

n°11

KITS CU

Les outils de branche

(Baladins, Louveteaux, Éclaireurs, Pionniers)



www.lesscouts.be



RÉCAPITULATIF DU KIT CU

Enjeux de la thématique pour le conseil d'unité

- Partager les connaissances inter et intra-staff.
- Prendre connaissance des outils scouts mis à disposition des animateurs.
- Comprendre le mot d'ordre du parcours scout : « Un parcours de 12 ans », fait de continuité entre les branches.
- Favoriser les sept éléments de la méthode scout.



Objectifs

Ce dispositif de conseil d'unité aidera l'animateur à s'améliorer dans les différents savoirs qui suivent.

SAVOIR

- Connaître les différents éléments de la méthode scout à disposition dans toutes les branches.
- Avoir une vision globale du parcours scout.

SAVOIR-ÊTRE

- Se renseigner sur les éléments de la méthode proposés dans les autres branches.

SAVOIR-FAIRE

- Mettre en application la méthode dans sa section.

Attentes du conseil d'unité



L'équipe d'unité retranscrit ci-après les demandes et attentes des animateurs par rapport à ce point. Ces attentes seront évaluées en fin de dispositif par le conseil d'unité.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Résumé du dispositif de conseil d'unité (1h30)

ACCROCHE

5 min

En petits groupes de trois ou quatre, les animateurs répondent à un questionnaire de Proust afin de mieux se connaître.

ÉVEIL

20 min

Répondre, en staff, aux questions d'un quizz sur le parcours scout et les moments de chaque branche.

APPORT

25 min

Toujours en staff, repérer les moments qui appartiennent à sa branche et se renseigner sur ceux que l'on n'utilise pas.

PRODUCTION

30 min

Chaque staff présente de manière originale, sur une affiche, deux ou trois outils de sa branche que les animateurs connaissent moins bien mais qu'ils souhaitent mettre en application.

RETOUR SUR SOI

10 min

Disposer les affiches des différents staffs sous forme d'exposition. Présenter les publications de la fédération pouvant être utiles aux animateurs.



ÉTAPE 1

NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

Accroche

5 min

Les animateurs se regroupent par trois ou quatre, de préférence avec des personnes qu'ils connaissent moins bien, afin de réaliser un petit "questionnaire de Proust". Les membres du petit groupe échangent entre eux sur ce questionnaire.

L'objectif est de faire tomber les a priori et de montrer aux animateurs qu'il faut parfois avoir une démarche pro-active pour apprendre à connaître et à apprécier quelqu'un ou quelque chose.

MATÉRIEL

- Annexe 1 : Le questionnaire de Proust.

Éveil

20 min

Grâce au quizz sur le parcours scout, les animateurs pourront faire le point sur leurs connaissances de chaque branche. Le quizz comporte 15 questions : trois sur chaque branche et trois plus générales.

Par staff, les animateurs répondent aux questions du quizz sur une feuille. L'animateur du module énonce les questions les unes après les autres et laisse 30 secondes de réflexion aux staffs. On passe ensuite à la phase de correction par une confrontation des réponses entre staffs.

On laisse alors la place à une première réaction des animateurs : connaissiez-vous tous les moments cités ? En utilisez-vous certains ou tous ? Y a-t-il d'autres moments que vous utilisez mais qui n'ont pas été cités ?

QUESTIONS DU QUIZZ

1. Que mettent les baladins dans leur malle à friandises ?
2. Comment s'appelle le bivouac spécifique à la meute durant lequel chaque louveteau fait le point sur sa relation aux autres ?
3. Combien de couleurs comporte le badge alpha Éclaireurs ?
4. Comment nomme-t-on les projets Pionniers ?
5. Quels sont les trois principes représentés par les doigts levés du salut scout ?
6. Chaque baladin possède une boîte personnelle dans laquelle il conserve une trace de ses découvertes. Comment s'appelle cette boîte ?
7. Donne le nom issu du «*Livre de la Jungle*» pour signifier les ateliers.
8. Comment s'appelle le temps d'accueil chez les Éclaireurs ?
9. Chez les Pionniers, une cordée est l'équivalent d'une patrouille chez les Éclaireurs ou d'une sizaine chez les Louveteaux. Vrai ou faux ?
10. Quel est le titre du cahier qui peut m'aider à élaborer différents types de veillée ?
11. Qui est *Monsieur Loyal* ? (Baladins)
12. Comment appelle-t-on le moment d'adhésion à la *Loi* chez les Louveteaux ?
13. "Sécurité" est l'un des neuf brevets proposés aux éclaireurs. Vrai ou faux ?
14. Combien d'itinéraires sont proposés aux pionniers ? Pouvez-vous en citer un ?
15. À partir de quel âge peut-on vivre une action de service ?

CORRECTIONS¹

1. Des jeux, des livres, du matériel de bricolage... (72)
2. Le temps de la mue. Il se vit idéalement en milieu d'année, lors d'une réunion ou d'un week-end. (134)
3. Cinq : le jaune pour l'affectif, le bleu pour l'intellectuel, le blanc pour le spirituel, le vert pour le physique, et le rouge pour le social. Le badge alpha marque le début d'une série de découvertes qui seront vécues à la troupe. (139)
4. Des treks. (84)
5. Le principe personnel, le principe social et le principe spirituel. (180)
6. Le coffre à trésors. C'est le baladin qui le décore, qui décide ce qu'il va y mettre et ce qu'il veut bien en montrer. (130)
7. Mowhas. Il s'agit d'un mot tiré du cadre imaginaire du *Livre de la jungle*. (129)
8. L'adhésion. (218)
9. Faux. Il s'agit d'un groupe qui se forme le temps d'un projet. Il est dissolu lorsqu'il n'a plus de raison d'être. (108)
10. *Sacrée soirée*. (239)
11. Il s'agit d'un outil proposé aux baladins afin qu'ils s'expriment sur les valeurs scoutes qu'ils vivent au quotidien à la ribambelle et ce, avec leurs propres mots. (168)
12. *Le Message au peuple libre*. (172)
13. Vrai. Les huit autres sont Nature et forêt, Soins-Ô-Scouts, Langue des signes, Nageur-sauveteur, Cuisine, Tous en scène, Sports insolites et Médias. (146)
14. Il y a 10 itinéraires : Droits de l'homme, Écologie, Expression, Interculturalité, Nouvelles technologies, Réseaux, Racines du futur, Santé, Sport, Animation. (149)
15. Il est possible de vivre une action de service dès la première année chez les Baladins. (60)

¹ Les nombres à côté des réponses correspondent à des numéros de page de *Balises pour l'animation scout*. Ce cahier est gratuit, sur demande, auprès du 21 ou téléchargeable sur lesscouts.be > Télécharger > Toutes les rubriques > Méthode scout > Balises pour l'animation scout.



Apport

25 min

Sur une table ou au mur, on dispose ensuite des morceaux de papier sur lesquels sont écrits les noms des moments de chaque branche. Les animateurs regroupés en staffs prennent ce qui concerne leur section.

MATÉRIEL

- Annexe 2 : *Les moments-clés de chaque branche*.
- Un exemplaire de *Balises pour l'animation scout* par staff.



LES MOMENTS



- Première rencontre
- Le coffre à trésors
- La malle à friandises
- *Monsieur Loyal*
- *La légende des Baladins*
- Le salut des artistes

- Le temps de la mue
- Les mowhas
- *Le Message au peuple libre*
- Le premier lien
- La course du printemps
- *Le Livre de la Jungle*
- Former les sizaines
- *Jungler avec les valeurs*



- La création de la patrouille
- La fonction de patrouille
- Le badge alpha
- Les badges
- Les brevets Éclaireurs
- Les actions de service
- *La Promesse*
- L'adhésion
- Le totem et le quali
- Le hike de patrouille
- Le hike
- Le woodcraft

- L'expédition
- Les itinéraires
- Les treks
- Les explorations
- Les cordées
- L'engagement
- Les pi-days
- Les actions de service
- Le panorama et la trace



L'animateur du module effectue une correction rapide. Tous les animateurs ont maintenant les moments relatifs à leur branche.

En staff, il leur est demandé de se documenter sur les moments qu'ils ne mettent pas en œuvre à l'aide des *Balises pour l'animation scout*.

Production

30 min

Après s'être renseigné sur les outils qu'il connaissait moins, chaque staff en choisit deux ou trois qu'il souhaiterait mettre en application dans sa section. Les membres du staff élaborent une présentation originale de ces moments de branche sous forme d'affiche qu'ils exposeront aux autres animateurs.

Les animateurs créent également une démarche de mise en œuvre du moment-clé en remplissant l'annexe 3 (en staff toujours).

L'animateur du module joue à ce moment-là un triple rôle :

- il valide le plan d'actions (réalistes par rapport à la section, conformes à l'esprit du moment...);
- il trouve des solutions aux freins ;
- il répond aux questions.

Il convient de désigner dans l'équipe d'unité une personne de référence qui pourra accompagner la mise en œuvre de l'outil à court, moyen et long terme.

MATÉRIEL

- Grandes feuilles pour créer des affiches.
- Marqueurs de couleur.
- Annexe 3 : *L'introduction d'un nouvel outil.*



Retour sur soi

10 min

Les affiches sont présentées aux autres groupes de travail sous forme d'exposition permanente. Et l'attention des animateurs est portée sur les publications de la fédération présentées en pages 238 et 239 de *Balises pour l'animation scout*.



ÉTAPE 2 : QUELLE MISE EN PRATIQUE POUR NOTRE CONSEIL D'UNITÉ ?

Décisions prises en conseil d'unité

Pour mettre en place de nouveaux outils de branche dans chaque section, noter ici les décisions prises en staff :

SECTIONS	DÉCISIONS
BALADINS	
LOUVETEAUX	
ÉCLAIREURS	
PIONNIERS	

Pour renforcer le parcours scout de 12 ans, noter ici les décisions prises en conseil d'unité sur les outils à travailler tous ensemble :

DÉCISIONS DU CONSEIL D'UNITÉ

Plan d'action

Chaque staff établit son plan d'action pour mettre en œuvre les décisions prises et écrites juste avant.

	BALADINS	LOUVETEAUX	ÉCLAIREURS	PIONNIERS
LISTE DES ACTIONS RÉALISÉES				
ÉCHÉANCE				
RESPONSABLE				
LISTE DES ACTIONS À MENER				
RESSOURCES INTERNES / EXTERNES				
OBJECTIFS À ATTEINDRE				



RESSOURCES POUR LE FORMATEUR

- **Liste générale du matériel pour ce dispositif :**
 - **Annexe 1** : *Le questionnaire de Proust.*
 - **Annexe 2** : *Les moments-clés de chaque branche (à découper) en autant d'exemplaires qu'il y a de staffs.*
 - **Annexe 3** : *plan d'action pour l'introduction d'un nouvel outil (autant d'exemplaires qu'il y a de staffs).*
 - *Au moins un exemplaire par staff de **Balises pour l'animation scout.***
 - *Des bics et marqueurs de couleur.*
 - *Des feuilles de brouillon.*
 - *Grandes feuilles pour faire des affiches.*
 - *Ciseaux.*
 - *Papier collant.*

Éditrice responsable : Christelle Alexandre
Édition : novembre 2016

LE QUESTIONNAIRE DE PROUST

Les animateurs peuvent choisir parmi ces questions...ou en inventer d'autres :

- Ce que j'apprécie le plus chez mes amis.
- Mon rêve de bonheur.
- Mon principal défaut.
- Ce que je voudrais être.
- Mon occupation préférée.
- Mes héros dans la fiction.
- Mes héros dans la vie réelle.
- La fleur que j'aime.
- Ma couleur préférée.
- Ce que je déteste par-dessus tout.
- Les fautes qui m'inspirent le plus d'indulgence.
- Le don de la nature que j'aimerais avoir.
- Mes auteurs favoris.
- Ma devise.
- Etc.

LES OUTILS DE CHAQUE BRANCHE

Le coffre à trésors

Le temps de la mue

La création de la patrouille

L'expédition

La malle à friandises

Les brevets

Le hike

Les fonctions de patrouille

Les itinéraires

Le salut des artistes

Les mowhas

Les pi-days

Le badge alpha

Les treks

Monsieur Loyal

Le Message au peuple libre

Les badges

Les explorations

La légende des Baladins

Le premier lien

Les actions de service

Les cordées

La course du printemps

La Promesse

L'Engagement

L'adhésion

La trace

Le totem et le quali

Le panorama

Le hike de patrouille

La première rencontre

Les actions de service

La création des sizaines

Jungler avec les valeurs

Le woodcraft

Le Livre de la Jungle

L'INTRODUCTION D'UN NOUVEL OUTIL

**Pourquoi avoir choisi
cet outil ?**

**Quand allons-nous
le faire démarrer ?**

**Comment allons-nous
l'introduire ?
Comment l'expliquer
aux scouts ?**

**Comment verrons-nous
que l'outil
est bien introduit ?**

**Y a-t-il des freins pour le
mettre en œuvre ?**

Des solutions ?

Des questions ?

**Qui va accompagner
la démarche ?**

**Quelles sont
les étapes
de mise en œuvre ?**
