

1,00 €

CE15

TISSE TON RÉSEAU



lesscouts.be



Il y a autant de schémas de relations extérieures d'une unité que d'unités. Ce cahier regroupe une série de bonnes pratiques pour répondre aux attentes que pourrait avoir ton unité. Des pouvoirs communaux à la presse, des riverains aux parents, à chaque conseil d'unité ses priorités !

Ce cahier est initialement inspiré du travail réalisé pour *Déclic*, congrès 2010 des animateurs scouts sur les questions de l'image et compilé dans le cahier *Zoom sur les relex* jusqu'à ce jour. La refonte de ce contenu, entamée en 2013, aura demandé le travail et l'expertise de nombreuses personnes.

Annick, animatrice fédérale en charge des relations extérieures lors du mandat 2010-2013, a initié la réflexion.

Frédérique, Laure et Pascale, permanentes au 21, se sont plongées dans ces contenus afin de donner une cohérence à l'organisation de toutes ces démarches qui contribueront à une meilleure visibilité de notre mouvement.

Marie, animatrice fédérale en charge des équipes d'unité, a apporté son regard sur la réorganisation des contenus.

Katia, Laurent, Muriel, Pascale et Pauline, permanents au 21, ont aidé à trouver un nouveau titre à ce cahier : *Tisse ton réseau*.

Et toutes les personnes de l'équipe Médias ont mis en forme, relu et corrigé ce cahier.

Merci à tous !

Geoffroy Crepin

Animateur fédéral en charge des relations extérieures



© Les Scouts ASBL

Éditeur responsable : Jérôme Walmag
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
5^e édition : avril 2016
Dépôt légal : D/2016/1239/3

www.lesscouts.be



TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 : Les relations extérieures 5

Tisse ta toile	6
À chaque lieu son réseau	6
Passe à l'action	9
Quels publics viser pendant l'année ?	11
Les parents et les anciens	11
La commune	13
La presse et le grand public	15
Les autres unités et mouvements de jeunesse de ta région	16
L'école	16
Le propriétaire et les riverains de ton local	17
Quels contacts pendant le camp ?	18
La commune qui t'accueille	18
Les riverains de ton camp	20
Le propriétaire de ton endroit de camp	21
La presse	21
Les autres camps autour du tien	21

CHAPITRE 2 : Des idées pratiques 22

Pour se présenter	24
Présenter le scoutisme et son unité/sa section	24
Réaliser un support visuel	26
Écrire une lettre ou un mail	27
Répondre et rencontrer la presse	27
Prendre des photos de qualité	28
S'inviter dans les écoles	29
Pour augmenter sa visibilité	32
Être visible sur le web	32
Organiser un évènement	34
Tenir un stand	37
Créer des outils pour se faire connaître	38
Poser un geste symbolique	38
Rédiger et envoyer un communiqué	39
Organiser une journée portes ouvertes	41
Pour s'engager dans la société	42
Développer un partenariat	42
Participer à une action de service	43





CHAPITRE 1

**LES RELATIONS
EXTÉRIEURES**

TISSE TA TOILE

Ce n'est déjà pas simple de vivre avec tout le monde dans une unité, alors pourquoi passer du temps à construire des relations avec des personnes extérieures à l'unité ? L'école, la commune, les autres associations... Est-ce vraiment utile de s'en préoccuper ?



Nous avons trois bonnes raisons de tisser des liens, de nouer des partenariats et des complicités avec notre entourage.

Si nous voulons jouer un rôle dans la société d'aujourd'hui, former des citoyens qui s'y sentent bien, il faut exploiter toutes les occasions de la connaître et d'y apporter notre collaboration. Développer de bonnes relations avec le monde qui nous entoure, c'est aussi une manière d'**apprendre le vivre-ensemble**.

Cela permet de **promouvoir le scoutisme** autour de soi et dans sa commune. Faire savoir que nous existons et que nous sommes ouverts à tous !

Nos unités et nos sections s'**enrichissent des compétences** d'autres personnes. Il ne s'agit pas uniquement d'argent, de subsides ou de lots de tombola, mais de développer de vrais partenariats.

Les relations extérieures de l'unité constituent l'un des piliers du plan USO (USO pour Unités Scoutes Opérationnelles). Elles sont donc une source d'inspiration pour définir les priorités de l'unité lors de l'élection de l'équipe d'unité.



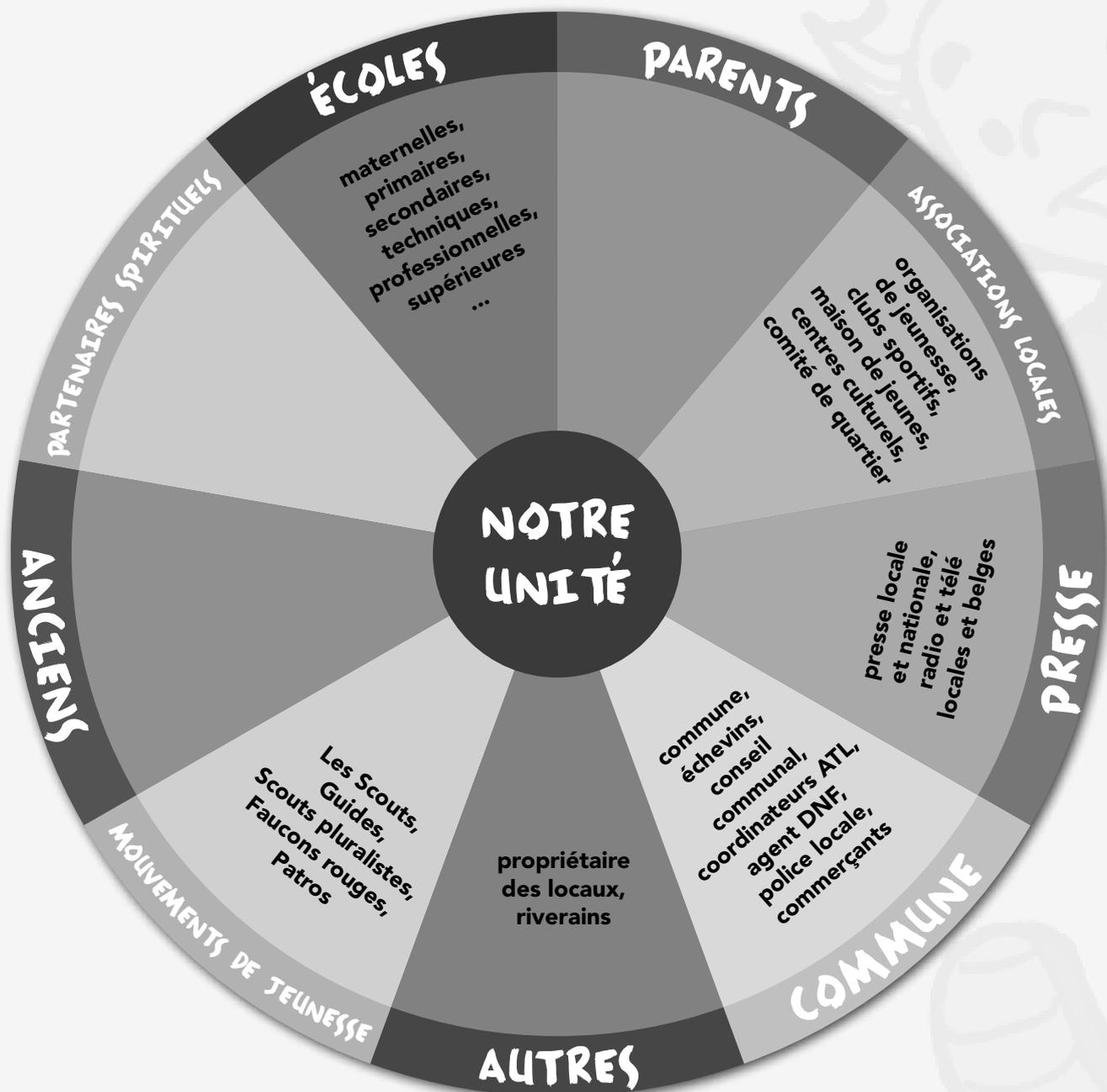
téléchargeable sur
WWW.LESSCOUTS.BE

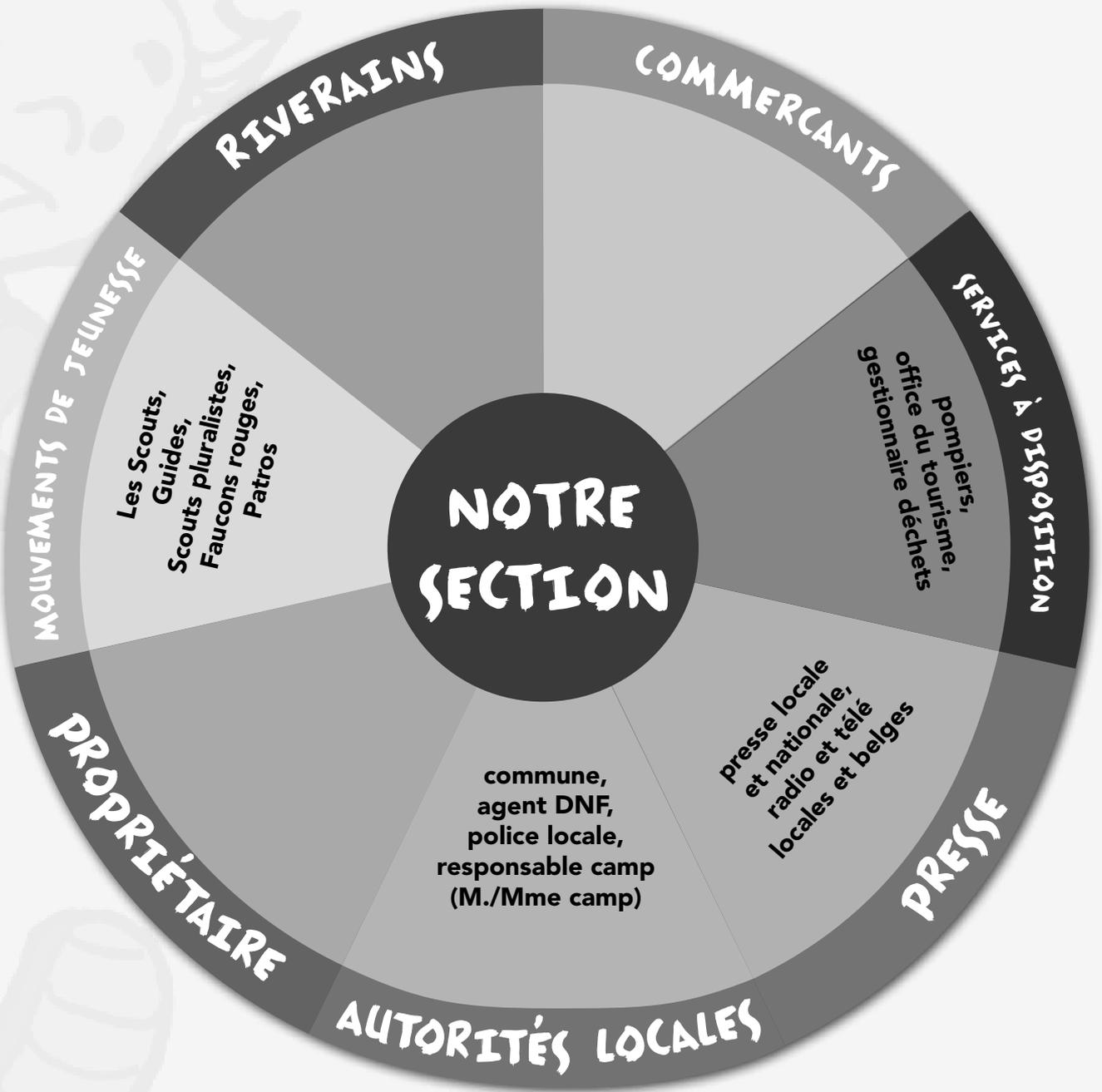
À chaque lieu son réseau

Pendant l'année scout, tu es amené à entrer en contact avec les acteurs locaux où ton unité est implantée. Mais les relations extérieures ne s'arrêtent pas aux portes de ta commune ou de ton quartier.

Durant le camp aussi, il faudra prendre en compte l'environnement dans lequel une section s'installe.

Comme tu peux le voir sur les schémas en pages 7 et 8, certaines catégories d'acteurs sont concernées tant par le réseau de l'unité que durant le camp : c'est le cas des riverains, de la commune ou encore de la presse. Si les catégories sont communes, les relations seront par contre très différentes : on ne tisse pas des liens aussi forts et durables avec les **autorités de sa commune** et celles de son **endroit de camp** dans lequel on passe seulement une quinzaine de jours. Pourtant dans les deux cas, les relations doivent être au top ! Dès les endroits de camp choisis, commence à rassembler des informations sur les différents acteurs et interlocuteurs que tu pourras rencontrer au cours de ton camp.





Passé à l'action

Communiquer à l'extérieur de l'unité doit avoir un sens, répondre à un objectif. Parce que ton temps n'est pas illimité, parce que tu dois avant tout te concentrer sur l'animation des enfants et adolescents qui te sont confiés et parce que, justement, tu as peut-être sous la main des leviers à activer pour renforcer la qualité de ton animation. Mais avant de te lancer à

l'assaut des interlocuteurs, prends un moment avec le conseil d'unité ou en staff pour vous poser, réfléchir et construire un « plan de bataille ». Avant toute chose, tu dois savoir pourquoi et comment tu vas te tourner vers des externes à l'unité ou au staff. Voici quelques étapes à prendre en considération.

1 RÉALISER UNE CARTOGRAPHIE DU RÉSEAU

Pour mieux mesurer l'étendue de ton réseau, il est intéressant de réaliser un **schéma** reprenant toutes les personnes extérieures qui sont en relation ou gravitent autour de ton unité/de ton camp. Que ce soit des relations déjà existantes ou à construire. Cela te donnera un bon aperçu des ressources disponibles.

Tu trouveras en pages 7 et 8 un exemple-type de cartographie, reprenant les principales catégories d'interlocuteurs potentiels de l'unité. Mais chaque unité a sa particularité : adapte donc cette cartographie selon ta propre réalité de terrain.

2 ANALYSER LES BESOINS DE L'UNITÉ

Cette analyse peut être liée au contrat d'animation d'unité. Elle te permet de savoir quels **points** sont à **travailler** et **quels interlocuteurs** sont à **solliciter**.

Tes objectifs peuvent être par exemple :

- recruter de nouveaux scouts ou de nouveaux animateurs ;
- améliorer l'image de l'unité dans la commune ou le quartier ;
- nouer des liens positifs avec les riverains du local ou de l'endroit de camp ;
- bénéficier d'aides logistiques.
- accéder à un lieu de jeu pour une activité spéciale (école, salle communale, etc.) ;
- se faire connaître ;
- développer de chouettes relations avec les autres mouvements de jeunesse ;
- etc.

3 DÉFINIR LES PRIORITÉS

Construire ses relations extérieures, cela peut prendre du temps et beaucoup d'énergie. Il est souvent difficile d'agir simultanément sur tous les fronts. L'idéal, c'est donc de prioriser c'est-à-dire d'**identifier les objectifs** sur lesquels tu vas te concentrer. Une fois ceux-ci priorisés, tu peux identifier le ou les interlocuteurs qui pourront t'aider.

4 SE RENSEIGNER SUR LES FUTURS INTERLOCUTEURS

Pour chacune des personnes ciblées précédemment, tu dois non seulement bien savoir ce que tu veux obtenir mais surtout qui ils sont. Mieux tu les **connais** et plus facile sera le contact. Cela te permet aussi de t'assurer que tu t'adresses à l'interlocuteur adéquat.

5 PRÉVOIR UN RÉTRO-PLANNING

Qui fait quoi pour quand ? Répartissez-vous les **tâches** au sein du conseil d'unité ou d'un groupe de travail spécialement constitué pour cette démarche.

6 RENCONTRER LES INTERLOCUTEURS CONCERNÉS

Tu trouveras à la page 42 de ce cahier quelques conseils pour **entrer en contact** avec tes futurs partenaires. Mais rappelle-toi que construire son réseau, c'est un travail de chaque instant. Les contacts que tu établis dans le cadre scout ou en dehors peuvent toujours t'être utiles. Gardes-en une trace.

7 FAIRE UN RETOUR AU CONSEIL D'UNITÉ, À TON STAFF

Une fois les premières actions entreprises, parles-en au conseil d'unité. Ce sera l'occasion de voir où vous en êtes par rapport à vos objectifs. Après la réalisation des actions, évaluez complètement le **processus**.

Mais ça ne s'arrête pas là : un réseau, cela s'étend et cela s'entretient surtout !

Comme en amour ou en amitié, les relations solides prennent du temps à se construire. Il faut donc y consacrer du temps et ne pas se contenter de faire appel aux partenaires une fois de temps en temps. Tu peux garder le contact de différentes manières : en organisant minimum une fois par an une rencontre avec les partenaires de l'unité, en les invitant aux événements de ton unité, en mettant à jour leurs coordonnées, etc.

DES ACTIONS POUR CRÉER ET ENRICHIR LES RELATIONS DE L'UNITÉ

Dans ce cahier, tu trouveras d'une part des **informations sur les publics** que tu pourrais rencontrer ou auquel tu devrais t'adresser pour développer le réseau de ton unité, que ce soit au cours de l'année ou lors des camps. Mais aussi des **idées d'actions concrètes** à mettre en place pour te créer un réseau ou l'enrichir. À toi de piocher dans cette banque d'idées pour définir ce qui te convient le mieux selon le public que tu veux contacter et ce que tu veux obtenir. Tout est possible même la combinaison de plusieurs idées pour créer une formule originale ! Fais appel à la créativité de ton staff, de l'ensemble du conseil d'unité... pour construire ensemble votre projet de relations extérieures.

TOUT LE MONDE EST CONCERNÉ

Les relations extérieures, ça ne se travaille pas tout seul. Tu peux **inclure tes scouts** dans certaines actions que tu mets en place en leur demandant leur avis, en leur proposant de créer des supports... Ils se sentiront ainsi concernés et parties prenantes.



QUELS PUBLICS VISER PENDANT L'ANNÉE ?

En Belgique, nous avons la chance d'avoir un tissu associatif fort et actif ! Et ton unité en fait partie. Elle est donc amenée à interagir avec les autres acteurs locaux de la commune.

Ton unité est entourée de nombreux interlocuteurs potentiels avec lesquels des relations très différentes vont se tisser. Ton objectif : que toutes ces relations soient au beau fixe ! Cela te permet de gagner non seulement en **visibilité** mais surtout en **confiance** et en **crédibilité**. Rappelle-toi que ton unité représente le mouvement scout sur le plan local. De tes bonnes relations dépend l'image du scoutisme.

Pourquoi travailler les relations extérieures pendant l'année ? On identifie **quatre principaux objectifs** :

- 1 **Recruter** de nouveaux membres, que ce soit des scouts ou des animateurs.
- 2 Développer des **partenariats**, des collaborations.
- 3 **Participer** à la vie de la commune.
- 4 Donner une **image positive** de l'unité et du scoutisme en général.

Les parents et les anciens

Que ce soit les parents qui confient leur progéniture aux animateurs, ou les anciens qui se sont investis comme animateurs, ils ont tous un lien fort avec l'unité. Mais ce sont surtout des ressources disponibles.

LES PARENTS

Ils participent indirectement à la vie de l'unité et ils sont diversement impliqués : certains s'intéressent au programme des activités, aux membres du staff... alors que d'autres sont aux abonnés absents. Pas toujours facile de capter ce public. Pourtant, avoir une bonne communication avec les parents est primordial pour entretenir une relation de confiance.

Pour que les choses se passent au mieux, il y a un cadre à mettre en place.

- Donner l'occasion aux parents de **connaître les membres du staff et de l'équipe d'unité**. Différents moments permettent ces rencontres : en début, en fin de réunion... ou lors d'évènements spécialement organisés dans ce but (une présentation du camp, etc.).
- **Les tenir informés** : en leur donnant toutes les informations dont ils ont besoin, ils peuvent s'organiser suffisamment à l'avance, se sentent à l'aise et savent que leurs éventuelles questions pourront trouver réponse. C'est aussi une manière de leur montrer du respect.
- **Être à l'écoute** : le staff ainsi que l'équipe d'unité doit se montrer disponible pour écouter les parents. Ose aller vers les parents pour aborder l'un ou l'autre sujet, y compris ceux moins agréables (comportement de l'enfant, comportement du parent vis-à-vis du staff, etc.).

Pourquoi développer des liens avec les parents ?

Tout d'abord, parce que la confiance est primordiale entre eux et vous ! Mais aussi parce que les parents peuvent t'être utiles dans ton animation. S'ils mettent leur casquette de « parent de scout » pour venir aux réunions, ils ont également d'autres « casquettes » cachées :

- une casquette **professionnelle** avec des compétences particulières (ex : si tu veux donner un coup de neuf à ton local, un des parents travaille peut-être dans le bâtiment et pourra te donner des conseils, voire un coup de main ! (ex : un papa ou une maman boucher pourra te proposer une viande de qualité à un prix intéressant pour ton weekend) ;
- une casquette **locale** : ils sont peut-être échevin, conseiller, président d'une association ou d'un club ;
- une casquette **bénévole** : ils sont impliqués dans des associations, dans des actions bénévoles.

Tu découvriras peut-être des ressources insoupçonnées qui déboucheront sur de véritables partenariats.

Rencontrer, mais comment ?

Dès le début de l'année, tu peux planifier un moment destiné à **rencontrer les parents**. Les objectifs peuvent être variés et les formules également :

- leur présenter l'année, le fonctionnement de la section ;
- discuter, apprendre à se connaître ;
- permettre aux parents de faire connaissance ;
- présenter le camp et répondre à leurs questions ;
- leur permettre de s'exprimer sur l'un ou l'autre sujet ;
- régler un problème ;
- etc.

Adapte la formule de rencontre selon le(s) effet(s) recherché(s). Par exemple :

- Une projection photo et un repas permettent de se présenter, rencontrer et **créer du lien** entre parents.
- Une réunion permet d'**aborder un sujet** particulier, de recueillir leurs avis, de débattre, de présenter les activités.
- Une animation les incluant permet de mieux se connaître, de leur faire **découvrir le scoutisme** et de développer une relation de confiance.

.....

POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- Le cahier *Les parents, nos partenaires*.



Quelle que soit la rencontre que tu organises, voici quelques conseils pour t'assurer de son bon déroulement :

- Chaque personne doit être identifiable et plus particulièrement encore le staff. Crée des badges ou des étiquettes avec ton nom ou totem pour que les parents puissent te reconnaître.
- Montre-toi disponible et ouvert à la discussion. Il ne suffit pas d'afficher ton plus beau sourire (même si c'est un bon début), il est parfois nécessaire de faire le premier pas.
- Objectif « bonne impression ». La bonne humeur et une touche d'humour sont donc de mise.
- Adopte un langage adapté. Tu t'adresses à des adultes.
- Prévois un temps de parole pour les parents (dans le cas d'une présentation).
- Si tout le monde n'arrive pas en même temps, occupe tes invités avec une activité, un verre... ou des papiers à remplir.
- Prépare minutieusement la réunion avec ton staff ou ton équipe : quel timing ? qui parlera ? quel est le rôle de chaque personne du staff ?
- Fais ton choix : les scouts sont-ils présents ou non ? Si oui, tu peux prévoir une activité pour eux (ainsi que les autres enfants présents) pendant que les parents participent à la rencontre. De cette manière, tu es sûr d'avoir toute leur attention.

Que ce soit en début ou fin de réunion, lors du barbecue de fin de camp, de la fête d'unité, de la journée des passages ou tout simplement lorsque tu croises un parent par hasard dans la rue, au magasin ou à l'école, etc. : tous ces instants sont également précieux pour nouer contact. N'hésite pas à aller vers un parent pour lui parler de son enfant



LES ANCIENS

Un jour, ils ont donné de leur temps, de leur talent et de leur cœur pour ton unité. Elle fait partie de leur vie, de leurs souvenirs de jeunesse ou d'enfance. Si les **liens** qu'ils ont gardé sont plus ou moins forts, ils partagent tous un attachement pour leur unité.

- Tout comme les parents, ils peuvent t'apporter des ressources utiles.
- Ils sont aussi un appui pour faire connaître ton unité et promouvoir le scoutisme. C'est donc un public à garder à l'œil.
- Les anciens font partie du passé de ton unité, ils ont participé à ce qu'elle est aujourd'hui. Leur permettre de réenfiler leur foulard, c'est une manière de leur montrer qu'ils ont été importants pour l'unité et, pour eux, c'est l'occasion de se replonger dans une partie importante de leur vie.



UN P'TIT CONSEIL

- Fais connaître l'initiative au plus grand nombre (par exemple via la presse locale). C'est aussi une manière d'inviter et de contacter tous les anciens dont tu n'aurais pas retrouvé les coordonnées.

La commune

En t'adressant à la commune, tu peux trouver une mine d'**informations** concernant entre autres :

- les règlements communaux (la gestion des déchets, l'environnement, etc.) ;
- les contacts utiles : médecins, hôpitaux, police, parc à conteneurs, etc. ;
- l'aménagement du territoire et l'urbanisme ;
- le patrimoine, la culture, le sport, etc. ;
- les événements organisés (culturels ou autres) ;
- les associations locales ;
- les actions sociales (CPAS, crèches, etc.) ;
- l'enseignement communal.

Il est utile de connaître ta commune pour pouvoir cibler les **contacts spécifiques** qui t'aideront à planifier des activités, recevoir des autorisations ou organiser un scoutmain. Mais ce lien est aussi important pour faire connaître le projet de l'unité dans ta commune, inviter ses représentants aux activités que tu organises ou solliciter des aides.

En outre, les mandataires communaux s'entourent de **professionnels qui remplissent des missions** : les services de la jeunesse, des sports, de la culture... mais aussi les coordinateurs de l'Accueil temps libre (ATL).

Pour **rassembler** ceux qui ont gravité et/ou gravitent toujours autour du scoutisme, pour témoigner que l'unité est vivante, pleine de dynamisme et d'entrain, pour montrer à chacun que le scoutisme a un passé mais aussi un présent et surtout un avenir, tu peux par exemple organiser :

- une exposition mettant en scène les témoignages de chacun (scouts anciens et actuels) ;
- un souper où l'on vend/distribue un recueil qui raconte l'histoire de l'unité ;
- un repas où l'on change de table à chaque plat et à chaque thème ;
- une soirée/rencontre avec des tables de partages intergénérationnelles (utiliser des thèmes de discussion : mon premier camp, ma Promesse, un hike d'anthologie, etc.) ;
- un rallye pédestre entre les différents locaux que l'unité a occupés au long de son histoire : y proposer un défi, un thème de discussion, un verre de l'amitié, une collation, etc.

Les coordonnées

Rassembler les anciens de ton unité, un défi insurmontable ? La fédération peut t'aider à retrouver la trace du plus grand nombre. Un coup de téléphone, via ton animateur d'unité, au 02.508.12.00 et on voit ce qui est possible. En effet, la fédération conserve pas mal d'archives : elle n'a pas tout, mais on peut quand même essayer de t'aider...

QUELQUES EXPLICATIONS...

Conseil communal

Il est constitué des conseillers de la majorité (parmi lesquels se retrouvent le bourgmestre et ses échevins) et des conseillers de l'opposition. C'est cet organe qui **prend les décisions**. Les mandataires communaux sont élus tous les 6 ans. Tu peux assister au conseil communal de ta commune (il se déroule en soirée), si tu le souhaites : cela te permet d'entendre ce qui y est dit et également de te montrer aux responsables communaux. Tu as le **droit d'interpeller** le conseil communal sur un sujet particulier en lui adressant tes questions par écrit. Les conseillers y répondront lors d'un temps prévu pour cela en séance. Dans certaines communes, un temps de questions-réponses orales est également prévu en fin ou en début de séance. C'est une autre occasion d'interpeller le conseil.

Collège communal (ou collège des échevins)

C'est un conseil restreint qui regroupe uniquement le bourgmestre, les échevins et le président du CPAS. Ensemble, ils vont **exécuter les décisions** du conseil, mais aussi gérer quotidiennement la vie dans la commune. Ils préparent également les dossiers qui seront amenés devant le conseil. Chaque échevin a une ou des compétences parmi lesquelles on retrouve généralement la jeunesse, l'enfance, l'accueil extrascolaire ou l'Accueil temps libre.

Commission communale de l'accueil (ou CCA)

Organe de coordination, de concertation et de consultation où les acteurs locaux de l'accueil pendant les temps libres sont représentés. Il est compétent pour **analyser tous les problèmes qui relèvent de l'accueil des enfants durant leur temps libre**. S'il existe une telle commission dans ta commune, ton unité ou un représentant des mouvements de jeunesse de ta commune peut y être représenté.

Pour savoir s'il en existe une chez toi : one.be/mildacc/atl.htm. La CCA s'inscrit dans le cadre du décret ATL relatif à la coordination de l'accueil des enfants durant leur temps libre et au soutien de l'accueil extrascolaire datant du 3 juillet 2003 (modifié le 24 mars 2009).

Coordinateurs de l'Accueil temps libre (ATL)

Chaque programme de la commission communale de l'accueil pour l'enfance est préparé, mis en œuvre et évalué avec le soutien d'au moins un coordinateur ou une coordinatrice de l'accueil. Il est engagé par la commune. Une de ses missions est d'**assurer le lien avec les associations de jeunes et la population**, impulser des partenariats, etc. Sans aucun doute, c'est une personne ressource pour chaque unité (coordonnées sur one.be).



QUELQUES CONSEILS

Pour identifier qui s'occupe de ces compétences dans ta commune et donc savoir à qui t'adresser, tu peux te rendre :

- sur le site de ta commune (tu trouveras l'information dans l'onglet "vie politique") ;
- sur le site de l'Union des villes et communes wallonnes (uvcw.be/communes) ;
- sur le site de l'association des villes et des communes de Bruxelles (avcb-vs.gb.be/fr/Communes/).

ENGAGEZ-VOUS QU'ILS DISAIENT !

Tu ne dois pas forcément te présenter sur une liste électorale pour t'**engager dans la vie de ta commune**. Tu peux aussi prendre part à des organes communaux comme le conseil local des jeunes, la CCA (voir ci-contre), le PCDN (plan communal de développement de la nature), etc. Renseigne-toi auprès de ta commune pour connaître les opportunités qui s'offrent à toi.



POURQUOI FAIRE APPEL À LA COMMUNE ?

- un soutien dans les rénovations des locaux (en matériel plus qu'en main d'œuvre)
- un transport des bagages et du matériel pour les grands camps
- une utilisation des cars ou des camions communaux
- une occupation gratuite, ou à tarif préférentiel, d'une salle communale
- une publicité scoute sur les panneaux officiels de la commune ou dans la revue communale
- un lien vers votre site à partir du site communal
- un soutien logistique lors d'activités demandant du matériel spécifique (barrières Nadar, panneaux de signalisation, chaises, tables, etc.)
- une aide financière pour un projet particulier
- un partenariat dans le cadre d'une action ou d'une fête
- etc.

La presse et le grand public

Tout animateur est potentiellement un porte-parole de notre mouvement. Tu pourrais un jour avoir à t'exprimer face à un journaliste.

Tu contactes la presse : pour parler de ton unité, promouvoir une action / une activité / un projet...

Il y a plusieurs manières de t'adresser à la presse :

- envoyer un mail à un média ou un journaliste en expliquant ton projet, action, événement ;
- envoyer un communiqué de presse à plusieurs rédactions, médias, journalistes ;
- inviter la presse à être présente lors d'un événement, de la finalisation d'un projet...

Un journaliste te contacte : il a entendu parler de quelque chose concernant l'unité et veut plus d'informations à ce sujet.

Un journaliste peut aussi débarquer à l'improviste. Accueille-le en toute cordialité mais si tu ne veux pas t'exprimer ou si tu ne veux pas qu'il soit présent, c'est ton droit ! Si tu préfères, renvoie-le vers le service presse de la fédération.

Dans tous les cas, quand un contact s'établit avec un journaliste, n'hésite pas à informer le service presse de la fédération (presse@lesscouts.be). Nous pourrons ainsi être attentifs aux publications d'articles ou te donner des conseils au besoin.

Le rôle du journaliste, c'est de s'informer pour ensuite informer le public. Il n'est donc pas le principal destinataire de ton message : il est un moyen de le transmettre. Au travers de sa plume, de son clavier, de son micro ou de son objectif, c'est aux **lecteurs**, aux **auditeurs** et aux **téléspectateurs** qu'il destine l'information. Penses-y lorsque tu réponds à ses questions. Tu dois constamment garder à l'esprit deux idées :

1. À qui t'adresses-tu ?
2. Quel message veux-tu faire passer ?



QUELQUES CONSEILS

- Si tu veux annoncer un événement à venir, **pense aux délais de parution** ! Les magazines toutes-boîtes bouclent leurs éditions parfois des semaines avant leur distribution. Pense à les contacter suffisamment tôt.
- Les **radios** diffusent également des annonces pour des événements, des actions. N'hésite pas à les contacter.
- Pour qu'un sujet retienne l'attention de la télé, il faut que les caméras puissent capter des images. Le sujet doit donc être **visuellement intéressant**. Avant de les contacter, réfléchis à ce que tu vas pouvoir leur montrer pour illustrer ton propos. Tous les sujets ne sont pas télévisuels.



Les autres unités et mouvements de jeunesse de ta région

En Belgique francophone, il existe cinq mouvements de jeunesse reconnus par la fédération Wallonie-Bruxelles :



LES SCOUTS
(lesscouts.be)



LES GUIDES CATHOLIQUES
(guides.be)



LES SCOUTS ET GUIDES PLURALISTES
(sgp.be)



LES PATROS
(patro.be)



LES FAUCONS ROUGES
(fauconsrouges.be)

Ces trois mouvements font partie de la plateforme GSB, Guidisme et Scoutisme en Belgique, qui représente notre pays sur le plan européen et mondial au sein de l'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS).

Si les mouvements ont chacun leurs particularités, ils ont aussi beaucoup de points communs. Ils travaillent d'ailleurs **main dans la main** au sein de groupes de travail et défendent des positions communes auprès du monde politique.

Cette entente entre fédérations doit se refléter sur le terrain. Connaître les autres groupes qui t'entourent, c'est l'occasion de découvrir d'autres visions, d'échanger de **bonnes pratiques**, voire de développer des partenariats ou d'organiser des activités ensemble !

Attention : à côté de ces cinq fédérations, il existe d'autres **groupes non-reconnus** ni comme mouvement de jeunesse ni comme scout (selon les critères de l'OMMS) mais qui pourtant utilisent les codes et le vocabulaire scout.

Pour en savoir plus et mieux comprendre qui ils sont : lesscouts.be.

L'école

Les écoles sont des partenaires de choix pour la vie de l'unité. Car elles renferment dans leurs murs une foule de ressources, à commencer par les élèves et indirectement leurs parents !

Au-delà du public scolaire, le matériel et les infrastructures peuvent aussi t'intéresser. Mais cela doit aussi être une relation **gagnant-gagnant**. Tu peux fournir à l'école :

- des coups de main pour des animations ou la garderie ;
- une surveillance des lieux si tu occupes un local mis à disposition par l'école ;
- une rentabilité du matériel dans lequel elle a investi ;
- etc.

Pour tirer le meilleur parti de ce **partenariat** :

1. identifie clairement tes besoins, attentes et objectifs ;
2. renseigne-toi sur l'école : le potentiel qu'elle a à t'offrir mais aussi ce que tu peux lui proposer en échange ;
3. prépare ta rencontre avec le(s) responsable(s) de l'établissement en listant tes arguments.

.....
Pour compléter tes connaissances, tu peux utiliser l'**annuaire de la fédération Wallonie-Bruxelles** : enseignement.be
.....

Tu connais peut-être déjà l'école avec laquelle tu souhaites entrer en contact. Les renseignements que tu as déjà te seront précieux tout comme les éventuels contacts au sein de cet établissement.

De plus, la plupart des écoles disposent de sites internet bourrés d'informations.

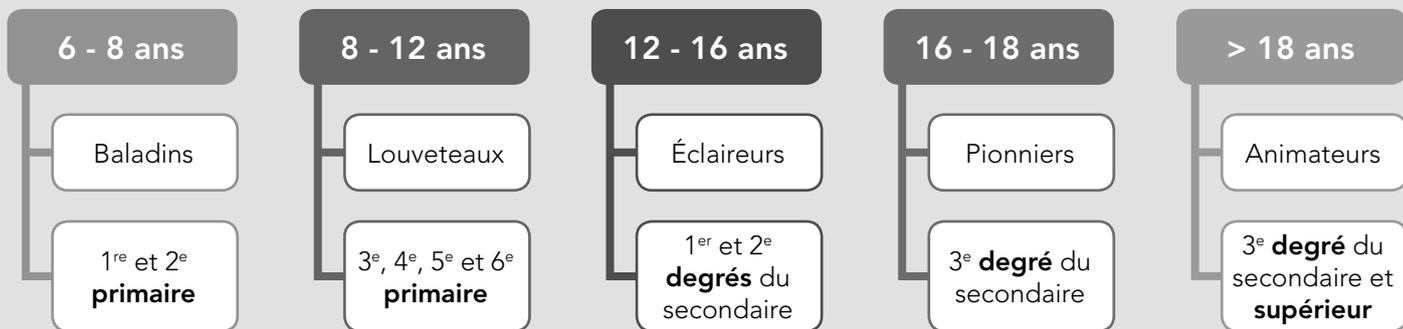
Pour plus de facilités, dresse une fiche reprenant les **informations importantes à connaître** :

- le nom complet de l'établissement ;
- l'adresse de l'école ;
- de quelle autorité elle dépend (commune, province, état) ;
- de quel réseau d'enseignement il s'agit (enseignement officiel, catholique, provincial, communauté française, etc.) ;
- les coordonnées de contact (téléphone, adresse mail et site internet) ;
- le nom et la fonction de la personne de contact ;
- qui est le directeur/la directrice et comment le contacter ;
- quels sont les horaires des cours et des récréations ;
- quels sont les degrés représentés (maternel, primaire, secondaire) ;
- combien il y a d'élèves ;
- combien il y a de classes par année.

Tu trouveras ci-contre quelques informations pour bien comprendre le **contexte** scolaire et toutes les pistes possibles.

L'école et le scoutisme

En termes d'âge, le parcours scolaire et le parcours scout se chevauchent. Ils touchent tous les deux des jeunes âgés de 6 ans à 18 ans.



Plus on avance dans les années, plus il y a de probabilités que l'enfant ait doublé une année à l'école. Il peut donc y avoir un décalage entre l'âge théorique et l'âge réel correspondant à chaque cycle. Mais chez les scouts, c'est la **date de naissance qui prime** sur le niveau scolaire.

Le propriétaire et les riverains de ton local

Rares sont les unités qui sont propriétaires de leurs locaux. Près de 90% des groupes occupent des lieux mis à disposition par les communes, les fabriques d'église... ou un propriétaire privé. **Honnêteté et confiance** sont les clés de voute d'une relation saine et sereine, même si tu croises peu ton propriétaire.

Par contre, tu risques de croiser très régulièrement les **riverains** des locaux occupés. Certains peuvent considérer les scouts comme une nuisance, une source de dérangement pendant leur weekend au calme. Pour entrer en contact avec les riverains, tu peux :

- les inviter à une activité ;
- les inviter à un verre en début d'année, à une présentation du scoutisme pour qu'ils comprennent mieux ce que vous faites chaque semaine ;
- leur adresser de petites attentions : une carte signée par tous les scouts pour lui souhaiter Joyeux Noël, leur offrir un petit cadeau pour les remercier, etc.



QUELS CONTACTS PENDANT LE CAMP ?

Partir en camp, c'est se préparer à vivre une aventure extraordinaire avec les scouts, dans un endroit encore inconnu (ou presque). Le groupe s'installera dans un lieu qui deviendra son QG et découvrira son nouvel environnement avec des paysages, des réglementations, des personnes ressources... parfois bien différents de ce qu'ils connaissent. En quelques jours, ils devront apprivoiser cet environnement. Alors autant commencer avant le camp !

Une fois l'endroit de camp réservé, effectue **quelques recherches** pour lister les personnes qui ont un lien direct ou indirect avec ton camp :

- la personne de référence pour les camps au sein de la commune (bourgmestre / échevin / personnel communal / Mr ou Mme Camp) ;
- les services utiles (DNF, pompiers, police, médecin, pharmacie, hôpital, distributeur de billets, etc.) ;
- les commerçants (les grandes surfaces comme les petits commerçants) ;
- les riverains ;
- le propriétaire du bâtiment ou du pré ;
- etc.

Ton principal objectif : que le camp soit un moment agréable pour tes scouts mais aussi pour tous ceux qui entourent le camp. Y compris les riverains.

Trois phases à garder en tête

Avant le camp : je repère et prends les contacts.

Pendant le camp : je soigne les contacts et sensibilise les scouts.

Après le camp : je laisse une image positive et remercie.

POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- Le cahier *La clef des camps*.



téléchargeable sur www.lesscouts.be

La commune qui t'accueille

Fin mai, toutes les communes sont averties de vos séjours sur leur territoire. La fédération envoie un **courrier** à chaque administration reprenant la liste des groupes et une série d'informations concernant leur camp (nombre de membres, dates de camp, reconnaissance de la fédération Wallonie-Bruxelles...). Mais la **démarche** d'aller les rencontrer, de vous présenter, est entre vos mains. La plupart des communes wallonnes mettent à disposition des mouvements de jeunesse une série d'informations relatives au règlement communal, mais aussi des sacs poubelles gratuits, les coordonnées d'une personne de contact, etc.

Attention, certains règlements communaux imposent des **taxes** de séjour et/ou une taxe pour l'enlèvement des déchets.



Dans certains cas, la taxe est directement réclamée aux groupes et non répercutée sur le propriétaire. Pour éviter les mauvaises surprises, cela vaut donc la peine de se renseigner au préalable.

Sources d'information

Le **site de la commune** où se déroule ton camp est une mine d'informations utiles. Tu y retrouves le montant des différentes taxes notamment. Tu trouveras aussi réponses à tes questions auprès du propriétaire de ton endroit de camp.

MONSIEUR OU MADAME CAMP

Dans le cadre du projet Well'Camp soutenu par la Région wallonne, plusieurs communes embauchent, pour la période des camps, un "Monsieur" ou une "Madame Camp". Cette personne est chargée de faire le **lien entre la commune, les riverains et les camps**. Elle pourra vous fournir tous les renseignements utiles sur les réglementations, les zones touristiques intéressantes, les numéros de téléphone utiles, etc. S'il y en a un/une dans la commune où vous campez, réservez-lui bon accueil. Pour savoir si la commune où vous partez en camp participe, consultez la liste dès le mois de juin sur le site lesscouts.be.



LE DÉPARTEMENT DE LA NATURE ET DES FORÊTS DE LA RÉGION WALLONNE (DNF)

Une fois ta déclaration de camp reçue, la fédération transmet au DNF une demande de libre circulation en dehors des chemins et sentiers des forêts wallonnes. Le DNF te renvoie ensuite les **informations utiles** à ce sujet (zones où vous pouvez jouer ou coordonnées de propriétaires privés s'il n'y en a pas). L'agent DNF local sera également de bon conseil sur place. Et pourquoi ne pas vivre une activité avec lui, afin de découvrir la faune et la flore locale ?

LES COMMERCES LOCAUX

De nombreux commerçants locaux proposent aux mouvements de jeunesse des prix intéressants et livrent parfois "à domicile" des produits frais. L'intérêt pour toi ? Une **économie de temps et d'énergie** tout en faisant fonctionner le **commerce local**. Pense à effectuer un repérage ou une recherche lors de la préparation de ton camp ou adresse-toi au propriétaire : il a peut-être de bonnes adresses pour toi. Manger local, c'est aussi l'occasion de tester une spécialité du coin ou d'organiser une visite dans les ateliers d'un artisan.

Au camp, mangeons wallon

La Région wallonne (via l'Apaq-W) encourage les camps à consommer des produits wallons. Fournissez-vous en viande, pain, lait et œufs auprès des **commerçants locaux** et bénéficiez d'un soutien financier. Retrouvez les conditions de participation sur www.apaqw.be



En faisant vos achats chez les commerçants, c'est aussi l'occasion de demander une petite visite guidée des lieux ou de faire connaissance avec les riverains de ton endroit de camp !



LES HÔPITAUX ET MÉDECINS

On n'y pense pas, jusqu'au moment où l'on a besoin d'eux. Il est important d'avoir toujours les **numéros de téléphone** des hôpitaux et des médecins à portée de main. Pour faciliter la prise de contact ou pour effectuer une reconnaissance du chemin, va à la rencontre du médecin le plus proche de ton camp avant celui-ci.

« En visitant un parc ou autre endroit fréquenté par le public, fais comme en levant le camp : laisse deux choses derrière toi : rien et des remerciements. »

Baden-Powell, *Adventuring to Manhood*, 1936

Les riverains de ton camp



On les oublie souvent car ils ne prennent pas part au camp de manière directe, et pourtant... Ce sont eux qui risquent le plus d'être incommodés par votre présence : les allées et venues, le bruit que génèrent un groupe d'enfants même sages...

En été, avec la présence des mouvements de jeunesse, la population de certaines communes est multipliée par cinq voire plus. On peut donc comprendre que cette arrivée massive de jeunes ne soit pas toujours bien accueillie. Les habitants sont peut-être eux aussi en vacances ou veulent profiter d'un moment de repos chez eux. Pense, par exemple, à éviter les jeux où les voisins sont sollicités ou pour du troc, la fourniture de matériel, la réponse à des questions en tous genres...

Pendant un camp

Un **petit geste vers les habitants** permet de partir du bon pied :

- un toute-boîte pour se présenter ou une affiche à apposer sur un panneau communal, reprenant les numéros de contact d'un ou plusieurs animateurs ;
- un jeu ou une veillée à laquelle ils sont invités à participer ;
- un repas trappeur pour leur montrer ce qu'est le scoutisme ;
- une animation proposée dans le village : un spectacle, une séance de marionnettes, une pièce de théâtre, un jeu pour les enfants, etc. ;

- une proposition de service : réparer une barrière défectueuse, dégager l'entrée d'un lieu encombré par divers déchets, planter des arbres ou des fleurs (avec l'aide des ouvriers communaux), nettoyer un petit bout de rivière, etc. ;
- une rencontre avec une personne du village qui a quelque chose à raconter ou avec un artisan ;
- etc.

Tu leur montreras ainsi que tu prends leur bien-être en compte et que tu es conscient de leur présence autour de toi.

Informe-toi également auprès de la commune sur les activités et les festivités qui ont lieu au même moment que votre camp. Dans la mesure des possibilités et si vous le jugez intéressant, tes scouts et toi pourrez peut-être y participer !

Après un camp

Saluez et remerciez les voisins patients. Un petit flyer de merci ou un dessin des enfants glissé dans la boîte aux lettres, ça fait toujours plaisir !

Proposition de service

Pour cela, prévois un petit **talon** à faire remplir par les riverains mentionnant la nature du service qui peut être rendu, le moment qui convient, le nombre de scouts qui peuvent participer...

Le propriétaire de ton endroit de camp

C'est la **première personne de contact** sur le terrain. Le contrat de location signé par les deux parties fixe les droits et devoirs de chacun. Mais en dehors de cette relation contractuelle, le propriétaire sera le plus à même de t'informer sur le dépôt et l'enlèvement des déchets, sur les adresses utiles : médecins, pharmacies, commerces, jours de marché, activités locales, etc.



La presse

Tu as envie de montrer ce que vous faites, d'expliquer votre projet à la population locale, de **mettre en valeur** tes activités, les scouts et leurs réalisations ? Pourquoi ne pas le dire à la presse locale ? L'animateur fédéral en charge de la presse, les pros de la comm' dans ton conseil d'unité ou les recommandations données dans ce cahier peuvent t'aider à structurer tes propos, prendre les contacts, etc.

Quand un journaliste débarque à l'improviste

Un journaliste s'invite sur ton camp ? Pas de panique. Si son arrivée te pose problème ou si le moment est mal choisi, explique-lui poliment et propose-lui éventuellement un autre rendez-vous.

Malgré tout, tu n'arrives pas à t'en défaire ? Il te pose des questions auxquelles tu ne sais pas ou ne veux pas répondre ? Il se montre insistant ? Renvoie-le vers le service presse de la fédération : 0491.98.88.81 ou presse@lesscouts.be

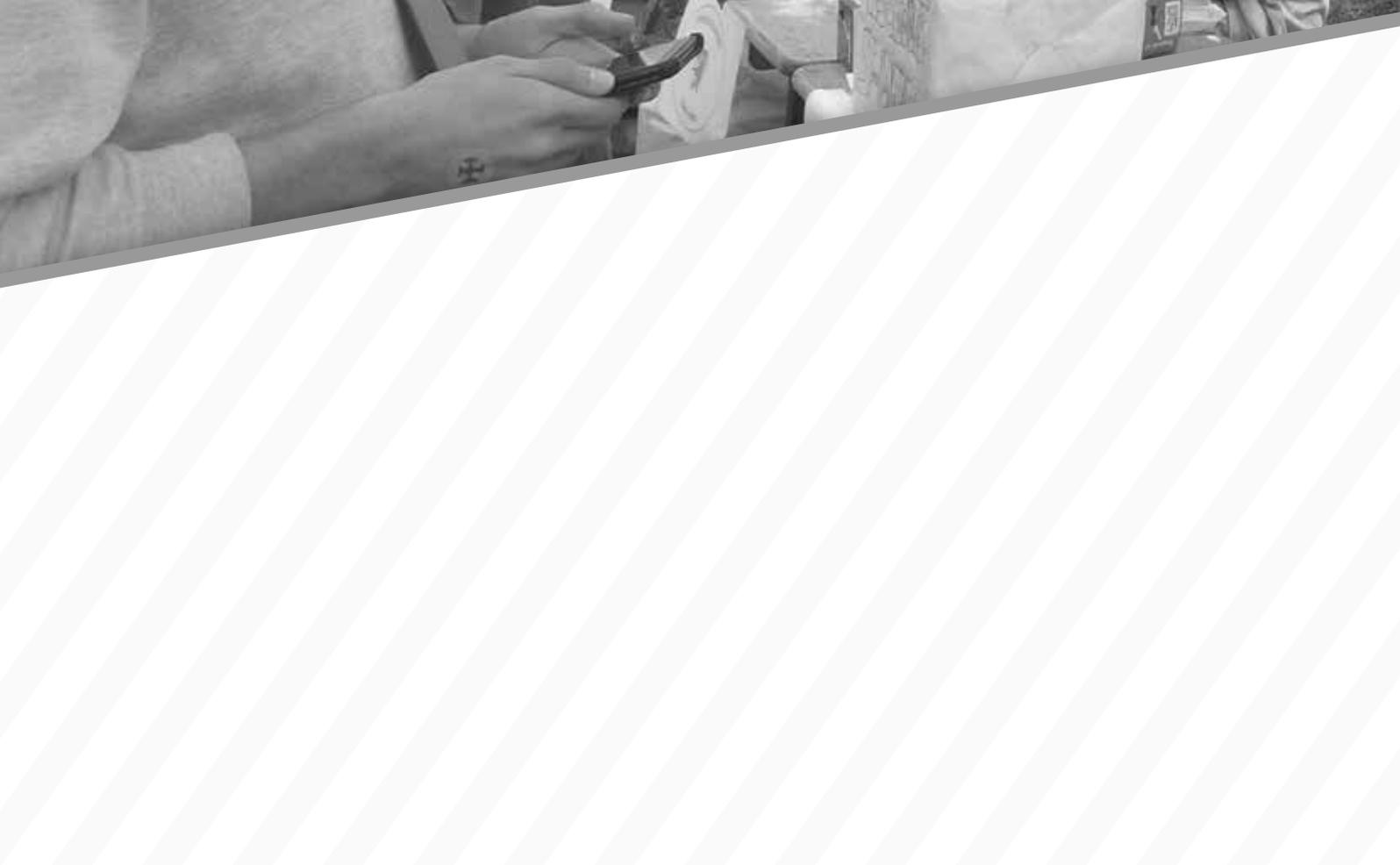
Les autres camps autour du tien

Comme ta section, d'autres groupes de mouvements de jeunesse s'installeront sans doute dans le même coin que ton camp. Voilà une occasion pour faire des **rencontres** intéressantes, partager des expériences, commander chez le même boulanger, vous entraider en cas de besoin ou pourquoi pas vivre des activités en commun. Pense à aller te présenter auprès d'eux.

Kicampou

Si tu as coché la case adéquate dans la déclaration de camp, ton camp apparaît sur Kicampou, la plateforme d'échanges entre camps. Tu peux repérer les camps situés sur la même commune que le tien et entrer en contact avec les animateurs.







CHAPITRE 2

DES IDÉES PRATIQUES

1

POUR SE PRÉSENTER

Parler de soi à l'extérieur, c'est se faire connaître et se faire comprendre. C'est montrer l'ambition du projet scout et en donner une image la plus fidèle possible. Parents, partenaires, riverains, professionnels de l'éducation, personnes engagées en politique, enfants du quartier, propriétaire, etc. Autant de personnes qui peuvent en dire long sur nous. Mais que connaissent-ils exactement ?

Dans ce chapitre, puise les **idées** qui t'intéressent pour t'adresser à eux : une journée copains, une activité scout lors de la fête du quartier, une invitation au camp pour les riverains... Mais aussi des **techniques et astuces** pour présenter son projet en quelques lignes, rédiger un article de presse, réaliser une présentation PowerPoint, etc.

Les outils que nous allons te proposer dans cette partie sont répartis en trois grands objectifs :

1. Se présenter.
2. Augmenter sa visibilité.
3. S'engager dans la société.

Mais tu peux évidemment combiner plusieurs idées ou imaginer d'autres manières originales de communiquer avec tes relations extérieures ! Surtout va au-delà de ce qu'il y a dans ces pages mais sers t'en comme base pour donner un coup de **boost** à ton imagination !

Le scoutisme et son jargon

Les interlocuteurs auxquels tu t'adresses n'ont pas tous été scouts ! Lorsque tu présentes ton rôle d'animateur, ton unité scout, vos activités ou le mouvement, propose des définitions simples du vocabulaire scout et évite au maximum les abréviations.

Il y a les mots propres au scoutisme (ex : animateur d'unité, Akéla, patrouille, section, etc.). Il y a des mots qui ont d'autres usages dans le langage courant (ex : *Promesse*, badge, etc.).

Pas toujours facile de définir des mots qu'on utilise constamment ! Pour t'aider à trouver comment expliquer tout ça, tu retrouveras un glossaire du vocabulaire scout sur notre site (dans l'onglet « Se présenter »).



POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- Trouve les mots justes pour expliquer le scoutisme et sa terminologie spécifique dans le glossaire en ligne sur lesscouts.be ou dans le cahier *Équipe d'unité et toi*.



téléchargeable sur WWW.LESSCOUTS.BE

Présenter le scoutisme et son unité/sa section

Pour présenter le projet scout, il faut savoir répondre rapidement (sans être réducteur) à des questions telles que :

- Qu'est-ce que le scoutisme ?
- À quoi sert-il ?
- Qu'y fait-on concrètement ?

Il est possible de faire une présentation en plusieurs niveaux : allant de quelques secondes où l'on reprend les principaux **mots-clés** liés au scoutisme jusqu'à une durée de plus d'un quart d'heure. En fonction du temps disponible, tu pourras augmenter le niveau de détails. Cette technique est évidemment transposable à d'autres sujets.

POUR RÉSUMER LE SCOUTISME EN QUELQUES SECONDES

Le scoutisme est un **mouvement de jeunesse** qui veut contribuer à l'**éducation** des jeunes pour les aider à devenir des **citoyens critiques et engagés**.

POUR PRÉCISER LES PARTICULARITÉS DES SCOUTS

Le scoutisme a un but et une **méthode spécifique** pour y arriver. Notre but est simple et ambitieux : créer un monde meilleur peuplé de personnes épanouies et prêtes à prendre des responsabilités dans la société. C'est un mouvement **mondial** : 40 millions de scouts dans le monde partagent ce but. La méthode scout est un savant mélange de **jeux**, de **vie en petits groupes** et dans la **nature**.

POUR PRÉSENTER LA MÉTHODE SPÉCIFIQUE AU SCOUTIME

La méthode scout est un cocktail de **sept éléments** principaux.

Astuce : pour chacun des sept éléments, tu peux donner un exemple concret, histoire que ton interlocuteur puisse se rattacher à ce qu'il connaît peut-être déjà du scoutisme.

- **L'action** : « *Le scoutisme ne se vit pas dans les livres ni dans de longs exposés : on y fait des choses très concrètes.* »
- **Le petit groupe** : « *Chez les scouts, nous essayons de vivre un maximum d'activités en petits groupes pour que les jeunes se sentent bien et apprennent à prendre des responsabilités.* »
- **La découverte** : « *Chez les scouts, les jeunes apprennent et découvrent des tas de choses utiles mais découvrent aussi des choses sur eux-mêmes, sur les autres et sur le monde qui les entoure.* »
- **La Loi** : « *Un texte reprend toutes les valeurs du scoutisme, c'est la Loi scout. Parmi ces valeurs, on peut citer : la solidarité, la fraternité, la confiance, l'optimisme...* »
- **La symbolique** : « *Dans le mouvement, nous avons un ensemble de paroles, gestes et rites qui permettent à chacun de trouver ses repères et favorisent le sentiment d'appartenance à un mouvement mondial.* »
- **La nature** : « *C'est notre lieu de vie privilégié. Apprendre à vivre en harmonie avec la nature, ça se fait en escaladant un arbre, pas en le regardant dans un livre.* »
- **La relation** : « *Tout ceci ne fonctionne que parce que les animateurs établissent un lien particulier avec chacun des jeunes qui leur sont confiés. C'est une relation différente de celle qu'il établit avec ses parents ou ses professeurs, par exemple, mais elle est également basée sur la confiance.* »

QUELS ARGUMENTS AS-TU EN POCHE ?

Quand tu présentes le scoutisme, pense à mettre en avant les avantages que représente la participation au mouvement scout mais aussi l'intérêt que ton unité et toi avez pour ton interlocuteur. Selon ce que tu veux obtenir, tu peux choisir de mettre en avant un ou plusieurs des arguments ci-dessous :

- Les scouts proposent une **animation régulière** de **qualité** pour des **enfants** de 6 à 18 ans. Elle est assurée par des **jeunes bénévoles**, formés à l'encadrement, qui donnent en moyenne 600 heures de leur temps sur l'année pour cette activité.
- Le scoutisme fait vivre l'environnement dans lequel il s'inscrit par l'organisation d'activités. Chaque unité est la vitrine scout de sa commune.
- Les mouvements de jeunesse sont une **force vive**, disponible pour **rendre des services** ou s'impliquer activement dans des actions locales, associatives, etc.



QUELQUES CONSEILS

Une **vidéo** est disponible sur lesscouts.be pour présenter les principes fondamentaux du scoutisme. Tu peux la télécharger et l'utiliser lors d'un souper d'unité ou une rencontre avec les parents, comme support pour expliquer en quoi consiste la méthode scout. Cela te permettra de structurer ta présentation, de lui donner de la vie mais surtout d'être sûr de ne rien oublier.

Pour t'aider, tu peux aussi te référer aux affiches *La méthode scout*, *L'ambition éducative* et *Les valeurs scout* ou aux *Balises pour l'animation scout* où tu retrouveras la méthode détaillée.

Les affiches sont disponibles au 21 (02.508.12.00 ou lesscouts@lesscouts.be) et téléchargeable sur lesscouts.be.



téléchargeable sur www.LESSCOUTS.BE

Réaliser un support visuel

UN DIAPORAMA

Lors d'une rencontre, tu peux structurer ton exposé en utilisant un logiciel de présentation : tu y gagnes en dynamisme, en clarté et aussi en attention. Lors d'un repas, la diffusion d'un diaporama permet de créer une ambiance particulière.

Dans le cadre d'une présentation ou d'une réunion, le montage accompagne le discours. Il sert à faciliter la compréhension de ton discours et non de compléter tes propos.

Quelques règles d'usage

- Une dia = **une idée pas plus !**
- Préfère les **images** aux mots. Choisis une illustration sympa (ex : des photos de tes scouts) ou des graphiques si cela permet de mieux visualiser l'information.
- Choisis ou crée un **modèle** de dia : couleurs, polices, disposition. Un modèle est téléchargeable sur le site lesscouts.be.
- Assure-toi que tes diapos sont **lisibles** : les écritures doivent se détacher suffisamment du fond. Pense aux éventuels daltoniens en évitant le vert et le rouge.
- Pour éviter les problèmes techniques de dernière minute, **teste le matériel** en situation réelle.



UN P'TIT CONSEIL

Il n'y a pas que les programmes proposés par ton ordinateur qui permettent de faire des présentations. Tu peux aussi utiliser une des nombreuses applications disponibles sur le web.

UN FILM

C'est une manière **dynamique** de présenter une information : que ce soit ton camp, une activité, une réunion-type, ou même le scoutisme. Tout est possible, il suffit de faire appel à ton imagination ! Proposer des images sympas, c'est déjà bien mais l'objectif reste de délivrer un message : penses-y quand tu conçois ton film. Ensuite, à toi de choisir le logiciel de montage qui te convient le mieux.

Quelques règles d'usage

- Idéalement un **plan fixe** (sans action) dure environ deux secondes... sinon ça devient long !
- Assure toi que le **format** dans lequel tu as créé ta vidéo est lisible sur l'ordinateur / le matériel avec lequel il sera projeté.
- Si tu veux mettre ton film **en ligne**, rappelle-toi qu'il te faut les autorisations des personnes apparaissant à l'image ; quand il s'agit de mineurs, ce sont leurs parents qui donnent l'autorisation d'utilisation de leur image.



DES POSTERS / AFFICHES

D'un logiciel de traitement de texte à un logiciel d'édition, il existe de nombreuses possibilités de **créer** des affiches ou des posters. Tu peux aussi faire appel aux **talents** de peintre, de dessinateur ou d'illustrateur autour de toi, dans ton staff, parmi tes scouts. Assure-toi simplement que toutes les informations sont bien reprises : où ? Quand ? Comment ? Quoi ? Pourquoi ? Contacts ?

TES SCOUTS ONT DU TALENT !

Pour suivre le vieux conseil de Baden-Powell, « **Ask the boy !** », demande l'avis des scouts ou mieux, fais-le leur directement participer. Les scouts peuvent t'aider à préparer la présentation du camp. Il y a peut-être des talents cachés parmi eux, qui seront heureux de se rendre utile. Cela permet de les valoriser autrement.

Écrire une lettre ou un mail

« Écrire, c'est une façon de parler sans être interrompu. »

Jules Renard

Un message écrit est un très bon moyen de communiquer vers un **public cible** sur un sujet donné, par exemple :

- présenter l'unité ou la section (au directeur d'une école, aux riverains de ton local ou de ton lieu de camp, aux parents, etc.) ;
- demander une aide (ex : au bourgmestre, au directeur d'une école, etc.) ;
- remercier un soutien (ex : à ta commune, au M. Camp qui t'a accueilli, etc.) ;
- inviter un partenaire extérieur à participer à une activité scout (comme la Croix-Rouge pour un TU).

Pour une communication efficace :

- Choisis un style et un **niveau de langage** adaptés au(x) destinataire(s) : tu ne t'adresses pas de la même manière à une autorité communale ou à un autre mouvement de jeunesse.
- Soigne tes formulations pour être le plus **clair** possible.
- Privilégie les **phrases courtes**.
- Présente un **texte** suffisamment **aéré**, avec une idée par paragraphe.
- **Structure** ta lettre : comme si tu rencontrais la personne, tu commences toujours par te présenter puis par expliquer la raison de ta lettre.
- Ajoute en **annexe** un document de présentation de ton unité ou de ta section. Dans ce cas, n'oublie pas de signaler sa présence dans le corps de ton texte.
- Mets tes **coordonnées** en évidence.

- Pense aux **formules de politesse** d'usage !
- Avant de l'imprimer, fais relire ta lettre à plusieurs lecteurs pour t'assurer qu'il ne reste pas de faute d'**orthographe**.

UNE LETTRE PARTICULIÈRE : L'INVITATION

Des points d'attention :

- le **choix de la date** : si nécessaire, sonde les futurs participants pour choisir un moment qui conviendra au plus grand nombre ;
- l'**objectif de la réunion** : il doit être énoncé clairement dès le début de ta lettre ;
- les **arguments** : réfléchis à ce qui motivera les participants à venir, trouve des arguments qui font mouche sans pour autant dévoiler tout le contenu ;
- le **délai** : expédie le courrier (lettre ou email) environ quatre semaines à l'avance ;
- le **rappel** : une semaine avant, prévois un rappel.

FRACTURE NUMÉRIQUE

Tout le monde n'a pas accès à internet : si écologique et économiquement, le recours à l'outil informatique est très intéressant, pense à toujours proposer une **version papier**.

Répondre et rencontrer la presse

LA PRISE DE CONTACT

- **Si c'est toi qui sollicites la presse**, choisis le moment qui te semble le plus adéquat. Quand veux-tu que l'information passe ? Tu dois aussi cibler le message que tu veux faire passer.
- **C'est la presse qui t'a sollicité ?** Le journaliste doit sûrement déjà avoir des infos. Il faut donc bien comprendre la raison pour laquelle il te contacte : de quoi veut-il parler dans son article ? Pourquoi s'adresse-t-il à toi ? Bref quel est l'angle de son article. Si ce n'est pas clair, pose-lui toutes les questions nécessaires. Selon l'objectif, tu peux évaluer s'il est nécessaire de le réorienter vers un autre interlocuteur.

LA RENCONTRE

Tu vas rencontrer un journaliste, mais en réalité, c'est à ses **lecteurs / auditeurs / téléspectateurs** que se destine l'article ou le reportage. C'est donc à eux que tu t'adresses indirectement. Les parents, d'autres animateurs, les pouvoirs locaux mais aussi tes voisins et les autres habitants de ta commune sont autant de personnes qui liront ou entendront peut-être le reportage. Il faut donc bien avoir à l'esprit le public auquel le média s'adresse pour choisir le message à délivrer.

- Désigne à l'avance la ou les personnes qui prendront la **parole** (équipe d'unité, animateurs seulement ou avec l'un ou l'autre scout intéressé).

Des idées pratiques

- Si le sujet semble **délicat** (par exemple sur un sujet polémique dans la commune ou un sujet lié à un incident), l'animateur d'unité est la personne la plus indiquée pour répondre. S'il exprime une position de l'unité, elle doit être constructive et non partisane.
- Vous avez besoin d'une **personne ressource**, pour répondre à l'interview ou pour vous préparer, contactez votre animateur fédéral ou l'animateur fédéral en charge des contacts presse (infos au 02.508.12.00 ou presse@lesscouts.be).
- Prépare le **message** que tu veux délivrer, ainsi que quelques chiffres-clés. Tu peux aussi préparer quelques mots sur ton unité et son actualité du moment. Si vous avez un flyer ou un journal de présentation de votre unité, ce sera l'occasion de le donner.
- Donne ton **numéro de téléphone** à la fin de l'entretien, au cas où une question vient au journaliste lorsqu'il fait son article ou monte son reportage. Laisse aussi les coordonnées d'une personne-ressource que tout lecteur/auditeur/télespectateur intéressé peut contacter.
- Si tu penses qu'un **dossier de presse** peut inspirer le journaliste, tu peux utiliser le dossier général des Scouts, téléchargeable sur lesscouts.be/presse et le compléter avec les informations propres à votre événement/unité.

Tu trouveras des chiffres sur notre mouvement et des informations générales dans notre dossier de presse, téléchargeable sur lesscouts.be/presse.

Les particularités des trois principaux médias

- **Presse écrite** : prépare quelques photos (de haute définition) qui pourront être envoyées ou emmène le journaliste en prendre lors d'une activité.

- **Presse radio** : pense à quelques personnes qui accepteraient de prendre la parole : un scout, un parent, un membre de l'équipe d'unité, un animateur... pour être prêt à répondre à la demande du journaliste.
- **Presse télé** : réfléchis au lieu, à l'arrière-plan que tu peux proposer : l'image contribue également à véhiculer un message.



UN P'TIT CONSEIL

Le scout est reconnaissable partout grâce à son foulard. Lors de la rencontre, veille à ne pas forcer sur un uniforme parfait et trop strict, qui pourrait renforcer un des stéréotypes du scoutisme. Si au quotidien dans ta section, tu portes un T-shirt et le **foulard** de ton unité, il n'y a pas de raison de faire autrement en présence d'un journaliste.

APRÈS LA RENCONTRE

- Envoie rapidement les quelques **informations supplémentaires** ou les photos promises.
- Informe le **conseil d'unité** de l'interview : de cette manière, ils sont au courant avant sa parution.
- Sois attentif lors de la **sortie de l'article** : s'il est intéressant, informes-en les parents, les partenaires, etc.

Si tu es également impliqué dans la **vie politique**, rappelle-toi que tu es avant tout porte-parole du mouvement et pas de ta couleur politique. Quand tu t'exprimes face à la presse en raison de ton rôle dans une unité, c'est le scout qui parle, pas le militant. Tes propos doivent rester les plus neutres possibles.

Prendre des photos de qualité

Tu as certainement déjà mitraillé les scouts durant le camp ou lors d'une réunion carnaval. Mais sais-tu comment prendre de belles photos pour rendre compte de la vie de ton unité ? Voici quelques conseils en vrac...

- Des sourires, de la joie, du **dynamisme**, de l'action : c'est ça qu'on veut ! Pour saisir ces moments, garde un œil dans le viseur et déplace-toi autour des scouts de manière à trouver le meilleur angle et à être prêt à prendre la photo quand l'instant est là. On a trop souvent tendance à prendre des photos dans les moments plus statiques comme les repas ou les temps plus creux. Embarque l'appareil photo au milieu des jeux et des activités. Et propose aux scouts de refaire une action pour éviter les flous.
- Cela paraît évident mais demande aux scouts de porter leur **foulard**. C'est souvent en jetant un œil au cliché par après qu'on se rend compte de l'absence de signe scout ! La photo sera du coup moins utile et utilisable. Par contre, évite un uniforme trop strict peu représentatif de la réalité quotidienne.

- Varie les **cadrages** (horizontaux et verticaux) et les plans. Un plan large te permet de montrer le contexte pour qu'on comprenne la scène (par exemple, un groupe de scouts sur une estrade face à un public). Les plans plus serrés (zoomé, de très près) seront parfaits pour capter des instants de la vie quotidienne (par exemple, un baladin qui chuchote quelque chose à l'oreille d'un animateur) ou des émotions.
- Tu peux créer du dynamisme en variant les **hauteurs de prise de vue**. Par exemple, une photo de veillée prise à même le sol (contreplongée) ou, au contraire, les louveteaux qui font la vaisselle vus d'en haut (plongée). Décentrer le sujet ou opter pour un cadrage diagonal permet dans certains cas d'augmenter le dynamisme de ta photo.
- Évite de prendre une photo à **contre-jour** (avec le soleil face à l'objectif) : le sujet risque d'être tout noir (sous-exposition) et la photo sera difficilement exploitable. Un coup de flash permettra d'éclairer le sujet. À l'inverse, **trop de lumière** peut donner une photo tirant vers le blanc (surexposition).

Des idées pratiques

- Pense à régler ton appareil sur la **résolution maximale** (nombre de mégapixels). Plus la résolution est haute, plus ta photo peut être agrandie (sinon elle risque d'être pixellisée). Cela peut faire la différence si tu dois les diffuser lors d'une projection. Mais attention : plus la résolution est haute et plus la photo est lourde... elle prendra donc plus de place sur ta carte mémoire !

Comme l'indique le point 8 du *Code qualité de l'animation*, les animateurs s'engagent à veiller « à une utilisation appropriée des photos prises dans le cadre d'activités scoutées ». Idéalement, les photos sont à publier sur un **espace sécurisé** et accessible seulement aux membres de ton unité.

En début d'année, pense à informer les parents sur l'utilisation des photos et à leur faire éventuellement signer une autorisation de **droit à l'image** : ils pourront alors signaler s'ils sont ou non d'accord que les photos de leurs enfants soient diffusées. La transparence permet souvent d'éviter des situations conflictuelles. Sois particulièrement prudent avec les photos postées sur les **réseaux sociaux** : ce sont des espaces publics et les photos le sont aussi (malgré les éventuels paramétrages d'accessibilité restreinte).

Fier de tes photos, tu souhaites les mettre à disposition pour illustrer des publications ? Tu veux voir la petite bouille de tes scouts dans une de nos revues ou publications ? C'est possible ! Envoie tes photos au Ça se discute : csd@lesscouts.be !

Ça se
discute

S'inviter dans les écoles

Plusieurs raisons peuvent te pousser à entrer en contact avec la/les école(s) de ta commune ou de ton quartier :

- faire connaître ton unité auprès des enfants et des parents ;
- recruter de nouveaux animateurs ;
- trouver des locaux ;
- développer des partenariats dans le cadre d'activités précises (journée sportive, organisation de souper, participation à des événements scolaires, etc.).

Avec ton staff, tu dois identifier clairement vos **besoins** et **objectifs** avant de fixer une rencontre avec un représentant de l'école. Il peut y avoir différentes personnes de contact possibles selon ta demande (un professeur pour une présentation en classe ; un responsable technique pour une utilisation des locaux, etc.).

Quelles que soient tes intentions, tu vas devoir construire un **argumentaire** pour convaincre l'école d'accueillir ton projet. Nous te proposons quelques pistes d'arguments à développer.

Les sujets à privilégier :

- des scouts en pleine action ;
- des sourires, de la bonne humeur ;
- des moments, des attitudes... qui illustrent les valeurs scoutées ;
- des moments représentatifs de la vie scoutée (vaiselle, veillée, etc.).

Les images à éviter :

- les grimaces ;
- des scouts à table, la bouche pleine ;
- les bières, bacs de bières, cigarettes ;
- toute situation qui pourrait paraître dégradante...



SI TU VEUX RECRUTER DES SCOUTS

Le scoutisme propose aux enfants :

- des animations concrètes, pratiques et adaptées à chaque âge (de 6 à 18 ans) ;
- une approche par l'action (ateliers, jeux, animation spirituelle, musique et chant, nature et environnement, actions de service, contes et histoires, spectacles et fêtes, animation autour du handicap, etc.) ;
- le développement du vivre-ensemble, de la solidarité et de la coopération (exemple : la vie en petits et grands groupes, la patrouille ou la sizaine, la vie quotidienne au camp, etc.).

SI TU VEUX RECRUTER DES ANIMATEURS

Le scoutisme permet aux jeunes :

- de développer des aptitudes de gestion (gestion de groupe, gestion d'un staff, gestion administrative ou financière, etc.) ;
- de prendre des responsabilités et de gagner en autonomie ;
- d'apprendre à vivre en collectivité ;
- de transmettre des valeurs, des techniques à des plus jeunes ;
- de rencontrer d'autres jeunes et construire des projets ensemble ;
- d'obtenir le brevet d'animateur en centres de vacances (reconnu par la fédération Wallonie-Bruxelles) si l'animateur accomplit son parcours complet de formation ;
- de développer des qualités et compétences valorisables dans le monde du travail ;
- etc.

Les **idées préconçues** ont la vie dure. Prends le temps de discuter avec les jeunes, même les plus réticents pour faire tomber leurs a priori sur le scoutisme. Invite-les par exemple à participer à l'une de tes réunions en observateur. Ils pourront se rendre compte par eux-mêmes de ta réalité de terrain.

ON NE NAIT PAS ANIMATEUR, ON LE DEVIENT !

Pour être animateur, pas besoin de savoir d'emblée comment animer un groupe. Les compétences et qualités d'animateur s'acquièrent avec le temps et la pratique ! Les animateurs sont aussi là pour apprendre, découvrir leurs qualités, les plus qu'ils peuvent apporter. C'est donc l'**envie** et la **motivation** qui comptent avant tout !

Si certains ne se sentent pas à la hauteur, tu peux les rassurer en leur expliquant les possibilités de **formation**. Devenir animateur scout, ce n'est pas seulement prendre des responsabilités, mais c'est aussi surtout faire partie d'une véritable équipe. Il pourra donc compter sur le soutien de chacun au sein de son unité.

Il existe de nombreuses **filières d'enseignement**. À côté des établissements d'enseignement général, pense aussi aux écoles proposant des filières techniques (par exemple avec une option « technique d'animation »), aux IFAPME, aux CEFA, etc. Les jeunes qui y sont formés peuvent être intéressés par le contact avec les enfants, de par leur orientation scolaire, ou peuvent justement trouver dans le scoutisme une activité différente de ce qu'ils apprennent mais parfois complémentaire. Par exemple, un apprenti cuisinier vient à point dans un staff quand il s'agit de concevoir les menus ou un futur menuisier pour réaliser les constructions lors du camp !

SI TU ES À LA RECHERCHE D'UN LOCAL

Ton unité n'a pas de locaux ou risque de perdre ceux qu'elle occupe ? L'école peut éventuellement t'apporter une solution, en mettant ses infrastructures à ta disposition de manière momentanée ou régulière.

Avant d'envisager un partenariat avec une école, réfléchis bien à tes attentes et aux possibilités de ton unité. Au-delà de ton discours argumentaire, tu dois aussi prendre en considération l'aspect pratique des choses.

Pour mettre toutes les chances de ton côté, sois clair sur ce que tu cherches à obtenir mais présente aussi les avantages que l'école pourra retirer de ce partenariat.

- Cela permet d'assurer l'**occupation** des locaux et donc une utilisation à 100% de cette ressource.
- Tu assures une **surveillance** des lieux (la présence d'un groupe en dehors des horaires scolaires peut être rassurante car quelqu'un garde un œil attentif sur son école).
- Tu proposes la mise en place d'un **contrat** de location en bonne et due forme (tu trouveras un exemple de contrat-type téléchargeable sur notre site).
- L'école peut indirectement bénéficier d'un **subside** octroyé sur base de la circulaire pour la sécurisation des locaux : l'unité se charge alors de gérer le dossier.
- Etc.

Si un partenariat est envisagé entre ton unité et l'école autour d'un local, tu peux proposer en échange, de leur rendre quelques services : une aide ou un soutien logistique dans une fête ou une journée portes ouvertes, le renforcement de l'encadrement lors d'une sortie, d'une activité, d'un évènement ou encore une initiation à une technique scout.



PROPOSER UNE ANIMATION

Ci-dessous, tu trouveras une analyse des différents moments pendant lesquels tu pourrais te rendre dans l'école. Avant de rencontrer la direction, réfléchis à ce que tu proposeras comme moment d'animation.

MOMENTS POSSIBLES D'ANIMATION	PUBLIC VISÉ PAR L'ANIMATION	AVANTAGES LIÉS À CE MOMENT D'ANIMATION	INCONVÉNIENTS LIÉS À CE MOMENT D'ANIMATION
PETITE RÉCRÉATION	<ul style="list-style-type: none"> • Enfants • Adolescents 	<ul style="list-style-type: none"> • Les enfants doivent se défouler et l'animation peut y répondre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cela laisse peu de temps pour créer un vrai lien avec les enfants, peu de temps pour leur faire passer un message. • Récréation = temps de collation, pour aller aux toilettes... : il en reste peu pour animer les enfants.
TEMPS DE MIDI	<ul style="list-style-type: none"> • Enfants • Adolescents 	<ul style="list-style-type: none"> • Tu as assez de temps pour prévoir une animation complète. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les grands ados peuvent quitter l'école sur le temps de midi.
DERNIER JOUR AVANT LES VACANCES	<ul style="list-style-type: none"> • Enfants • Adolescents 	<ul style="list-style-type: none"> • L'école cherche souvent un moyen d'occuper les enfants / ados pour ce fameux dernier jour. • Tu peux passer ½ à 1 journée entière avec les enfants ou adolescents : mieux que des photos ! 	<ul style="list-style-type: none"> • Tu ne remplaces pas la garderie : tu peux venir à l'école, mais un encadrement minimum doit être prévu.
SORTIE DES COURS	<ul style="list-style-type: none"> • Parents 	<ul style="list-style-type: none"> • Couplé à une animation en journée, cela permet de leur parler de l'activité vécue avec leur enfant. • Tu peux remettre en mains propres des outils de promotion de ton unité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ça ne laisse que peu de temps pour rencontrer les parents et tu ne les rencontreras pas forcément tous. • Les parents sont parfois pressés : ils pourraient ne pas prendre le temps de t'écouter.
PENDANT LES CLASSES VERTES	<ul style="list-style-type: none"> • Enfants 	<ul style="list-style-type: none"> • Tu peux passer ½ à 1 journée avec les enfants ou adolescents. • Tu es dans un cadre que tu connais bien, la nature, et tu peux donc proposer une animation en lien avec cet aspect. • Tu as le loisir d'aller au bout des choses, de ton message avec les enfants. • L'animation est construite avec les enseignants : l'environnement est donc favorable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cela demande de se libérer au moins ½ journée.
FIN DE CLASSES VERTES	<ul style="list-style-type: none"> • Parents 	<ul style="list-style-type: none"> • Tu peux faire un feedback aux parents sur l'animation vécue. • Tu peux remettre en mains propres des outils de promotion de ton unité. • Les parents peuvent mettre un visage sur la personne qui a animé leur enfant pendant l'activité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les parents n'attendent qu'une seule chose : revoir leur enfant. Prendront-ils le temps de t'écouter et s'intéresser à ton projet ?
FANCY-FAIR	<ul style="list-style-type: none"> • Parents • Enfants • Adolescents 	<ul style="list-style-type: none"> • Tu es visible par tous les acteurs de l'école : les enfants, les parents, les enseignants, etc. • Tu peux prévoir une animation courte à réaliser en petits groupe et à répéter plusieurs fois sur la journée OU tu peux occuper un espace pour présenter la vie de ton unité. • Ta présence est cautionnée par l'école : tu as donc son appui. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cela demande une journée de disponibilité. • La date de la fancy-fair est imposée.

POUR AUGMENTER SA VISIBILITÉ

Communiquer sur ce que sont Les Scouts, sur les activités de ton unité, de ta section est important pour que le monde extérieur découvre et comprenne nos pratiques. Voici quelques animations qui peuvent être organisées dans ce but.

Être visible sur le web

Difficile aujourd'hui de se passer d'internet. Il est constamment présent dans nos vies d'hyper-connectés. Concevoir un **site internet** attractif, durable et adapté au public est un bon moyen pour communiquer sur la vie de la section ou de l'unité. Mais il peut aussi donner à ton unité de la visibilité auprès d'un public qui la connaît moins bien.

AVANT DE COMMENCER...

Réponds à ces quelques questions qui te permettront de définir l'audience de ton site et donc le type de site dont ton unité a besoin.

- Le site servira-t-il à **présenter** l'unité ou la section aux extérieurs du mouvement ?
- Sera-t-il utilisé comme moyen de **communication** avec les parents ?
- Est-il destiné uniquement aux **membres** de la section ?
- Couvre-t-il ces **trois aspects** ?

DES OUTILS PRATIQUES

Il existe de nombreux outils qui permettent, sans trop de connaissances, de diffuser la convocation à une prochaine activité ou les photos du week-end d'unité ou encore d'ouvrir un forum sur le site. Tu trouveras ci-dessous une petite liste d'applications gratuites que tu peux installer pour te permettre de gérer le contenu de ton site via un simple navigateur web.

- **Wix.com**
La solution de facilité pour ceux qui désirent créer un site web sans hébergement.
- **WordPress** : wordpress-fr.net
La référence en la matière, ce système de gestion de contenu est intuitif et propose de nombreux modules.
- **Joomla!** : joomla.fr
C'est un système qui permet de créer un site dynamique en toute simplicité. Portail très performant qui permet de nombreux réglages, il s'adresse de préférence à un utilisateur plus expérimenté.
- **Drupal** : drupal.com
Pour les mordus d'informatique, ce CMS libre et open-source représente la solution idéale.

De plus en plus d'unités créent **une page sur les réseaux sociaux**. La gestion est simple et connue de tous (ou presque) mais il y a quand même des inconvénients : cette page peut être plus facilement piratée qu'un site, les fonctionnalités sont limitées, les restrictions d'accès aux données doivent être paramétrées et la publication de photo peut être problématique (rappelle-toi : les réseaux sociaux sont publics et en postant des photos, tu les fais rentrer dans le domaine public, n'importe qui peut donc les copier et les utiliser). Si tu choisis les réseaux sociaux, pèse donc bien les « pour » et les « contre » mais surtout veille à ce que cela corresponde aux besoins de ton unité.

Le **choix de l'application** doit se faire en fonction de quelques critères importants.

- Est-elle adaptée à la quantité et au type de contenu à diffuser ?
- Peut-on protéger certaines pages via un nom d'utilisateur et un mot de passe ?
- L'application est-elle régulièrement mise à jour ?
- Que va-t-il se passer lorsque tu devras passer la main pour la gestion de l'application ?
- Est-il possible de changer l'aspect graphique sans écrire à nouveau le contenu ?
- D'autres personnes que toi peuvent-elles ajouter du contenu ?

En fonction de l'application choisie, réalise un mode d'emploi pour ajouter ou modifier le contenu, afin que d'autres membres du conseil d'unité puissent le faire si tu n'es pas disponible, même des personnes non initiées à la programmation.

STRUCTURE TON SITE

Tu as fait ton choix et tu dois maintenant remplir ton site avec du **contenu**.

Pour l'**organiser**, mets-toi à la place de tes visiteurs.

- La page d'accueil doit être lisible rapidement : le visiteur doit tout de suite visualiser les infos importantes, les dernières nouvelles de ton groupe.
- Le visiteur doit toujours comprendre dans quelle partie de ton site il se trouve. Il doit pouvoir passer facilement d'une partie à l'autre, revenir sur ses pas...
- Les noms des rubriques doivent être compréhensibles par tous, même par quelqu'un qui ne connaît pas encore le scoutisme.
- Affiche uniquement les pages qui sont terminées : une page vide avec un texte ou une icône « En construction » n'apporte rien à ton site.

Ensuite, **travaille le contenu** des pages.

- Pense *mobile-friendly* : ton site doit pouvoir se visiter avec une tablette ou un smartphone.
- Mets des photos ou des illustrations qui rendront les pages plus agréables à lire. Fais attention au poids des images visibles sur une page : certains visiteurs passent par des connexions lentes.
- Choisis des couleurs de texte et de fond de page qui rendent la lecture agréable.
- Évite les musiques qui se chargent avec les pages : elles les rendent plus lourdes à télécharger et n'apportent généralement rien.



Pourquoi choisir une application existante plutôt qu'en réaliser une toi-même ?

Si les codes PHP, HTML et CSS n'ont plus de secret pour toi, la tentation est grande de te lancer dans la réalisation de **ta propre application**. Le projet peut certainement te motiver et constituer un beau challenge. Mais pose-toi ces questions avant de te lancer :

- Qui va s'occuper des mises à jour ?
- Est-ce que tes successeurs pourront l'utiliser aussi facilement que toi ?
- Sera-t-elle encore adaptée aux réalités futures ?
- Pourra-t-elle facilement suivre les évolutions technologiques du web ?

Il serait dommage que tu passes beaucoup de temps pour réaliser un outil qui ne sera utilisé que pendant un an ou deux.

Attention au respect de la vie privée, du droit à l'image, des droits d'auteurs...

Cet aspect de la **gestion d'un site** est important et tu devras toujours l'avoir en tête lorsque tu places du contenu en ligne. N'importe qui peut visiter ton site...

- Tu ne peux pas y mettre les coordonnées de tes membres. Elles doivent absolument se trouver dans une zone à accès restreint et être protégées par un mot de passe fiable.
- Est-ce que les personnes qui sont reprises sur ton site (via des photos ou des listes) ont marqué leur accord pour que de telles données ou images soient diffusées ?
- Les photos visibles sur ton site donnent-elles une image correcte du scoutisme ?
- As-tu les droits pour les articles de presse, les contenus que tu recopies d'autres sites, les images ou icônes, les documents... ? Pour éviter les problèmes, mentionne les crédits des photos, illustrations ou autre contenu que tu utilises !

Organiser un évènement

La première chose à faire, quand tu prépares une manifestation, est de définir clairement les **objectifs** poursuivis et le **public** ciblé. Le choix d'activités et de fonctionnement seront guidés par ces deux critères.

Délimite ensuite le **cadre budgétaire et temporel**. Combien de temps et d'argent va-t-on consacrer à ce projet ? Qui va s'investir à quel moment ?

Quand ces premières balises sont placées, pour organiser l'évènement à la scout, utilise les mêmes étapes que lors d'un projet.

Ton évènement peut prendre **différentes formes** : un repas, une soirée, une exposition, une rencontre, un rallye pédestre ou vélo, un spectacle, ou une combinaison de plusieurs de ces possibilités, ou toute autre idée originale que tu auras !

La forme que tu choisiras dépend de l'**objectif de ton évènement** :

- gagner en visibilité ;
- s'amuser ;
- prendre le temps de rencontrer, discuter, développer des liens ;
- récolter de l'argent en vue du camp ;
- etc.

Malgré la diversité des évènements, il y a quelques points communs : le lieu, l'invitation et le matériel.

.....

POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- Tu trouveras d'autres conseils dans le cahier *Des projets pour grandir*.



téléchargeable sur www.LESCOUTS-BE

LE LIEU

Organiser un évènement, c'est un peu comme préparer une réunion. Tu peux donc suivre les étapes habituelles d'une préparation (répartition des tâches, planning, besoins matériels et logistiques, budget, etc.). À une différence près : cela ne se déroulera pas forcément dans ton local. Une réservation et un repérage des lieux seront donc à mettre à ton programme.

L'**endroit adéquat** c'est :

- un lieu central pour la majorité des participants, accessible à pied voire en transports en commun (si nécessaire, mets en place un système de covoiturage) ;
- un lieu suffisamment grand pour accueillir le nombre de participants attendus ;
- un lieu équipé de sanitaires.

Prends en compte le coût que représente la location. Les communes, propriétaires de salles et locaux, pratiquent souvent des **tarifs préférentiels** pour les mouvements de jeunesse ou associations.

Et enfin, si ton évènement risque d'être bruyant (soirée musicale, etc.), préviens les **voisins**. Tu pourras ainsi en faire des partenaires plutôt que des opposants.



L'INVITATION

Elle doit **être envoyée** suffisamment tôt (au plus tard trois semaines avant ton évènement) pour t'assurer un minimum de participants présents. Cela laisse le temps à chacun de s'organiser pour y participer.

Selon le public visé (et ton budget), tu peux concevoir une invitation sous forme de courrier, de toutes-boîtes, d'affiches apposées dans les commerces... ou de mails, mais rappelle-toi que tout le monde n'a pas internet ou accès à un ordinateur. Prévois donc toujours une **version papier** à distribuer.

Pense-bête : des **coordonnées de contact** doivent absolument apparaître sur ton invitation, peu importe sa forme !

LE MATÉRIEL

Comme lors de tes activités ou de ton camp, aie une pensée pour **notre planète** notamment en évitant le gaspillage et en respectant le tri des déchets !

Quelques gestes simples qui peuvent faire la différence :

- des couverts et gobelets réutilisables ;
- des produits issus des commerces locaux ;
- de la déco naturelle.

Trucs et astuces pour un évènement réussi :

- La première impression reste dans les esprits. Soigne l'**accueil** et accorde de l'importance à la **première image** : abords accueillants, pas de déchets, panneaux et personnel d'accueil, sanitaires propres. Pour bien mettre tes invités dans l'ambiance, tu peux par exemple prévoir un "sas" thématique décoré, comme une entrée dans l'univers que vous voulez proposer.
- Pense aux **autorisations** et taxes diverses (liées à la diffusion de musique, au débit de boissons ou encore à l'utilisation d'un espace public), ainsi qu'aux assurances complémentaires.
- Grâce à ton évènement, tu espères gagner en visibilité dans ta commune ? Invite (voire implique) les **autorités locales** pour faire connaître l'évènement, l'inscrire dans la vie de la communauté. Il en va de même pour les écoles, les associations... Un évènement, c'est aussi l'occasion de développer un partenariat ! (Tu trouveras plus d'informations sur la mise en place d'un partenariat à la page 42 de ce cahier)
- Tu as besoin d'un projecteur, de baffles, etc. ? Le **centre de prêt** de Naninne ou la Province prête ce type de matériel ! Tu peux aussi t'adresser à ta commune : elle a peut-être un accord avec un centre culturel de ta région, te permettant de louer du bon matériel à petits prix !
- Après la fête, ce n'est pas fini ! Il y a le **rangement**. Planifie-le et demande l'aide éventuelle d'autres personnes (parents, anciens, etc).
- En matière de boissons, propose de nombreux softs, avec autre chose que du coca ou du pétillant. Et pense à prévoir au moins une **boisson gratuite** (eau ou grenadine).



L'ALCOOL SERA-T-IL DE LA PARTY ?

À votre conseil d'unité de répondre à cette question. Si vous choisissez que oui, inspirez-vous alors de la position du mouvement sur la consommation d'alcool pour **organiser l'évènement de manière responsable**. Pour t'aider à réfléchir sur la question en conseil d'unité, inspire-toi des nombreux outils disponibles sur lesscouts.be dans la partie qui traite de l'alcool.



POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- Tu trouveras d'autres conseils pour une intendance d'évènement dans le cahier *Fêtes, soupers, spectacles*.



téléchargeable sur www.LESSCOUTS.BE

DES RENCONTRES INTER-UNITÉS OU INTER-MOUVEMENTS

La rencontre inter-unités ou inter-mouvements est une manière de faire découvrir aux jeunes la **richesse** qui réside dans la **diversité**. Toutes les formules sont possibles pour créer cette rencontre :

- un jeu regroupant des sections de même âge ;
- une journée mélangeant des groupes issus de différents mouvements ;
- une fête d'unité ensemble ;
- un geste symbolique ;
- la participation à une activité communale ;
- l'organisation d'un évènement commun ;
- etc.

Avec ton groupe, vous apprendrez à **connaître** un groupe au fonctionnement différent, avec d'autres idées, d'autres habitudes. Cela permet de démontrer sur le terrain la **bonne entente entre mouvements**. Vous prouverez que l'on peut "travailler" ensemble et envisager, éventuellement, d'autres collaborations (vis-à-vis de la presse ou des mandataires locaux, pour la participation à la vie du quartier ou de la commune, etc.).

Comment ? Avec qui ?

Les voisins scouts

Un outil de géolocalisation est disponible sur le site lesscouts.be pour repérer ses voisins.

Les groupes issus autres mouvements de jeunesse (Scouts et Guides pluralistes, Guides Catholiques de Belgique, Fédération nationale des Patros, Faucons rouges)

Pour plus d'infos les concernant et pour identifier les groupes voisins :

- guides.be
- sgp.be
- patro.be
- fauconsrouges.be

Prends contact avec les sièges des différentes **fédérations** : ils t'aideront à définir qui sont tes voisins. Un premier contact avec ton partenaire potentiel peut alors être pris, un rendez-vous pour se découvrir et s'approvoiser.



UNE EXPOSITION

Organiser une exposition est une action originale pour améliorer la visibilité de l'unité ou de la section. Cela permet aussi de présenter le scoutisme : le dernier camp, le projet de la section, une activité.

Le thème : une exposition peut avoir un thème qui fédère l'ensemble des photos et objets présentés, qui les lie ; de ce thème naîtra le titre de l'évènement. Il est aussi dicté par ce que tu vas exposer : des photos, des objets scouts, des œuvres d'art, etc. Dans toute exposition, un objet s'accompagne toujours d'une légende donnant quelques précisions (sa date, son auteur, son lieu de provenance... ou tout simplement une petite anecdote).

Le lieu : en fonction du thème et du public attendu, tu peux utiliser ton local mais aussi t'adresser à ta commune pour trouver un lieu d'exposition. Choisis un lieu accessible et surtout où il est facile de circuler. Porte une attention particulière à l'éclairage des lieux et à la visibilité de ce que tu exposes.

L'objectif : pour quelles raisons veux-tu organiser une expo ? Voici quelques exemples :

- Pour fêter une date marquante de l'unité, un anniversaire (dans le cadre d'une fête d'unité, d'un souper, etc.).
- Pour montrer les photos du camp ou de l'année.
- Pour montrer des réalisations de tes scouts.
- Pour expliquer ce qu'est le scoutisme, ce que vous faites chaque semaine.

Suivez le guide !

Implique les scouts dans cette activité. Ils peuvent par exemple jouer les gardiens ou encore les guides de musée. Cela demande un temps de préparation avec eux mais cela permettra qu'ils se sentent **faire partie de ce projet**.



POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- Les cahiers *Grands jeux*, *Se marrer dehors*, *Les ateliers*, tout un programme.



Tenir un stand

L'objectif est de se montrer, se faire connaître et rencontrer des **partenaires potentiels**. Le stand peut être monté dans une école, lors d'une fête de quartier, d'une marche organisée, d'une brocante, d'une braderie...

La mise en place d'un stand se décline en deux parties : d'une part, le montage et la préparation du **stand "physique"** et d'autre part, les **animations** que tu y proposeras.

ACCUEILLIR SUR LE STAND

Sois attentif au **public** que tu as en face de toi : s'il ne connaît pas encore le mouvement, il faudra lui présenter le scoutisme, ses branches, sa méthode, ses valeurs, etc.

L'**âge** du public est un autre aspect important. Si ce sont principalement des adultes, veille à accentuer ton animation sur des futurs parents potentiels (l'organisation de l'unité, les réunions, les camps, les activités...). À l'inverse, si tu penses accueillir davantage des enfants ou des ados, tu peux proposer des petits jeux (jeux d'approche, prise de foulards, messages à décoder, activité nature, etc.).

Un **thème** peut découler du sujet général de la manifestation dans laquelle ton stand prend place : si c'est un événement « nature », tu pourras accentuer cet aspect-là de l'animation scout. S'il n'y a pas de thème prédéfini, à toi de choisir : le scoutisme en général, le projet de l'unité, les camps, les locaux, etc.

ANIMER LE STAND

- Propose une boisson ou un biscuit aux personnes qui passent chez vous.
- Prévois des cartons où est stipulé « **Un contact près de chez vous** » ou des folders avec les principales informations pratiques (activités, horaire, lieu de rendez-vous), les coordonnées de l'animateur d'unité ou toute autre personne chez qui les passants pourront glaner des informations complémentaires. Des flyers de présentation du mouvement sont à ta disposition au 21.
- Dispose l'espace et utilise une ou des tables (basses, hautes, etc.), des chaises, en fonction de ce que tu proposes.

POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- les cahiers *Les ateliers, tout un programme, Se marrer dehors, Fêtes, soupers, spectacles* et *Sacrée soirée* ;
- les fiches d'animation téléchargeables sur lesscouts.be ;
- le site web de la commune de ton unité ;
- le centre de prêt de matériel de Naninne : cpm.cfwb.be.



Sors le matos !

Tu peux obtenir du **matériel promotionnel** auprès du 21. Il suffit de le commander (par mail à lesscouts@lesscouts.be ou par téléphone au 02.508.12.00).

À ta disposition, il y a :

- des affiches ;
- un folder à l'attention des parents ou des animateurs ;
- des goodies (cadeaux et gadgets) du mouvement (en fonction de ce qui est disponible en stock) ;
- des roll-up ;
- des vidéos de promotion ;
- la brochure *Scout pour tous* (qui présente le scoutisme en dix langues) ;
- etc.

Mais tu peux aussi utiliser des photos prises pendant tes activités ou ton camp, le diaporama de présentation de ton camp ou d'autres supports visuels réalisés par tes soins (voir le chapitre *Se présenter visuellement*).



Créer des outils pour se faire connaître

Tu veux être identifiable et identifié comme un **acteur** important du **paysage associatif** de ta commune, de ta ville ou de ton quartier ? Tu veux faire la publicité d'un événement ou d'une action ?

Les **supports visuels** permettront de te rendre visible aux yeux de tous ! Ils peuvent également être utiles dans de nombreuses circonstances : pour signaler ta présence à des riverains, pour remercier des partenaires, pour recruter de nouveaux membres ou animateurs, etc.

En matière de support visuel, le tout est d'être créatif ! En fonction de ta cible (parents, commune, villageois, etc.) et du message que tu veux faire passer, définis le **meilleur support** à utiliser :

- une carte postale, une carte de remerciement, une carte de vœux ;
- un journal ;
- un mini-foulard avec un texte à l'intérieur ;
- des affiches ;
- des flyers avec le lieu des activités, le jour, l'horaire, le nom d'un responsable à contacter ;
- etc.



DES BONNS PLANS

- Au minimum une **personne de contact** doit être mentionnée. Veille à avoir l'accord préalable de tous ceux et celles dont les données personnelles ou les photos apparaissent sur le document.
- Accorde autant d'importance à la **forme** qu'au **fond**. Choisis un style et un vocabulaire adapté au(x) destinataire(s). Privilégie les phrases courtes et soigne l'orthographe.
- À l'image de ton mouvement et de ton groupe, sélectionne des **photos** où il y a de l'action et qui sont en adéquation avec le message que tu veux transmettre.
- Utilise l'**affiche de promotion** de ton unité à personnaliser.
- Assure-toi que toutes les **informations** nécessaires se retrouvent sur ton support.

Poser un geste symbolique

Quelques exemples de symboles...

- un foulard géant sur un monument
- un pilotis sur la place
- des foulards aux statues de la ville
- des chaînes de foulards dans des lieux de passage
- des constructions au milieu de ronds-points
- une affichette « Ici vit un scout » à mettre sur la fenêtre de sa maison

...et de gestes.

- Aider à l'orientation lors d'une marche organisée en se postant à des endroits stratégiques.
- Organiser un petit déjeuner gratuit sur la place du village, un concert, etc.
- Animer une journée scout pour le village.
- Inviter les riverains du camp à participer à une activité ou à partager un repas.
- Offrir un cadeau à la commune le jour de l'anniversaire de l'unité.
- Envoyer des vœux.

C'est une manière de montrer de façon imagée la présence de scouts au cœur d'une ville ou d'un village. Tu peux choisir une place, un rond-point, un endroit proche d'écoles, de magasins... Bref un **lieu significatif** et visible du plus grand nombre.

Mais attention, cette initiative doit se faire avec l'**autorisation explicite** du propriétaire des lieux qui devra être préalablement consulté (voire associé au projet). Elle ne peut pas être envahissante ou agressive. On pourra l'imaginer et la réaliser avec les animateurs ou avec les sections.

Pense à être **identifiable** et prévois par exemple des cartes de visite ou des flyers à distribuer aux personnes qui s'intéressent à ton action. À cette occasion, tu peux par exemple envoyer une invitation à la presse en donnant seulement quelques indications pour leur donner envie de venir.

DES BONS PLANS

- Choisis des **dates symboliques** pour l'unité ou pour la commune :
 - le jour d'anniversaire de l'unité ou du mouvement ;
 - l'anniversaire de la naissance de Baden-Powell (22 février) ;
 - le jour d'arrivée au camp ;
 - lors d'une activité spécifique dans la commune ;
 - etc.
- Ou préfère des **dates plus générales** : Noël, début d'année, etc.
- Privilégie l'aspect **gratuité** pour les participants et le petit budget pour ton groupe.
- **Collabore** avec les autres mouvements de jeunesse de l'entité.
- Préfère **une ou deux actions** sur l'année, plutôt que multiplier celles-ci.



Rédiger et envoyer un communiqué

Pour t'adresser à la presse, tu as plusieurs possibilités :

- **Le communiqué de presse** : il sert à informer sur une action, un projet... mené par ta section ou ton unité. Il peut être conçu comme un texte prêt à être publié mais tu peux aussi choisir de ne pas donner certains détails pour obliger les journalistes à te contacter et te poser des questions, voire venir rencontrer le groupe lors de son action, son projet. Le communiqué peut être envoyé par mail et une relance par téléphone n'est pas inutile, histoire de se rappeler aux bons souvenirs des journalistes et rédacteurs en chef.

Ex : tu accueilles un animateur en Erasmus scout ; les pionniers ont un super projet de camp en Belgique ou ailleurs ; vous participez à une action au niveau de votre commune ; etc.

- **L'invitation presse** : comme son nom l'indique, elle sert à inviter les journalistes lors d'une manifestation, d'un moment important ou d'un événement que ton unité organise. Mais garde quelques éléments secrets ! Et mets en évidence ce que leur présence sur place leur apportera.

Ex : vous avez prévu l'inauguration des nouveaux locaux et ils pourront rencontrer les parents qui ont aidé aux travaux ; etc.

Que tu choisisses l'un ou l'autre, tu dois donner **suffisamment** d'informations pour appâter les journalistes, **sans trop en dire** non plus. Pourquoi se déplaceraient-ils si tu leur as déjà fourni tout le contenu nécessaire pour leur reportage dans ton communiqué ou ton invitation ?!

En rédigeant ton communiqué ou ton invitation, réfléchis bien à **l'effet que tu veux produire** sur les destinataires : tu veux que les journalistes te contactent pour te poser des questions ? Tu veux qu'ils viennent à ton événement ? Tu veux qu'ils fassent la promotion de ton action ? Tu veux simplement faire parler de ton unité et quelques lignes te suffiront ?

TRUC DE JOURNALISTE

Pour être sûr de ne rien oublier, assure toi que tu réponds à la règle des **5 Q** :

Qui dit **Quoi** à **Qui** dans **Quel(s)** but(s) et avec **Quel(s)** moyen(s) ?

C'est une **astuce mnémotechnique** que les journalistes utilisent pour construire leur article ou reportage et vérifier qu'ils ont mentionné toutes les informations utiles aux lecteurs, auditeurs, téléspectateurs.

Qui parle ?

Par ta voix ou de celle d'un autre porte-parole, c'est ton unité ou ta section qui s'exprime. Tu vas **relayer ta vision du scoutisme**, ta manière de le vivre. Mais il en existe bien d'autres.

Parler à un journaliste, c'est une vraie **responsabilité**. Tes paroles auront un impact sur l'image de ta section, de ton unité et même du mouvement scout.

Pour t'aider dans la présentation du mouvement et de ton unité, rendez-vous à la **page 22 de ce cahier** !

N'oublie pas de mentionner une ou des personnes de contact (présentes lors de l'évènement ou qui pourront renseigner le journaliste si besoin).

Tu peux toujours ajouter les informations sur la fédération :

Les Scouts
rue de Dublin 21, 1050 Bruxelles,
02.508.12.00
lesscouts@lesscouts.be
www.lesscouts.be



Quoi ?

Intitule ton texte « Communiqué de presse » ou « Invitation à la presse ». Commence ensuite avec un **titre** qui retiendra l'attention. Rédige des phrases courtes, simples, organisées en quelques paragraphes (une idée par paragraphe). Privilégie les formes actives (c'est-à-dire où le sujet de ta phrase est acteur, c'est lui qui réalise l'action décrite par le verbe). Idéalement, tout doit tenir sur un A4.

- Le message, c'est le point focal de cette communication. Sois clair et concis ! Le journaliste a peu de temps à consacrer à chaque info, il a besoin d'y accéder directement. Il doit comprendre rapidement de quoi il s'agit exactement et être vite convaincu de l'intérêt de la manifestation. **Mets l'action en avant** par rapport aux messages plus théoriques ou pédagogiques sur le mouvement.

- Transforme ton document en **PDF** pour qu'il soit bien lisible par tous les destinataires !

- Joins une ou quelques **photos**. Mentionne le crédit-photo, c'est-à-dire le nom de l'auteur ou du propriétaire.

Les photos doivent être :

- représentatives (on reconnaît que ce sont des scouts) ;
- ni trop sombres ni trop claires ;
- de bonne qualité (300 dpi minimum, 1 Mo minimum) ;
- autorisées (l'accord des personnes photographiées est obligatoire ; pour les mineurs, l'autorisation des parents est requise) ;
- légendées (en une phrase).

Concernant les logos, pour autant que l'évènement entre dans le cadre des activités scouts, tu peux utiliser **le logo Les Scouts** en complément de celui de ton unité. Tu y trouveras également la charte graphique de la fédération, ou comment utiliser correctement nos logos.

téléchargeable sur
WWW.LESSCOUTS.BE

À qui ?

Au travers du journaliste, c'est surtout aux lecteurs/télé spectateurs/auditeurs que tu t'adresses. Quand tu leur parles, tu t'adresses donc indirectement à ces publics. Penses-y quand tu rédiges !

Pour trouver les coordonnées de la presse, rends-toi sur les sites des différents médias (journaux, radios, télévisions générales ou locales, etc.).

Dans quel but ?

Un communiqué servira à te faire connaître, mais également à entretenir un **contact** avec les médias, montrer une image positive du scoutisme, valoriser l'engagement de tes animateurs. Tu peux communiquer vers la presse pour un tas de raisons, mais il faut qu'elle montre des scouts en action : un projet de solidarité, une action écologique, la fête d'unité, la réunion de rentrée, le départ au camp, etc.

Avec quels moyens ?

Envoie ton communiqué **une semaine avant** l'activité. Si l'évènement est plus conséquent ou a lieu pendant un weekend, prévois un laps de temps plus long (et une relance), pour permettre aux journalistes de s'organiser. Selon les médias auxquels tu t'adresses, prends en compte les périodicités pour communiquer suffisamment tôt. Renseigne-toi au besoin auprès des rédactions.

Tu peux t'inspirer des communiqués du mouvement téléchargeables sur lesscouts.be/presse ou demander de l'aide à des personnes habituées à travailler dans ce **domaine**. Il y en a peut-être parmi tes connaissances ou parmi les parents des scouts ! Ils pourront peut-être te faire bénéficier de leur carnet d'adresses.

Organiser une journée portes ouvertes

Le principe d'une opération portes ouvertes te permet avant tout de faire **découvrir** ce qu'est le scoutisme, voire de le tester, mais aussi de faire connaître ton unité. C'est l'occasion de t'adresser à différents publics :

- les riverains de ton local ou de ton endroit de camp, dans le but d'améliorer les relations ;
- les autres unités proches de chez toi ou des groupes issus de mouvements de jeunesse, dans le but de jumeler unités des villes et des champs ou pour faire découvrir les différences entre mouvements ;
- les parents des scouts, dans le but de faire connaître leur lieu de vie, leurs activités, la manière de fonctionner, etc. ;
- d'autres enfants (ainsi que leurs parents), dans le but de présenter la section et/ou recruter de nouveaux membres.

Voici quelques pistes pour mieux faire connaître ta section à d'autres enfants du quartier et pour permettre à de nouveaux parents de se familiariser avec les activités scoutées.

S'ADAPTER AU PUBLIC

Il s'agit de bien identifier le public afin d'adapter le mieux possible la méthode d'approche (ex : enfants/adolescents qui connaissent un de tes scouts, enfants/adolescents du quartier, enfants / adolescents issus d'une institution ou d'un groupe au sens large).

- **Particularité du public "enfants" :** convaincre les parents
Une **invitation** bien rédigée avec toutes les infos pratiques (quoi, où, quand, prix, équipement nécessaire, etc.) sera utile mais pas suffisante. Que faire de plus ? Tu peux profiter d'un moment où ce public est disponible pour leur donner un aperçu de ce qu'ils pourront vivre lors des portes ouvertes.

Ex : en proposant aux enfants une animation lors d'une fancy-fair ou d'un évènement organisé par une école puis en distribuant ton invitation aux parents.

- **Particularité du public ado :** trouver la porte d'entrée pour les motiver

Plusieurs cas de figure sont possibles :

- si le groupe de jeunes se rassemble régulièrement au même **endroit** (place, quartier, hameau, village, etc.), tu peux organiser une activité sur leur territoire et en profiter pour entrer en contact avec eux ;
- si le groupe de jeunes se réunit en fonction de son **hobby** (sport, musique, danse, etc.), tu peux leur proposer de venir se produire lors d'une fête (concert, spectacle, etc.) ou organiser avec eux une activité d'initiation à destination de ta section (skateboard, break dance, etc.) ;
- si le groupe fréquente une institution (maison de jeunes, jeunes placés dans un home, etc.), tu peux prendre contact avec **l'institution** pour proposer une collaboration : activité commune, etc.

UNE IDÉE : LA JOURNÉE DES COPAINS

La journée des copains est une formule originale d'organiser une porte ouverte dans le but de **recruter de nouveaux scouts** ou de toucher de nouveaux publics, qui ne connaissent pas encore le scoutisme. Lors de cette journée, la mission du staff sera de donner un maximum envie aux « copains » de rejoindre le groupe. Le principe est simple : chaque scout reçoit un carton d'invitation à donner à l'un de ses copains, ami ou connaissance pour participer à une réunion spécialement organisée pour l'occasion. De ton côté, prévois une **animation représentative du scoutisme** et qui leur donne un maximum envie de poursuivre l'aventure avec vous !

La fédération propose des **cartons d'invitation** en couleurs (toujours) prêts à l'emploi : il suffit d'en faire la demande au 21 (lesscouts@lesscouts.be ou 02.508.12.00).

Ceux-ci comptent deux parties à compléter...

- La première est destinée à la personne invitée. Elle est à compléter avec les renseignements pratiques, le nom de celui qui invite... Au dos se trouve un message à l'attention des parents de l'invité.
- La seconde est réservée à la personne qui invite. Elle y inscrira les coordonnées de la personne invitée. Il est conseillé qu'un seul animateur ou scout rassemble les différents talons pour une date fixée : il sera plus facile par la suite de gérer le nombre d'invités, l'organisation de l'activité et éventuellement le nombre d'animateurs en plus à prévoir.

Tu peux aussi t'inspirer du matériel proposé par la fédération pour rédiger des cartons personnalisés.



POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- Le kit TU *L'accueil de tous dans notre unité*, téléchargeable sur lesscouts.be.
- La rubrique *Accueil de tous* sur lesscouts.be.
- Des cartons d'invitation sont disponibles : il suffit d'en faire la demande au 21 (lesscouts@lesscouts.be ou 02.508.12.00).
- Cahier *Accueil et passages*.



téléchargeable sur [WWW.LESSCOUTS.BE](http://www.LESSCOUTS.BE)



3

POUR S'ENGAGER DANS LA SOCIÉTÉ

S'engager là où on vit fait partie des valeurs du scoutisme. Les actions de service et les partenariats sont deux moyens de prendre une part active dans la société, de nouer des liens avec l'environnement dans lequel tu évolues et d'être ainsi identifié comme un acteur à part entière.

Développer un partenariat

Derrière le terme « partenaire » peuvent se cacher une série de **personnes diverses** : tu peux développer un partenariat avec une entreprise, une association, une maison de jeunes, une institution, une école... et la liste est encore longue.

Dans tous les cas, le partenariat est à envisager comme une relation au sein de laquelle **les deux partenaires sont gagnants**. Avant de te lancer, réfléchis à ce que chacun a à gagner dans cette collaboration, et pas seulement sur le plan matériel mais surtout sur le plan de l'image. Pèse le pour et le contre avant de te dire « oui » et passe le candidat partenaire au filtre des valeurs scouts.

De ton côté, tu peux obtenir :

- une **image positive des scouts** (en participant à une activité organisée par la commune, en représentant ton unité lors d'un événement, en collaborant avec une association dont les valeurs sont communes aux tiennes ou qui porte une cause importante pour ta section ou ton unité...);
- une **meilleure visibilité** de ton unité et de ses activités ;
- une **aide** logistique, financière, etc. ;
- une participation à une **action significative**, en accord avec les valeurs du scoutisme (par exemple, en organisant une récolte de vêtements pour un centre pour réfugiés, etc.) ;
- etc.

De son côté, ton partenaire peut espérer :

- compter sur vous pour un **scoutmain** ;
- bénéficier de votre **aide** logistique, voire carrément de votre collaboration pour l'organisation d'évènements communs ;
- mieux **connaître le scoutisme** et ton unité ;
- attirer un nouveau public ou soigner son **capital sympathie** auprès d'un public jeune : vous !
- etc.

Une fois que tu as trouvé ton partenaire, **établis une convention de partenariat reprenant** :

- les noms et coordonnées des deux partenaires qui s'engagent ;
- la présentation du projet d'animation ;
- les engagements et obligations de chacun ;
- une date de début et une éventuelle date de fin pour le partenariat ;
- les signatures des représentants des deux partenaires.

Ton image n'est pas à vendre !

Quand tu acceptes un partenariat, tu acceptes aussi d'être associé à une personne, une marque, un produit, etc. et donc aux valeurs que celui-ci véhicule. Fais marcher ton **esprit critique** pour choisir tes partenaires. Un partenariat commercial peut être intéressant au premier abord, mais il implique toujours une contrepartie : utiliser vos photos pour faire la promotion d'un produit, vous demander de faire la promotion du produit... Comme dans le cas des réseaux sociaux, veille à garder la maîtrise de ce contenu pour ne pas vendre ton image ! Le scoutisme ne doit pas devenir un argument de vente.

Et comme le dit un célèbre slogan : « *Si c'est gratuit, c'est toi le produit !* »

.....



POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- le kit CU 20 *Un partenariat gagnant* téléchargeable sur lesscouts.be

.....

Participer à une action de service

L'action de service permet de confronter les scouts à d'autres réalités, de les interpeller, de les éveiller à l'**engagement citoyen**, de susciter la réflexion.

SE LANCER

Pour commencer, prends un peu de temps en staff ou en section pour réfléchir et identifier les **domaines** dans lesquels votre aide pourrait trouver sa place.

La réflexion peut tourner autour des questions suivantes :

- Que se passe-t-il autour de nous ?
- Qu'est-ce qui m'aurait emballé(e) à leur âge ?
- Quels sont les domaines où nous sommes forts/que nous pouvons approfondir ?
- Qu'avons-nous déjà fait/jamais fait ?

TROUVER UN PARTENAIRE

Pour mener un projet qui réponde à une demande réelle et que votre action profite, si possible, à une collectivité, il est utile de **construire un partenariat** avec une association, une institution, une personne ressource, votre commune...

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, partagez, adaptez et, ENSEMBLE, réalisez une action de service.

LA BASE DE DONNÉES « SCOUTMAIN »

Sur lesscouts.be > Animer > Activités et animations, tu trouveras une **base de données d'actions de service** à proposer à tes scouts : Scoutmain.

Chaque action de service qui s'y trouve a été sélectionnée selon trois critères :

- **Utile** : l'action répond à une nécessité, à un besoin des bénéficiaires. On s'assure d'agir pour que ça serve plutôt que pour simplement se donner bonne conscience.
- **Consciente** : les scouts ne sont pas des automates. Connaître le sens, l'enjeu, le pourquoi de leur action est primordial : cela leur permet de prendre conscience de l'impact positif de leur action.
- **Suivie** : l'action ne restera pas sans lendemain. Les scouts ne s'occuperont pas nécessairement du suivi mais ils s'assurent, avec le partenaire, qu'il y en aura bien un.

SI UN PARTENAIRE NOUS CONTACTE ?

- **Qui** est la personne de contact ? Quelle est sa fonction ? L'as-tu rencontrée ?

- **Quoi** : que feront les scouts ? L'activité doit être utile et n'empêche pas un travailleur de faire son métier. L'action est-elle à la portée de tes scouts ? Nécessite-t-elle une petite formation ?
- Est-ce un **service gratuit** ? Une action de service n'est jamais rémunérée, de quelque manière que ce soit. C'est vous qui offrez un peu de votre temps et de vos compétences à d'autres.
- **Quand** le projet se déroulera-t-il ? Correspond-il à vos disponibilités ? Quelle place peut-il prendre dans votre planning ?
- **Comment** allez-vous collaborer ? La préparation sera-t-elle organisée ensemble ? Comment tes scouts seront-ils encadrés ? Comment le partenaire sera-t-il présent le jour de l'activité ?
- **Pourquoi** : quel est l'intérêt de votre action auprès de votre partenaire ? Quels bénéfices retirerez-vous de cette expérience ? Apporte-t-elle un éveil social ou environnemental ? Pour que l'activité soit une expérience riche pour chacun, il faut non seulement qu'elle réponde à une nécessité, mais aussi qu'elle ait du sens pour ceux qui la réalisent. Les scouts doivent comprendre qu'ils peuvent changer le monde par des petites choses bien organisées.

QUELLE RÉPONSE DONNER ?

- **Oui** : ça, c'est facile. Si le staff ou le groupe est partant et que vous avez mesuré l'intérêt de l'action proposée, rencontré votre partenaire... vous pouvez vous lancer.
- **Non** : tu peux simplement expliquer que vous trouvez l'association intéressante, mais que l'action qu'on vous propose ne correspond pas à vos objectifs ou attentes pour votre groupe.

DES ACTIONS DE SERVICES À TOUT ÂGE

Des baladins aux pionniers, il n'y a pas d'âge pour se rencontrer, pour se mettre au service des autres, pour être à l'écoute de leurs besoins et pour **construire une action** en faveur d'une communauté proche.

Tant qu'à s'impliquer dans une action de bénévolat, pourquoi ne pas la créer sur la base des envies et des idées de la ribambelle, de la meute, de la patrouille ou du poste ?

.....



POUR ALLER PLUS LOIN, TU PEUX CONSULTER :

- La fiche *Scoutmain* : fiche pour accompagner l'action téléchargeable sur lesscouts.be.
- Pour toute information sur des actions de service, contacte le 21 au 02.508.12.00 ou via scoutmain@lesscouts.be, pour trouver des idées près de chez toi et informations sur des associations et partenaires.

.....

Tu as maintenant toutes les clés pour activer le réseau de ton unité ou de ta section. Si cette liste d'action est déjà bien fournie, n'hésite pas à imaginer de nouvelles formules, à être encore plus créatif pour trouver la meilleure manière de développer tes relations extérieures. Chaque unité est très différente et il n'existe pas de formule magique. Le secret pour des relations extérieures durables et fortes, c'est de les soigner tout au long de l'année, tout au long des années !