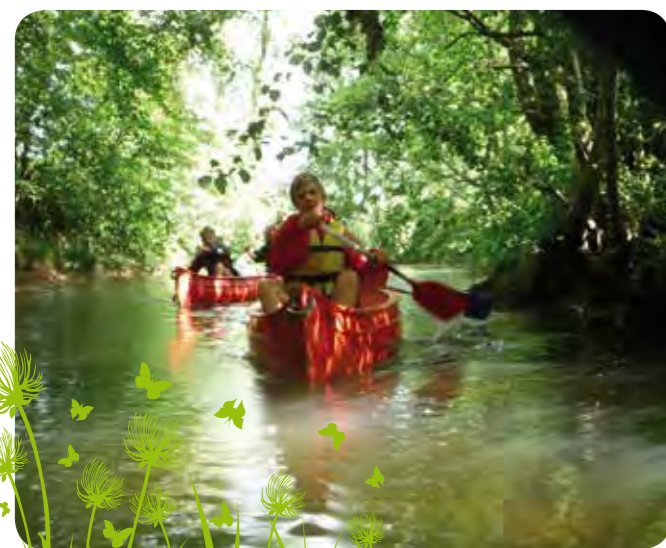
La nature, un espace d'action

La nature est le lieu privilégié pour que chaque scout puisse jouer, vivre, créer, réfléchir, dormir, etc. C'est donc le lieu idéal pour l'action.

Cet espace d'action est riche par sa diversité. En effet, la nature ne se réduit pas exclusivement au bois près du local. La nature, ce sont aussi les prairies, les jardins, les forêts et leurs différents types d'arbres, les clairières, les parcs publics, les sentiers, les chemins de halage, etc.

Bon nombre d'actions sont réalisables dans tous ces lieux naturels. Dans la nature, on peut vivre :

- différents types de jeu ;
- un Bivouac (voir page 122) ;
- une Animation spirituelle (voir page 162) ;
- un Conseil (voir page 64) ;
- une Action de service (voir page 60) ;
- un Atelier (voir page 126) ;
- une cérémonie ou une célébration ;
- etc.



La nature, une aventure pour chaque scout

Été comme hiver, de jour comme de nuit, seul ou à plusieurs, la nature est un espace d'aventures où tout est possible, un lieu d'expérimentations permettant d'appréhender au mieux le monde dans lequel nous vivons.

Une aventure physique

Être dans la nature, c'est d'abord une expérience physique. Nous apprécions la fraîcheur de l'air, les couleurs, les sons, les odeurs, etc.

Par ailleurs, la nature place régulièrement les scouts face à leurs limites. Elle peut nous contraindre à prendre des décisions, à poser des choix, à être inventifs pour trouver des solutions. En pleine nature, certaines contraintes, comme la pluie, la nuit, la neige, la chaleur, etc., restent non négociables. Seul ou en groupe, il faut parfois faire preuve de patience et user de stratégies pour franchir différents obstacles.

Avec tous ses éléments, la nature est un magnifique terrain de jeux.

Une aventure intellectuelle

Vivre dans la nature, c'est l'occasion de la rencontrer et de la découvrir. Apprendre à la connaître fait partie de nos apprentissages : la faune, la flore, les saisons, etc.



Une aventure intérieure

La nature est aussi un lieu propice à l'apaisement, aux rêves et à la réflexion. Il suffit de prendre le temps de s'arrêter, de se poser et d'observer. Tout cadre naturel peut alors devenir une occasion de s'émerveiller, de se sentir heureux, simplement, ici et maintenant.

Au-delà d'un lieu d'action ou de vie, de jeu ou de création, la nature est cet endroit où mille découvertes sont possibles.

La nature a également ce don de nous rendre curieux et de nous soumettre à certaines questions fondamentales : « D'où vient cela ? Comment cela va-t-il évoluer ? Quelle est ma place dans cette nature ? Quel rôle dois-je jouer ? »

Observer la nature, c'est aussi appréhender le temps. Dans la nature, il y a des cycles, des saisons et des temps forts. Le rapport au temps est différent de celui de notre société. On ne voit pas grandir l'arbre, mais il était sans doute là avant nous et nous survivra certainement...

Dans cette aventure intérieure, la nature amène donc :

- une confrontation avec nos limites ;
- une réflexion par rapport à ce qui nous dépasse ;
- des questions sur le sens de la vie ;
- une logique de la profondeur et du temps qui passe loin de la culture du « Tout, tout de suite ici et maintenant. »

« Pour ceux qui ont des yeux pour voir et des oreilles pour entendre, la forêt est à la fois un laboratoire, un club et un temple. »

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922

La forêt est en effet tout cela à la fois : un lieu pour expérimenter ses limites et faire des découvertes, un lieu de jeux et d'aventures et un espace qui invite à réfléchir.

La nature, un pari : vivre pour aimer

La société se comporte avec la planète comme si nous en avions plusieurs de rechange. Notre manière de vivre a un impact parfois irréversible sur notre environnement naturel. Il convient d'en être conscient et, chez les scouts, d'en faire prendre conscience à chacun.

La nature est confiée à l'Homme pour qu'il la préserve. Grâce à ses expériences et ses découvertes, le scout comprend que la nature n'est pas une propriété conquise et exploitable indéfiniment, mais un dépôt dont nous sommes responsables.

« Le scout partage et ne gaspille rien. »

Article 9 de la Loi scout

Quand le scout joue dans la nature, il n'a plus envie de l'abîmer ou de l'utiliser à outrance. Au contraire, il pourra l'apprécier davantage et s'investir pour la protéger et réduire son empreinte écologique.

La nature, découverte de notre milieu de vie

Selon la situation du local ou des principaux lieux de réunion, l'environnement autour des scouts peut être très différent d'un groupe à l'autre. Si la nature occupe une place essentielle dans notre méthode, c'est cet environnement qui est bénéfique pour chacun des scouts. Qu'il s'agisse de la lisière d'un bois, d'une clairière, d'un parc du centre-ville, d'un jardin botanique, d'un bord de rivière ou d'un chemin de halage, tout lieu naturel est un lieu possible de vie, de jeu, d'épanouissement. Un lieu à découvrir et à appréhender aujourd'hui afin de pouvoir l'aimer plus encore demain.

Ton rôle

- Emmener le plus possible les scouts dans la nature.
- Choisir des lieux naturels variés et surprenants.
- Inviter les scouts à vivre dans la nature pour une vraie aventure intérieure, en y organisant des moments propices à la réflexion.
- Veiller à les emmener dans des zones libres d'accès ou obtenir les autorisations nécessaires.
- Inciter les scouts à respecter et à préserver ce qu'ils ont appris à aimer.
- Amener le groupe à réfléchir et à réduire son impact sur l'environnement.



D'une branche à l'autre

Chez Les Scouts, le rapport avec la nature évolue avec l'âge. En effet, plus l'enfant grandit, plus il vit dans la nature. L'émerveillement peut alors faire place à l'engagement.

Chez les Baladins

Pour le **baladin**, la forêt, les rivières, les montagnes, les fleurs ou les animaux ont beaucoup d'importance. Ce sont des lieux où vivent les héros de nombreuses histoires qu'il s'invente ou qu'il entend. La nature, partie intégrante de son quotidien, lui offre de multiples **sources d'émerveillement**. Il collectionne volontiers quelques-uns des trésors qu'elle offre. Les jeux de découvertes sensorielles (toucher un arbre, relever les bruits entendus, distinguer les odeurs, etc.) aident à entrer en relation avec cet univers vivant.



Chez les Louveteaux

Le **louveteau** poursuit ses **activités de découvertes**. Elles commencent à prendre une dimension plus forte : en petit groupe, il se met à construire des tanières, à marcher plus longtemps. L'émerveillement et la curiosité laissent davantage de place à une **volonté de comprendre** : des ateliers d'expériences ou de réalisations avec les éléments naturels sont appréciés.



Chez les Éclaireurs

L'**éclaireur** vit encore plus dans la nature. Il campe, cuisine sur feu de bois, se lave avec l'eau de la rivière. Durant le camp d'été, il y vit de longues aventures. Il faut lui permettre de profiter de tout ce que la nature apporte à l'Homme : le calme, le ressourcement et la beauté.

Chacun doit y trouver son rythme : quelles sont mes limites quand je marche, quand j'ai froid ? Etc. La vie dans un camp en plein air est aussi l'occasion de s'informer des règles élémentaires pour limiter l'impact sur l'environnement.



Chez les Pionniers

Le **pionnier** continue à vivre activement dans la nature. Elle peut être le terrain choisi pour **réaliser un itinéraire**, ou l'un ou l'autre **projet utile à l'environnement** : cela permet au pionnier de faire le point par rapport à ce lieu, à ce qu'il lui apporte et réciproquement.

La nature peut aussi jouer un autre rôle dans son développement : elle reste un lieu idéal pour s'arrêter, réfléchir, débattre sereinement, se sentir heureux dans l'amitié ou la complicité, penser au rôle à jouer dans le monde, etc.

Pour l'expérimenter pleinement, pourquoi ne pas organiser un camp itinérant ?

Plus d'informations dans le cahier *Les camps itinérants* téléchargeable sur www.lesscouts.be.



Festival d'activités nature avec les enfants

La plupart des activités proposées ici pour des enfants sont facilement adaptables pour les éclaireurs ou pionniers.

- Observer insectes, fleurs, feuilles ou racines dans une petite boîte-loupe et en rechercher le nom.
- Construire des cabanes.
- Représenter le plus fidèlement possible le dessin d'un élément naturel observé à la loupe.
- Mettre en place un véritable élevage pendant l'année ou lors du camp (poules, lapins, lombriculture, fourmilière, etc.).
- Se déguiser et se maquiller avec des éléments naturels pour un jeu d'approche.
- Fabriquer des instruments de musique ou des marionnettes à partir d'éléments naturels.
- Concevoir des parfums.
- Réaliser un moulage avec des objets trouvés dans la nature.
- Préparer de la confiture avec des mûres qu'on a cueillies soi-même.
- Se déplacer dans la forêt en s'orientant grâce à un miroir qu'on place horizontalement au niveau des yeux, tantôt tourné vers le ciel, tantôt vers le sol.
- Retrouver un lieu précis au départ d'une photo.
- Choisir un arbre qui "parle" à l'enfant pour qu'il soit son confident.
- Réaliser ensemble une fresque avec des éléments naturels.
- Choisir ensemble un "coin nature" pour les *Conseils* ou les *Bivouacs*.
- Délimiter, en forêt, un espace (1 mètre carré) et y rechercher tous les éléments vivants.
- Réaliser un herbier avec les arbres et arbustes proches du local.
- Observer un arbre pendant une année.
- Réaliser un filtre à eau.
- Fabriquer et installer des nichoirs près du local.
- Observer un élément naturel à l'aide de chacun des cinq sens.



Les fiches *Tremblement de vert* et *Cap vert* regorgent d'idées d'activités nature. Elles sont disponibles et téléchargeables sur www.lesscouts.be.



Festival d'activités nature avec les adolescents

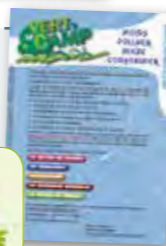
Certaines activités proposées ici pour les adolescents sont adaptables pour les baladins ou louveteaux.

- Organiser une veillée quizz-nature.
- Aménager un sentier pour y favoriser le développement naturel de la faune et de la flore.
- Fabriquer des produits de soin et d'entretien écologiques pour le camp.
- Créer et installer une station météo.
- Rencontrer un agent des eaux et forêts ou toute autre personne ressource.
- Créer une carte typographique ou un plan en relief des alentours du local ou du camp.
- Recenser l'ensemble des éléments naturels autour du local.
- Dormir une nuit à l'extérieur pour observer les étoiles et lire des cartes du ciel.
- Observer silencieusement un lieu précis durant plusieurs minutes.
- Fabriquer un dendromètre pour mesurer les arbres.
- Observer l'évolution d'un même milieu naturel en le photographiant durant une année complète.

- Délimiter et aménager un lieu de vie par patrouille.
- Décrire ou mimer sans le citer un élément/milieu naturel.
- S'engager dans diverses actions de protection de l'environnement.
- Vivre un camp le plus écologique possible (tri sélectif, compost, trou à eaux grasses filtrant, feuillées à litières biomaitrisées, savons respectueux de l'environnement, etc.).
- Rencontrer une association environnementale ou de découverte de la forêt.
- Créer une boussole et découvrir les indices naturels permettant de s'orienter.
- Réaliser un jeu connu dans la nuit.
- S'isoler et écouter en notant les différents sons, leur origine et leur provenance.
- Délimiter une zone personnelle pour en faire une petite réserve protégée.
- Imiter le déplacement et la vitesse de certains animaux : le hérisson (1m/20 sec), la grenouille (saut de 1m de haut ou d'une longueur de 3m), le lapin (10m en 0,64 sec – 56km/h), etc.



Des idées concrètes pour respecter la nature dans les fiches Vert le camp disponibles sur www.lesscouts.be.



Dernier message de Baden-Powell aux scouts

Baden-Powell emportait toujours avec lui cette lettre, pour qu'elle puisse parvenir à l'ensemble des scouts après son décès.

Chers scouts,

Si par hasard, vous avez assisté à la représentation de Peter Pan, vous vous souviendrez que le chef des pirates était toujours en train de préparer son dernier discours, car il craignait fort que l'heure de sa mort venue, il n'eût plus le temps de le prononcer. C'est à peu près la situation dans laquelle je me trouve, et bien que je ne sois pas sur le point de mourir, je sais que cela m'arrivera un de ces prochains jours et je désire vous envoyer un mot d'adieu.

Rappelez-vous que c'est le dernier message que vous recevrez de moi ; aussi méditez-le.

J'ai eu une vie très heureuse et je voudrais qu'on puisse en dire autant de chacun de vous.

Je crois que Dieu nous a placés dans ce monde pour y être heureux et pour y jouir de la vie. Ce n'est ni la richesse, ni le succès, ni la satisfaction égoïste de nos appétits qui créent le bonheur. Vous y arriverez tout d'abord en faisant de vous, dès l'enfance, des êtres sains et forts qui pourront plus tard se rendre utiles et jouir ainsi de la vie lorsqu'ils seront des hommes.

L'étude de la nature vous apprendra que Dieu a créé des choses belles et merveilleuses afin que vous en jouissiez. Contentez-vous de ce que vous avez et faites-en le meilleur usage possible. Regardez le beau côté des choses plutôt que le côté sombre.

Mais le véritable chemin du bonheur est de donner celui-ci aux autres. Essayez de quitter la terre en la laissant un peu meilleure que vous ne l'avez trouvée et quand l'heure de la mort approchera, vous pourrez mourir heureux en pensant que vous n'avez pas perdu votre temps et que vous avez fait "de votre mieux". Soyez toujours prêts à vivre heureux et à mourir heureux. Soyez toujours fidèles à votre Promesse scoute même quand vous aurez cessé d'être un enfant - et que Dieu vous aide à y parvenir !



Votre ami,

Robert Baden-Powell

POUR ALLER PLUS LOIN DANS TON ANIMATION

De nombreuses publications sont disponibles pour approfondir certains concepts abordés dans ce cahier. Tu peux les trouver en téléchargement gratuitement sur www.lesscouts.be, les commander via le site www.lascouterie.be ou encore te les procurer lors d'une formation.

Voici un descriptif des publications mentionnées dans les Balises pour l'animation scout.

Azimut

Ce petit carnet pratique, qui se glisse dans la poche, est à destination des éclaireurs. Il contient pas mal de renseignements et peut être complété par le scout au fil de son parcours.



Des projets pour grandir

Des baladins aux pionniers, tout le monde peut goûter au plaisir de donner forme à ses envies et de faire de belles découvertes ! Dans ce cahier, des tas d'idées, d'exemples concrets et de techniques pour faciliter une mise en projet dans ta section.



Cérémonies et célébrations scout

La vie scout est émaillée de cérémonies et de célébrations emplies de rites et de symboles. Des Promesses aux anniversaires, en passant par les passages d'une section à l'autre, ces moments forts ponctuent le parcours scout. Ce cahier propose de créer, en huit étapes, votre propre cérémonie ou célébration scout, avec des exemples à la fin.



Hikebook

Toutes les informations pratiques pour que les patrouilles construisent et planifient le hike en toute quiétude.

Une intendance au top

Permettre aux équipes d'intendance d'être bien outillées et de préparer des menus adaptés et délicieux. C'est un tour d'horizon du rôle de l'intendant et des trucs et astuces utiles. Que préparer avant, pendant et après le camp ? Contenu de la malle, choix des menus, cuissons, hygiène, etc.



Grands jeux

Ce cahier te propose des pistes pour imaginer, concrétiser, préparer et évaluer tes grands jeux. En guise d'illustration, tu y trouveras de nombreux exemples sous la forme de fiche de préparation, proposées par d'autres animateurs, que tu pourras adapter pour ta section.

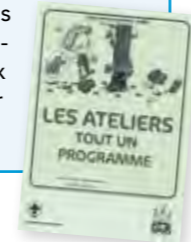


L'animation spirituelle

« Comment aider les scouts et les scoutesses à devenir des hommes et des femmes plus intérieurs ? ». Donner du sens à ce qui est vécu dans le scoutisme, favoriser le développement spirituel et y prendre une juste place, disposer des ressources pour construire l'animation (y compris des propositions toutes prêtes) sont les objectifs de ce cahier.

Les ateliers, tout un programme

Pourquoi et comment proposer des ateliers aux scouts ? Un programme en trois étapes : découvrir, reproduire et créer. Des idées dans tous les domaines, des conseils pratiques et des ressources pour t'aider à construire des ateliers qui plairont aux scouts et leur permettront de développer leurs compétences.



La clef des camps

Le grand camp, c'est une grande aventure ! Difficile de penser à tout ce qu'il faut mettre en œuvre avant, pendant et après ces quelques jours privilégiés avec les scouts. Ce cahier te donnera les clefs pour le préparer et l'organiser de A à Z.



La Loi scout et la Promesse

Ce cahier est le fruit de tout un voyage à travers le temps, au cœur des valeurs de la Loi scout. Il développe comment ces valeurs sont vécues et intégrées par les scouts au travers de la Promesse, notamment.

Jungle à meute

Les histoires du Livre de la jungle sont présentées dans une langue accessible aux louveteaux. La table des matières articule ce cahier avec les Traces de loup et met l'accent sur les valeurs exprimées dans le roman de Kipling. À la fin du cahier, tu trouveras une série de propositions pédagogiques pour mettre en œuvre le cadre imaginaire du Livre de la jungle dans ton animation.



Traces de loup

Quatre cahiers colorés (un par année Louveteaux) qui accompagnent les 8-12 ans tout au long de leur vie à la meute.

GPS

Un carnet pour accompagner chaque pionnier dans sa vie au poste : des informations utiles, des pages pour noter ses souvenirs et ses réflexions à propos des moments forts vécus chez les Pionniers et des renseignements sur le scoutisme mondial.



Totems et Qualis

Un cahier pour préparer et vivre ce moment symbolique important pour l'intégration des éclaireurs.



L'accueil et les passages

Un cahier à double entrée pour soutenir l'intégration de chaque scout dans le groupe et faciliter les passages dans la section suivante. Des conseils pratiques, des idées, des jeux et des histoires pour rendre concrètes ces étapes importantes du parcours scout et accompagner le changement.



La légende des Baladins

La légende des Baladins constitue le cadre imaginaire proposé à la ribambelle.

Trois amis, Gribou, Boulon et Pistache sont baladins et vivent de grandes aventures. Ils ont des amis un peu spéciaux : Craquelin un vieil artiste de cirque et Ana, une petite jument rigolote.

Tu peux découvrir leurs histoires à travers deux livres :

- l'un, à offrir à chaque baladin, contient huit histoires richement illustrées et aussi des jeux et des pages à personnaliser ;
- dans le second livre, à destination des animateurs, tu trouveras 24 histoires pour accompagner tous les moments importants de la ribambelle.



Le temps de la mue

À la meute, le Temps de la mue est un bivouac particulier qui permet à chaque louveteau de prendre conscience qu'il évolue dans ses relations avec les autres. Ce cahier détaille chacune des quatre étapes de la démarche qui t'est proposée pour le mettre en œuvre, avec des fiches pratiques pour animer chacune des activités du parcours.



Sacrée soirée

Comment se lancer dans l'animation de soirée et renouveler son stock d'idées. Quel type de veillée choisir ? Comment la préparer ? Comment installer les scouts ? Et si ce sont les scouts qui préparent ? Quel est le rôle de l'animateur ? Le cahier Sacrée soirée tente de répondre à toutes ces questions et donne aussi quelques conseils pour les grands types de veillées.



Patrouille Pass

Pour construire une patrouille qui bouge et où chacun joue un rôle de premier choix. Tout sauf de la théorie à destination des éclaireurs : conseils, modes d'emploi et schémas testés et approuvés.



Les camps itinérants

Toutes les infos pour partir en vadrouille : construire un programme et un budget, faciliter le côté administratif, penser à l'intendance et évaluer cette aventure à vivre avec tes pionniers (conseils transposables aux éclaireurs).



Balablues CD

Des chansons et des versions instrumentales pour mettre en musique tous les bons moments de la vie à la ribambelle.



LE CODE QUALITÉ DE L'ANIMATION

Le *Code qualité de l'animation* te permet, en tant qu'animateur ou animatrice, de réaffirmer consciemment ton engagement éducatif. Cet engagement est d'application pour toute activité, pendant l'année et pendant les camps. Le simple fait d'être animateur implique une responsabilité au sens juridique et moral du terme. Cette responsabilité est de veiller à la sécurité physique et morale de chacun des jeunes qui te sont confiés. Ce *Code qualité de l'animation* te permet de fixer le cadre d'une animation "en bon père de famille".

En respectant ce *Code qualité de l'animation*, tu t'assures de recevoir le soutien de la fédération y compris en cas de poursuite judiciaire. Le non-respect d'un des points du *Code qualité de l'animation* peut entraîner des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion du mouvement, en plus des éventuelles poursuites judiciaires.

En signant ce *Code qualité de l'animation*, je m'engage à organiser et animer des activités qui respectent à la fois la Déclaration universelle des droits de l'homme, la Convention internationale des droits de l'enfant, les législations en vigueur et le cadre d'accueil de l'ONE.

Dans l'esprit des principes fondamentaux du scoutisme, je m'engage à mettre en œuvre une relation éducative de qualité, basée sur la bienveillance, la disponibilité, l'écoute, la confiance. Pour cela, j'organise des activités régulières adaptées aux capacités et aux besoins de chacun. Je veille à mettre en place un encadrement suffisant.

Mon animation respecte les aspects suivants :

1 Développer une animation centrée sur la confiance, le respect et la fraternité.

Je respecte les pratiques philosophiques et spirituelles ainsi que les limites physiques, psychologiques et morales de chacun. Je n'organise ni ne laisse faire des pratiques et mises en scène effrayantes, humiliantes ou dégradantes, physiquement et/ou moralement.

Entre autres, je ne réveille en aucun cas des scouts en pleine nuit sans raison valable ou ne les mets en contact avec des matières ou des mélanges dégoûtants.



« Scout » est un terme général utilisé pour désigner tout jeune (baladin, louveteau, éclaireur ou pionnier) qui est membre de notre mouvement.

2 Se soucier de la sécurité physique de chacun.

Le local, le terrain de jeu, l'endroit de camp et les espaces de stockage de matériel font l'objet d'une reconnaissance avec les scouts.

Au cours de celle-ci, les éventuels endroits dangereux sont mis en évidence, protégés ou balisés. Je maintiens ces lieux en ordre pour minimiser le risque d'accident. De plus, je range et conserve dans un espace de stockage approprié les outils et autres objets dangereux. Je prends connaissance, en toute discrétion (en respect de la vie privée), de la fiche médicale de chacun pour agir et réagir de manière appropriée si nécessaire.

La voie publique est utilisée de manière prudente. Avec ma section, je m'informe, découvre et respecte le code de la route. Par ailleurs, l'utilisation de véhicules motorisés pour jouer, entre autres lors de poursuites ou traques de scouts, est interdite. Si j'utilise ma voiture, je veille à respecter le nombre maximum de passagers autorisés (une personne = une ceinture de sécurité).

3 Mettre en œuvre une hygiène de vie éducative.

Je privilégie l'utilisation de produits frais et la confection de repas équilibrés, en quantité suffisante.

J'évite de jouer avec la nourriture.

Je veille à l'hygiène générale du lieu de vie (local, endroit de camp, cuisine, sanitaires...).

Je respecte les régimes alimentaires éventuels, qu'ils soient d'ordre médical ou philosophique.

Je veille à ce que chacun se lave régulièrement, dans le respect de sa pudeur.

Je respecte les besoins de sommeil de chacun, y compris les miens. Ces besoins sont plus élevés dans le cadre d'une vie active en plein air.

4 Être en état d'animer 24 h sur 24.

Le scoutisme offre des moments privilégiés de relation avec chaque scout. Cela demande une présence et une disponibilité constantes et implique le souci de la fraîcheur physique et mentale de chacun, de jour comme de nuit. Je me dois, en tant qu'adulte du mouvement, d'être en permanence en pleine possession de mes moyens.

La communauté scientifique propose le taux de 0,5 gramme d'alcool par litre de sang comme limite au-delà de laquelle les réflexes et la capacité de conscience de son état sont altérés. Je m'engage à respecter cette limite, de jour comme de nuit, en situation de responsabilité vis-à-vis de jeunes (qu'ils soient physiquement présents ou non).

Je m'engage également à ne pas consommer d'autres produits psychotropes.

Alcool et animation ?

En toutes autres circonstances scouts, les adultes du mouvement se doivent d'être en capacité de remplir de leur mieux le rôle qui est le leur (se former en formation, s'organiser et construire en réunion de staff ou conseil d'unité...). La question de l'alcool est un problème complexe dans notre société. Celui-ci est traité dans le document *Les Scouts se positionnent par rapport aux produits psychotropes* ; nous t'invitons à le consulter.



Téléchargez la position complète sur www.lesscouts.be > Animer > Alcool.



5 Informer les parents.

Chaque parent doit recevoir à temps et par un moyen approprié les informations nécessaires aux réunions et au camp. Je les avertis rapidement des éventuels problèmes rencontrés par leur enfant. Je permets à chaque scout de correspondre avec ses parents en toute confidentialité.



6 Créer des relations amicales avec les unités de tous les mouvements, pendant l'année et les camps.

Tous les scouts créent des rencontres positives avec les autres. Je veille à ce que ce principe soit clairement compris par tous (par les scouts, par les animateurs et par tout autre adulte qui les accompagne). Virer un camp (s'introduire de manière non autorisée dans un camp), quelle que soit l'intention et le résultat, est interdit.

7 Soigner les relations avec le voisinage.

Les scouts respectent le calme et la quiétude des habitants et de leur environnement. Je m'informe des règlements communaux qui peuvent avoir un impact sur mes activités (déchets, utilisations des chemins vicinaux...).

Les opérations de mendicité (argent ou nourriture), le vol et les dégradations (de matériel urbain, de récoltes...) sont proscrits. Je veille à le communiquer à mes scouts.

8 Être prudent dans l'utilisation des coordonnées et des photos des scouts.

Par respect de leur vie privée, je n'utilise les coordonnées et les données personnelles des scouts que dans le cadre de ma mission d'animateur. En aucun cas, je ne les diffuse à des tiers.

Je veille à l'utilisation appropriée des photos prises dans le cadre d'activités scouts. De préférence, je les diffuse via des espaces sécurisés et j'informe les parents.

Tu n'es pas seulement animateur, mais animateur scout. à toi d'aller au-delà de ce *Code qualité de l'animation* et de mettre en œuvre une animation scout de qualité en t'appuyant sur les principes et les valeurs du scoutisme, aidé par ton équipe d'unité et les cadres fédéraux, notamment via le conseil d'unité et les formations.

Ce Code qualité de l'animation est également d'application pour les intendants et pour toute personne adulte présente durant les activités. Je m'engage à leur en partager le contenu et leur demander de le respecter.

MA PAROLE D'ANIMATEUR

Devant vous, membres du conseil d'unité, je m'engage comme animateur à offrir du temps, du talent et du cœur pour aider à faire grandir les scouts qui nous sont confiés.

Lors de ma *Promesse* j'ai souhaité, (/ je souhaite,) en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.

Aujourd'hui, en tant qu'animateur scout, je veux mettre mon engagement personnel, social et spirituel au service du mouvement pour aider chaque scout à s'épanouir.

Avec mon staff, je donnerai de mon **temps**, chaque semaine, pour préparer et mettre en œuvre des animations de qualité, adaptées à chacun.

Je développerai mon **talent** d'animateur scout en me formant et en partageant mon expérience.

Je m'engage à vivre et à faire vivre, avec **cœur**, les valeurs de la Loi scout.

